



## **Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Game wordwall* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis**

**Sri Ratnasari<sup>1</sup>, Asep Saepudin<sup>2</sup>, Moh Yusup Saepuloh Jamal<sup>3</sup>**

IAILM Suryalaya, Tasikmalaya, Indonesia<sup>1,3</sup>

Universitas Islam KH. Ruhiat Cipasung, Tasikmalaya, Indonesia<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Ruang digitalisasi saat ini semakin melonjak perkembangannya hingga segala informasi bisa diakses melalui internet, yang harus diimbangi oleh generasi saat ini. Sehingga aktifitas belajar mengajar di sekolah pun harus disesuaikan mengikuti zaman. Peningkatan sebuah inovasi media pembelajaran yang baru dan memiliki relevansi menjadi menarik untuk diterapkan dalam era saat ini kepada peserta didik. Pola pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif, variatif dan komunikatif kepada guru, baik itu menanyakan, menjelaskan dari yang mereka alami selama pembelajaran berlangsung. Tujuan penelitian ini diantaranya untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *game wordwall* dan media pembelajaran konvensional, mengetahui hasil belajar peserta didik dan untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *game wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Al Qur'an Hadis. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode kuasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian ini menggunakan pretest dan posttest di setiap kelompok yang akan diteliti. Hasil penelitian dan analisis data bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan penerapan *game wordwall* nilai rata-rata 73.00 dan setelah diberi perlakuan nilai rata-rata 80.70. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *game wordwall* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis.

**Kata-kata Kunci:** Media Pembelajaran; *Game wordwall*; Hasil Belajar; Peserta Didik; Al Qur'an Hadis

### ***Analysis of the application of Wordwall Game learning media to learning outcomes in Al Qur'an Hadith subjects***

### **ABSTRACT**

*The current digitalization space is increasingly developing so that all information can be accessed via the internet, which must be kept up with by the current generation. So teaching and learning activities in schools must be*

*adjusted to suit the times. The development of a new and relevant learning media innovation is interesting for students to apply in the current era. Students' learning patterns become more active, varied and communicative to the teacher, whether asking questions, explaining what they experienced during the lesson. The aims of this research include finding out the application of wordwall game learning media and conventional learning media, knowing student learning outcomes and to find out the influence of wordwall game learning media on student learning outcomes in Al Qur'an Hadith subjects. The research method that the author uses is a quasi-experimental method involving two sample groups, namely the experimental group and the control group, with a quantitative approach. This research design uses a pretest and posttest in each group to be studied. The results of the research and data analysis showed that the learning outcomes of students in the experimental class before being treated with the application of the wordwall game had an average score of 73.00 and after being treated the average score was 80.70. This shows that the application of the wordwall game learning media has a good influence on student learning outcomes in the Al Qur'an Hadith subject.*

**Keywords:** Learning Media, wordwall games, learning outcomes, students, Al Qur'an Hadith

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini, semakin melonjak perkembangan teknologinya hingga segala informasi bisa diakses melalui internet yang harus diimbangi oleh generasi saat ini yang menyebabkan aktifitas belajar mengajar di sekolah pun harus disesuaikan. Dengan begitu guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan segala bentuk media pembelajaran khususnya yang berbasis web, karena media tersebutlah yang akan sangat bermanfaat sebagai sarana dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan interaktif baik dalam pembelajaran dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring). Dalam menghadapi situasi seperti ini tentu menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru untuk bisa menunjukkan segala kompetensi yang dimilikinya baik kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional maupun sosial. Dimana guru harus memiliki inovasi pembelajaran agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didiknya melalui media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Sebagaimana dalam sebuah hadits yang berbunyi :

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ عَلَى غَيْرِ شَأَلِكُمْ فَإِنَّهُمْ مَخْلُوقُونَ لِزَمَانٍ غَيْرِ زَمَانِكُمْ

Artinya : Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian". (H.R. Ali Bin Abi Thalib).

