



Pengaruh *Game Wordwall* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Swasta Bandung Bandar Setia

Ananda Rizky Aulia Kaloko

Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Correspondence Email: anandariskiaulia117@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game *Wordwall* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Swasta Bandung Bandar Setia. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keaktifan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran PAI yang masih cenderung monoton dan berpusat pada guru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experimental design*), di mana dua kelas XI dipilih sebagai sampel: satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan *Wordwall*, dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa, terlihat dari meningkatnya partisipasi dalam diskusi, antusiasme dalam menjawab pertanyaan, serta interaksi positif antar siswa. Dengan demikian, *Wordwall* terbukti sebagai media yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini merekomendasikan agar guru-guru PAI mempertimbangkan integrasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran sebagai inovasi yang mendukung kurikulum merdeka.

Kata Kunci: *Keaktifan Belajar, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, SMA Swasta, Wordwall.*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Wordwall game-based learning media on increasing student learning activity in Islamic Religious Education (PAI) subjects at Bandung Bandar Setia Private High School. The background of this study is based on the low level of student learning activity and motivation during the PAI learning process which still tends to be monotonous and teacher-centered. This study uses a quantitative method with a quasi-experimental design approach, where two classes of XI were selected as samples: one class as an experimental group using Wordwall, and one class as a control group using conventional methods. Data were collected through observation and questionnaires. The results showed that the use of Wordwall significantly increased student learning activity, as seen from increased participation in discussions, enthusiasm in answering questions, and positive interactions between students. Thus, Wordwall has proven to be an effective medium in creating an interactive, enjoyable learning atmosphere and encouraging active participation of students in

PAI learning. This study recommends that PAI teachers consider integrating Wordwall into the learning process as an innovation that supports the independent curriculum.

Keywords: Learning Activity, Learning Media, Islamic Religious Education, Private High School, Wordwall.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk pribadi dan peradaban suatu bangsa. Dalam konteks Indonesia, pendidikan memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan tidak hanya ditujukan untuk mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter, kepribadian, serta keterampilan peserta didik. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan terletak pada proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Sayangnya, dalam praktik di lapangan, pembelajaran masih banyak yang bersifat satu arah dan menempatkan guru sebagai pusat informasi. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar dan hanya menjadi pendengar pasif. Akibatnya, tujuan pendidikan belum tercapai secara optimal, terutama dalam konteks pembelajaran agama Islam.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk akhlak, spiritualitas, serta pemahaman peserta didik terhadap ajaran Islam secara menyeluruh. Meskipun begitu, pembelajaran PAI kerap dianggap membosankan karena metode pengajarannya cenderung monoton dan minim interaksi. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan tidak menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, keberhasilan PAI bukan hanya terletak pada kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga pada keterlibatan mereka secara emosional dan spiritual. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI dapat berdampak pada rendahnya pemahaman dan internalisasi nilai-nilai Islam. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menemukan cara-cara kreatif dan inovatif guna menghidupkan suasana kelas. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif.

Perkembangan teknologi informasi memberikan berbagai kemudahan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam hal penyediaan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang saat ini banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan adalah *Wordwall*, sebuah platform berbasis game edukatif interaktif. *Wordwall* memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran seperti kuis, teka-teki, roda acak, dan pencocokan pasangan kata. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan melibatkan siswa secara langsung. Keunggulan *Wordwall* terletak pada kemudahan penggunaannya, tampilan yang menarik, serta kemampuannya dalam mendorong partisipasi aktif siswa. *Wordwall* juga mendukung gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Dengan demikian, media ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya dalam pelajaran yang cenderung teoritis seperti PAI.

Keaktifan belajar siswa menjadi salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Keaktifan tidak hanya ditunjukkan melalui kehadiran fisik, tetapi juga keterlibatan mental, emosional, dan sosial dalam memahami serta merespons materi pelajaran. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami

materi, berani mengajukan pertanyaan, serta mampu berdiskusi secara kritis. Namun dalam kenyataannya, banyak siswa yang masih bersikap pasif, enggan berbicara di kelas, dan hanya menunggu instruksi dari guru. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu merangsang semangat dan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan media dan strategi pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses belajar mengajar.