Di era zaman sekarang, sebuah aplikasi yang bisa diakses dalam Handphone sudah menjadi hal yang biasa, apalagi jika digunakan menjadi media pembelajaran sebagaimana menurut Eric (dalam artikel, 2020) Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbasis game web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Media *game wordwall* menjadi salah satu web game online yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk saat ini bagi peserta didik. Karena *game wordwall* dilengkapi dengan macam bentuk game, tema, gambar, maupun musik yang dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik. *Game wordwall* yang dilengkapi dengan waktu dalam pengerjaan latihan soal serta ranking (peringkat) yang dapat membuat peserta didik bersaing dan berjuang untuk belajar lebih giat sehingga akan meningkat hasil belajarnya. Wordwall ini dapat diakses secara gratis dan dapat kendalikan oleh guru yang menggunakannya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Agusdianita, Yusnia, and Melisa, 2024) menunjukkan bahwa *Game wordwall* ini memiliki beragam kuis yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menghasilkan hasil belajar yang baik bagi peserta didik dikarenakan *game wordwall* ini membuat peserta didik senang dalam belajarnya.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Hasanah, 2017) menunjukkan bahwa hubungan dari penerapan media pembelajaran *game wordwall* dan hasil belajar yaitu terciptanya kegiatan pembelajaran yang baru, menarik, berbeda dan lebih menyenangkan bagi peserta didik menguatkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis, hingga nantinya terus terbiasa semangat dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

Adapun dari studi pendahuluan penulis lakukan di MIS Babussalam, didapatkan bahwa saat pembelajaran Al Qur'an Hadis peserta didik merasa jenuh dan bosan ketika belajar, tidak semangat belajar dan mereka masih lemah dalam hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis. Akan tetapi, ketika diberikan sebuah *pretest* sebagian kecil peserta didik baik hasil belajarnya, jadi diperlukan hal baru karena belum ada media pembelajaran yang efektif untuk mewadahi peserta didik dalam melatih pengetahuan secara kognitifnya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk memberi perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *game wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata Pelajaran Al Qur'an Hadis.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana hasil belajar mata pelajaran Al Qur'an Hadis sebelum penerapan media pembelajaran *game wordwall* di MIS Babussalam? (2) Bagaimana hasil belajar Al Qur'an Hadis sesudah penerapan media pembelajaran *game wordwall* di MIS Babussalam? (3) Bagaimana perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di MIS Babussalam sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *game wordwall*?

Untuk tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui hasil belajar Al Qur'an Hadis sebelum penerapan media pembelajaran *game wordwall* di MIS Babussalam. (2) Untuk mengetahui hasil belajar Al Qur'an Hadis sesudah penerapan media pembelajaran *game wordwall* di MIS

Babussalam. (3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di MIS Babussalam sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *game wordwall*.

Menurut Abdul (Nawir *and* Quraish, n.d., 2021) :

Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.

Dalam media pembelajaran terdapat sebuah variasi macam-macamnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dalam penggunaannya ketika proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang ada. Karena semakin bertambah seiring dengan perkembangan teknologi, maka akan terbiasa dan bisa mengimbangi arus globalisasi. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran dapat dibuat dengan lebih mudah. Saat ini, sebagian bagian besar guru telah memiliki HP Android yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan memunculkan semangat baru bagi peserta didik karena ada hal yang baru dalam menerima pembelajaran di dalam kelas.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi menurut (Hidayat, 2017) secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu (a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (e) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (g) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, (h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Adapun menurut Wulan (Fauqannuri,2023) :

Wordwall merupakan game edukatif dan interaktif yang menarik dan benar-benar masuk akal untuk perencanaan contoh sebagai perangkat evaluasi. Media wordwall diandalkan untuk memperluas pemahaman mata pelajaran Al Qur'an Hadis. Selain itu, untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Game dimainkan pada dasarnya untuk hiburan, kesenangan, tujuan persiapan, pelatihan, dan peragaan ulang.

Wordwall merupakan game edukatif dan interaktif yang menarik dan benar-benar masuk akal untuk perencanaan contoh sebagai perangkat evaluasi. Media wordwall diandalkan untuk memperluas pemahaman mata pelajaran Al Qur'an Hadis. Selain itu, untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik. Game dimainkan pada dasarnya untuk hiburan, kesenangan, tujuan persiapan, pelatihan, dan peragaan ulang (Andari, 2020).