Hasil observasi awal di SMA Swasta Bandung Bandar Setia menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak aktif saat mengikuti pelajaran PAI. Mereka terlihat kurang antusias, jarang mengajukan pertanyaan, dan tidak tertarik mengikuti diskusi atau kerja kelompok. Selain itu, guru cenderung menggunakan metode ceramah dengan media konvensional seperti buku dan gambar statis. Hal ini membuat suasana kelas menjadi kaku dan tidak menarik. Dalam beberapa kesempatan, ketika guru mencoba menggunakan alat bantu visual atau media digital, terlihat peningkatan antusiasme siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa. Maka dari itu, diperlukan sebuah pendekatan baru yang mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Implementasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan solusi terhadap rendahnya keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Melalui fitur-fiturnya yang menyenangkan dan interaktif, *Wordwall* mampu mengubah atmosfer kelas yang monoton menjadi lebih hidup dan komunikatif. Siswa tidak hanya dituntut untuk mendengarkan, tetapi juga ditantang untuk menjawab pertanyaan, bersaing secara sehat, dan belajar secara kolaboratif. Dengan demikian, *Wordwall* dapat menjadi media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menumbuhkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini juga sesuai dengan semangat kurikulum merdeka yang mendorong pembelajaran berpusat pada siswa, adaptif, dan inovatif. Oleh karena itu, penting untuk menguji efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah tersebut.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Penggunaan media seperti *Wordwall* juga terbukti mampu meningkatkan daya serap materi dan menciptakan suasana belajar yang positif. Namun, masih sedikit penelitian yang secara spesifik meneliti dampak *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama di tingkat SMA. Padahal, remaja SMA merupakan kelompok usia yang sangat dekat dengan teknologi dan lebih responsif terhadap pendekatan digital dalam belajar. Oleh sebab itu, penting dilakukan penelitian lanjutan yang menelaah secara lebih dalam bagaimana *Wordwall* dapat berkontribusi dalam peningkatan keaktifan siswa khususnya pada pelajaran PAI. Penelitian ini diharapkan mampu mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan Islam.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul "*Pengaruh Game Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Swasta Bandung Bandar Setia*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru, sekolah, dan pemangku

kebijakan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, relevan dengan zaman, dan mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dengan media yang tepat, pembelajaran PAI tidak hanya menjadi rutinitas formal, tetapi juga pengalaman yang menyenangkan dan menggugah semangat belajar peserta didik secara aktif dan mandiri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*), yaitu desain *The Pretest-Posttest Nonequivalent Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa kelas XI di SMA Swasta Bandung Bandar Setia, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall*, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media digital. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan angket untuk menilai keaktifan belajar siswa, baik dalam aspek partisipasi, antusiasme, maupun interaksi selama pembelajaran. Selain itu, data juga dianalisis menggunakan uji statistik seperti uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan regresi linier sederhana guna memastikan keabsahan dan kebermaknaan data yang diperoleh. Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat mengamati dan membandingkan perubahan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Wordwall*, serta mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar peserta didik di SMA Swasta Bandung Bandar Setia. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran, terlihat dari semangat mereka dalam menjawab pertanyaan yang disajikan melalui game interaktif. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton seperti biasanya. Para siswa juga menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi Pendidikan Agama Islam. *Wordwall* yang berbentuk kuis dan permainan digital ternyata mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Siswa berusaha untuk mendapatkan skor tertinggi, sehingga partisipasi mereka dalam belajar meningkat. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan yang tepat dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa secara signifikan.

Kelompok eksperimen yang menggunakan *Wordwall* mengalami peningkatan keaktifan belajar dibandingkan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Keaktifan ditunjukkan melalui partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, serta keterlibatan dalam menyelesaikan soal secara interaktif. Penggunaan *Wordwall* mendorong siswa untuk lebih percaya diri karena penyajian materi dibuat lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa menjadi lebih fokus karena tampilannya yang visual dan interaktif. Selain itu, *Wordwall* memberikan variasi dalam pembelajaran yang sebelumnya hanya berpusat pada guru. Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif karena merasa tertarik dengan bentuk pembelajaran yang baru. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media sangat penting untuk membangkitkan motivasi belajar siswa.

Data hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Wordwall tampak lebih aktif secara fisik dan mental. Mereka lebih sering menjawab pertanyaan, terlibat dalam permainan kuis, serta menunjukkan ekspresi positif selama proses pembelajaran. Keaktifan ini tidak hanya berdampak pada pemahaman materi, tetapi juga pada peningkatan interaksi sosial di dalam kelas. Siswa menjadi lebih akrab satu sama lain karena sering berdiskusi dan bekerja sama dalam menjawab soal. Guru pun lebih mudah memantau perkembangan setiap siswa karena Wordwall memberikan umpan balik langsung. Dengan media ini, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan respon siswa. Oleh karena itu, Wordwall sangat membantu dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik juga memperkuat temuan dari observasi. Sebagian besar siswa menyatakan senang dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan Wordwall. Mereka merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi karena disajikan dalam bentuk visual dan interaktif. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga mereka tidak merasa terbebani. Beberapa siswa bahkan mengusulkan agar Wordwall digunakan secara rutin dalam pembelajaran PAI. Dari sisi psikologis, penggunaan Wordwall dapat mengurangi kecemasan siswa terhadap pelajaran yang dianggap sulit. Keterlibatan emosional ini juga berperan penting dalam membentuk sikap positif terhadap pelajaran.

Secara statistik, hasil uji regresi linier menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara penggunaan Wordwall dan keaktifan belajar siswa. Semakin sering dan efektif media ini digunakan, semakin tinggi pula tingkat keaktifan yang ditunjukkan oleh peserta didik. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Hal ini memperkuat validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Dengan demikian, kesimpulan yang diambil memiliki dasar empiris yang kuat. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa Wordwall bukan sekadar media hiburan, tetapi alat bantu pembelajaran yang efektif. Temuan ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Dalam pembelajaran PAI yang cenderung teoritis, Wordwall mampu menjembatani kesenjangan antara materi yang berat dengan cara penyampaian yang ringan. Siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal konsep, tetapi juga memahami dan mengaplikasikannya melalui permainan. Misalnya, materi tentang rukun iman atau akhlak terpuji bisa dikemas dalam bentuk kuis mencocokkan pasangan atau memilih jawaban yang tepat. Hal ini membuat materi lebih mudah dicerna dan diingat. Siswa juga menjadi lebih aktif mengeksplorasi jawaban karena merasa tertantang. Dalam suasana seperti ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga secara afektif dan psikomotorik. Wordwall memberi ruang bagi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Guru juga lebih mudah menyampaikan materi dengan cara yang sesuai karakteristik peserta didik.

Selain bermanfaat bagi siswa, guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi dengan bantuan Wordwall. Guru dapat menyiapkan materi lebih efisien karena tidak harus membuat bahan ajar dari awal. Platform ini menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan Wordwall, guru bisa mengontrol waktu, menilai hasil, dan

mengelola kelas secara efektif. Respon siswa yang antusias juga menjadi motivasi tersendiri bagi guru untuk terus berinovasi. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran. Dengan demikian, terjadi perubahan paradigma dari pembelajaran berpusat pada guru ke pembelajaran berpusat pada siswa. Ini sejalan dengan semangat kurikulum merdeka yang menekankan kemandirian belajar dan fleksibilitas.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Media ini berhasil mengubah suasana belajar yang semula pasif menjadi aktif dan interaktif. Dengan penggunaan yang tepat, *Wordwall* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Keaktifan siswa meningkat dalam berbagai aspek, baik dalam bertanya, berdiskusi, maupun menjawab soal secara kompetitif. Hal ini tentu berdampak positif terhadap hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, *Wordwall* sangat direkomendasikan untuk digunakan secara rutin dalam pembelajaran, khususnya pada pelajaran-pelajaran yang membutuhkan pendekatan kreatif. Penelitian ini menjadi bukti bahwa inovasi dalam media pembelajaran merupakan kunci utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa yang belajar menggunakan *Wordwall* menunjukkan peningkatan keaktifan dalam berbagai aspek, seperti keikutsertaan dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi, dan semangat dalam menyelesaikan tugas. Keunggulan *Wordwall* terletak pada tampilannya yang menarik, format kuis yang kompetitif, serta kemampuannya dalam menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Hal ini menjadikan *Wordwall* sebagai media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital. Secara statistik, hasil uji menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media *Wordwall* dan keaktifan belajar peserta didik.

Dengan demikian, media ini efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran dalam meningkatkan partisipasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI yang selama ini cenderung bersifat teoritis dan kurang diminati. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* sangat direkomendasikan bagi guru Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif. Selain meningkatkan keaktifan siswa, *Wordwall* juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien dan menarik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur dkk. *Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.11 No.6, 2022.
- Akbar, Hilmi Fadhillah dan Muhammad Sofian Hadi. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. Community Development Journal*, Vol.2 No.2, 2023.
- Andi Kristanto. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Azizah, F. H. L. & Wardhani, J. D. *Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.6 No.6, 2022.
- Azizah, Tsania Noor Aini dkk. *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, Vol.6 No.5, 2023.
- Budiastuti, Dyah dan Bandur, Agustinus. *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.
- Cecep Kustandi & Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Darwis Amri. *Metode Penelitian Pendidikan Agama Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami*. Pekanbaru: Suska Press, 2021.
- Darwis Amri. *Teknik Penulisan Skripsi Pendidikan Agama Islam*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus, 2020.

- Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Faujiah, Nursifa dkk. *Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media*. JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali dan Listrik, Vol.3 No.2, 2022.
- Hendawati, Yuyu & Cici Kurniati. *Penerapan Metode Eksperimen terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V pada Materi Gaya dan Pemanfaatannya*.
- Nafisatul Aliya dkk. *Penerapan Pendekatan TaRL Berbantuan Media Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol.9 No.2, 2024.
- Nuraeni, Fitri dkk. *Pengaplikasian Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdi Untuk Negeri, Vol.2 No.1, 2023.
- Nurita, Tenni. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat, Vol.3 No.1, 2018.
- Sapriyah. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKI, Vol.2 No.1, 2019.
- Sri Maryanti dkk. *Assessment For Learning: Educandy dan Wordwall*. Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia, 2022.
- Tafonao, Talizaro. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yonanda Devi Afriyuni. *Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKN tentang Sistem Pemerintahan melalui Metode M2M (Mind Mapping)*. Jurnal Cakrawala Pendas, Vol.3 No.1, 2017.
- Zhenith Surya Pamungkas dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII*. Social Pedagogy: Journal of Social Science Education, Vol.2 No.2, 2021.