Sebagaimana menurut Eric (dalam artikel, 2020) Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbasis game web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran masa kini, dapat disesuaikan dengan keinginan atau kebutuhan Pelajaran, dan membuat peserta didik senang dalam belajar.

Di dalam wordwall itu banyak jenis permainan yang bisa dipakai pada saat pembelajaran, sebagaimana menurut (Fauqannuri 2021) bahwa media wordwall terdiri dari beberapa jenis permainan yaitu permainan pencocokan, kuis, roda acak, membuka kotak, menemukan kecocokan, benarkan kalimat, pengurutan grup, pengejaran dalam labirin, kuis *gameshow*, pasangan yang cocok, dan kartu acak.

*Game wordwall* itu memiliki khas yang membedakan dari yang lain, sebagaimana yang dikemukakan menurut (Fauqannuri, 2021) bahwa *game wordwall* memiliki karakteristik yang perlu diketahui, yaitu tingkat kesulitan, menarik dan menyenangkan, mengasah *skill*, dan bisa dimainkan secara perorangan/kelompok, untuk lebih jelasnya diantaranya yakni (a) Tingkat kesulitan, hal ini berkaitan dengan level pada masing-masing permainan. Jika peserta didik memainkan permainan yang berlevel tinggi maka tingkat kesulitannya pun tinggi, begitu pula sebaliknya. Level ini bisa diatur oleh guru, bisa diletakkan di akhir ataupun di awal permainan, (b) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat peserta didik tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka, (c) Mengasah skill, peserta didik memainkan setiap permainan tentu bisa gagal, namun mereka bisa mengulanginya sehingga kemampuan dalam mengerjakan setiap soal bisa bertambah dan terus terasah, (d) Bisa dimainkan secara sendirian atau berkelompok. Dari karakteristik media berbasis wordwall di atas, akan membuat peserta didik lupa sejenak bahwasanya mereka masih berada dalam proses pembelajaran. Media tersebut tentu membuat peserta didik lebih tertarik dan menikmati pembelajaran terutama ketika peserta didik mengerjakan soal-soal latihan yang telah disajikan.

Melihat dari setiap media pembelajaran pasti ada titik kelebihan dan kekurangannya, begitu pun dengan media pembelajaran *Game wordwall* ini yang menggunakan sebuah teknologi masa kini. Menurut (Mujahidin et al., 2012) yang menjadi kelebihan penggunaan *game wordwall* juga dirasakan oleh peserta didik, dimana kuis menjadi hal yang ditunggu-tunggu saat pembelajaran karena *game wordwall* yang sudah sering mereka temui, wordwall memiliki tampilan yang sangat menarik terlebih pada anak tingkat sekolah dasar dan banyaknya fitur yang disediakan oleh wordwall dengan beberapa tantangan yang membuat jiwa peserta didik tertantang, tak hanya itu dengan menjawab kuis wordwall dengan berkelompok atau individu dapat meningkatkan reaksi antusias antar peserta didik, meningkatkan daya pikir peserta didik

dalam mengatur strategi kembali jika gagal disalah satu soal kuis. Dalam interaktif peserta didik pun akan terbangun dikarenakan ada rasa semangat bagi peserta didik.

Untuk kekurangan dari penggunaan wordwall ini adalah tulisan yang berukuran kecil sedangkan ada beberapa soal yang memiliki pertanyaan yang panjang, terlebih masih ada peserta didik yang masih lambat dalam membaca, oleh karena peserta didik harus memiliki konsentrasi yang tinggi karena selain mencari jawaban yang benar mereka juga harus berhati-hati untuk menghindari dari kejaran *enemy* (musuh). Peserta didik yang memberi jawaban yang benar sambil berteriak-teriak, sebagai bentuk ketegasan dan rasa disiplin bagi peserta didik guru memiliki beberapa hukuman yang disampaikan pada kontrak belajar untuk peserta didik yang curang ataupun bagi yang memberi tahu jawaban.

Menurut Siti (Khlaijah,2023) :

Al Qur'an Hadis adalah bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diberikan untuk memahami dan mengamalkan Al Qur'an sehingga mampu membaca dengan fasih, menerjemahkan, menyimpulkan isi kandungan, menyalin dan menghafal ayat-ayat yang terpilih serta memahami dan mengamalkan hadis-hadis pilihan sebagai pendalaman dan perluasan kajian dari pelajaran Al Qur'an Hadis dari Madrasah Ibtidaiyah dan sebagai bekal untuk mengikuti jenjang pendidikan berikutnya.

Pembelajaran Al Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah, menekankan proses kegiatan belajar yang berorientasi pada kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang muslim terhadap kedua sumber ajaran tersebut diantaranya adalah kemampuan dalam membaca, menulis, menghafal, mengartikan, memahami, dan mengamalkan Al Qur'an dan Hadis. Untuk dapat memenuhi target pembelajaran bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah tersebut, seorang guru tentunya harus mempersiapkan pendekatan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materinya. Selain itu, seorang pendidik yang baik juga dituntut untuk mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajarannya dengan baik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan disampaikan (Khalijah et al., 2023).

Mempelajari Al Qur'an Hadis bertujuan agar peserta didik gemar membaca Al Qur'an dan Hadis dengan benar, serta mempelajarinya, memahami, meyakini kebenarannya, dan mengamalkan ajaran-ajaran yang terkandung didalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupan. Dengan demikian pembelajaran Al Qur'an Hadis memiliki fungsi lebih istimewa dibanding dengan yang lain dalam hal mempelajari Al Qur'an.

Di dalam mata pelajaran Al Qur'an Hadis ini memiliki sebuah pegangan dalam pelaksanaannya yang melingkup hal-hal yang perlu diperhatikan. Menurut (Siti Mu'arofa, 2018) menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, menurut memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari. Menumbuh kembangkan kemampuan peserta didik membaca dan menulis Al Qur'an Hadis. Mendorong,

membimbing dan membina kemampuan dan kegemaran untuk membaca Al Qur'an dan Hadis dan menanamkan pengertian, terjemah, pemahaman, penghayatan dan pengamalan kandungan ayat-ayat Al Qur'an dan Hadis dalam perilaku peserta didik sehari-hari. Mampu dalam menghafal surah yang ada dalam Al Qur'an dan Hadis, terutama untuk keperluan Shalat.

Menurut (Ar Rasikh, 2019) tujuan mata pelajaran Al Qur'an Hadis sebagai berikut (a) Meningkatkan kecintaan peserta didik terhadap Al Qur'an Hadis, (b) Membekali peserta didik dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al Qur'an dan Hadis sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan, (c) Meningkatkan pemahaman dan pengamalan isi kandungan Al Qur'an dan Hadis yang dilandasi oleh unsur-unsur keilmuan tentang Al Qur'an dan Hadis.

Menurut Mulyono (Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2010) :

Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh peserta didik sebagai peserta didik. Belajar ialah suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu.

Hasil belajar juga merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik ialah sebagai berikut Secara spesifik, menurut (Aunurrahman, 2012) masalah yang bersumber dari faktor internal yaitu (a) Karakter peserta didik, (b) Sikap terhadap belajar, (c) Motivasi belajar, (d) Konsentrasi belajar, (e) Kemampuan mengolah bahan belajar, (f) Kemampuan menggali hasil belajar, (g) Rasa percaya diri, (h) Kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh (a) Faktor guru, (b) Lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) Kurikulum sekolah, (d) Sarana dan prasarana.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) peserta didik dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) peserta didik. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) yang ikut berpengaruh terhadap hasil belajar ialah motivasi belajar. Hal

ini menunjukkan bahwa motivasi belajar ikut berperan penting dalam perbuatan belajar peserta didik.

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Byram & Hu, 2013). Beragam penjelasan lanjutan dari teori Bloom dieksplikasi oleh para ilmuwan. Menurut (Straus, Tetroe, & Graham, 2013) menjelaskan bahwa ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktik dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Adapun menurut (Moore, 2014), ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut (a) Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan dan evaluasi, (b) Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai (c) Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement, generic movement, ordinative movement*, dan *creative movement*.

Ketiga ranah digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi peserta didik selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki *skill* atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik), walaupun ranah kognitif menjadi ranah umum yang menjadi fokus perhatian guru dalam menilai hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar yang dimiliki peserta didik sangatlah berpengaruh untuk meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan memperoleh hasil belajar yang tinggi juga, maka dapat terlihat bahwa semakin tinggi motivasi yang dimilikinya, usaha dan upaya yang dimaksimalkan, maka akan semakin tinggi pula prestasi belajar peserta didik yang didapatkannya. Hubungan dari penerapan media pembelajaran *game wordwall* dan hasil belajar yaitu terciptanya kegiatan pembelajaran yang baru, menarik, berbeda dan lebih menyenangkan bagi peserta didik dengan harap mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al Quran Hadis, hingga nantinya terus terbiasa semangat dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas (Hasanah M, 2017).

Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis dapat menciptakan suasana lingkungan yang menarik, menjadikan suasana pembelajaran

lebih menyenangkan, mampu meningkatkan pengembangan kognitif peserta didik, serta memberikan sebuah ilmu kepada peserta didik melalui bermain sambil belajar. Dalam ruang lingkup pembelajaran, media merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Karena media pembelajaran itu salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat mendatangkan daya tarik serta semangat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik, maka hasil belajar peserta didik pun akan meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2022) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu) jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Dikatakan eksperimen semu karena dalam hal ini variabel-variabel lain yang mungkin berpengaruh terhadap hasil penelitian tidak dikontrol. Desain ini hampir sama dengan *group pretest-posttest group design*. Pemilihan metode ini didasarkan pula pada alasan bahwa pada penelitian ini tidak dilakukan randomisasi sampel.

Penelitian *Quasi Eksperimental* (eksperimen semu) ini melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelas ini diberi *pre test* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan yaitu kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game wordwall* sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang diberi perlakuan yaitu kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang umumnya dilakukan oleh guru tersebut pada kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Adapun pola penelitian sebagai berikut:

### **Gambar Pola *Nonequivalent Control Group Design***

<b>E</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>1</sub></b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>K</b>	<b>O<sub>3</sub></b>	<b>X<sub>2</sub></b>	<b>O<sub>4</sub></b>

(Sugiyono, 2022)

**Keterangan :**

O <sub>1</sub> dan O <sub>3</sub>	= <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol
O <sub>2</sub> dan O <sub>4</sub>	= <i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol
X <sub>1</sub>	= Perlakuan menggunakan media pembelajaran <i>game wordwall</i>
X <sub>2</sub>	= Perlakuan menggunakan media konvensional
E	= Kelas eksperimen
K	= Kelas Kontrol

Dalam pola ini, *pretest* adalah mengukur motivasi peserta didik sebelum pembelajaran. Sedangkan *posttest* adalah mengukur motivasi peserta didik setelah pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI MIS Babussalam. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI MIS Babussalam sebanyak 103 orang. Pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling* jenis *Purposive Sampling*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan mempertimbangkan unsur-unsur tertentu dalam populasi penelitian kemudian sampel ditentukan sesuai ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel yang diambil adalah kelas VI berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah (1) Tes, berupa *pretets* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan), (2) Observasi, keadaan sekolah dan mengobservasi peneliti yang dilakukan di kelas eksperimen lalu di observasi oleh guru. (3) Wawancara, langsung dilakukan kepada guru mata pelajaran Al Qur'an Hadis mengenai proses pembelajaran Al Qur'an Hadis juga wawancara kepada peserta didik mengenai pembelajaran Al Qur'an Hadis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran game wordwall pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis kelas VI MIS Babussalam ditunjukkan dari data yang diperoleh setelah diberikan tes berupa *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan). Teknik analisis data untuk masing-masing variabel menggunakan rata-rata hitung. Dari penerapan yang digunakan pada media pembelajaran ini menghasilkan eksperimen yang baik, karena terbukti dari perubahannya pada hasil belajar peserta didik di mata pelajaran Al Qur'an Hadis.

Berdasarkan hasil uji statistik, penerapan media pembelajaran game wordwall pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas eksperimen MIS Babussalam dengan perhitungan menggunakan N-Gain berada pada kategori sedang dengan nilai Gain 0.3. Hal ini terbukti dari hasil test *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan yang sedang dengan rata-rata nilai *pretest* 73.00 dan *posttest* 80.70.

Adapun penerapan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas kontrol MIS Babussalam dengan perhitungan menggunakan N-Gain berada pada kategori rendah dengan nilai Gain 0,1. Hal ini juga terlihat dari hasil tes pretest dan posttest yang peningkatannya tidak begitu tinggi yaitu rata-rata nilai pretest 72,95 dan posttest 74,60.

Rumus normal gain (N-Gain) menurut Meltzer :

$$Normal\ Gain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ ideal - Skor\ Pre\ Test}$$

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Berdasarkan hasil uji statistik mengenai hasil belajar di kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan berada pada kategori sedang dan setelah diberi perlakuan berada pada kategori tinggi. Hal ini terbukti dari hasil tes dengan nilai pretest kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan diperoleh rata-rata hitung sebesar 73,00 dan nilai posttest kelas eksperimen sesudah diberi perlakuan diperoleh rata-rata hitung 80,70.

Adapun hasil belajar di kelas kontrol sebelum diberi perlakuan berada pada kategori tinggi dan setelah diberi perlakuan tetap berada pada kategori tinggi. Hal ini terbukti dari hasil tes dengan nilai pretest kelas kontrol sebelum diberi perlakuan diperoleh rata-rata hitung sebesar 72,95 dan nilai posttest kelas kontrol setelah diberi perlakuan diperoleh rata-rata hitung 74,60.

Kategori pencapaian kemampuan peserta didik didasarkan pada kategori nilai hasil belajar menurut Adaptasi Setyowati (2011) dalam Karim Normaya (2015 : 96), yaitu sebagai berikut :

No.	Nilai	Kategori
1.	$80.25 < X \leq 100$	Sangat Tinggi
2.	$70.5 < X \leq 80,25$	Tinggi
3.	$62.5 < X \leq 70,5$	Sedang
4.	$43.75 < X \leq 62.5$	Rendah
5.	$0 < X \leq 43.75$	Sangat Rendah

**Sumber: Adaptasi Setyowati, 2011**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala interval, maka statistik yang digunakan adalah statistik parametrik dengan menggunakan uji statistik uji-t karena untuk menguji signifikansi dan relevansi dalam satu atau dua kelompok sampel dan melihat apakah ada perbedaan atau tidak antara dua kelompok sampel tersebut. Sehingga jika ada perbedaan maka terlihat ada pengaruhnya. Dalam penelitian ini untuk mengetahui perbedaan

rata-rata posttest kelas eksperimen dengan rata-rata posttest kelas kontrol dengan menggunakan Independent Sample T-Test.

**Tabel 3 Output *Independent Samples T-Test***

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2,122	,162	6,371	18	,000	6,10000	,95743	4,08852	8,11148
	Equal variances not assumed			6,371	14,891	,000	6,10000	,95743	4,05799	8,14201

Berdasarkan uji perbedaan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dapat diperhatikan pada bilangan Sig. (2-tailed) hasil *posttest* sebesar 0.000 Sig.  $0.000 < 0.05$ . Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Berdasarkan hasil *R square* ( $rs^2$ ) nya adalah untuk menghitung derajat determinasi maka digunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 D &= rs^2 \times 100\% \\
 &= (0,689) \times 100\% \\
 &= 68,9 \%
 \end{aligned}$$

Jadi penerapan media pembelajaran *game wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis sebesar 68.9% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil *R square* ( $rs^2$ ) nya kelas kontrol adalah 0.238 untuk menghitung derajat determinasi maka digunakan rumus :

$$\begin{aligned}
 D &= rs^2 \times 100\% \\
 &= (0.238) \times 100\% \\
 &= 23.8 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil uji determinasi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *game wordwall* lebih besar daripada media pembelajaran konvensional yaitu  $68,9 \% > 23,8\%$ .

Berdasarkan uraian hasil analisis data di atas, dapat di deskripsikan bahwa penerapan media pembelajaran *game wordwall* cukup efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran Al Qur'an Hadis, hal ini terbukti dengan hasil *posttest* peserta didik di kelas eksperimen dengan rata-rata nilai sebesar 80,70 dan nilai *posttest* di kelas kontrol sebesar 74,60 hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *game wordwall*. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan N-Gain, untuk media pembelajaran *game wordwall* berada pada kategori sedang hal ini terbukti dari adanya peningkatan dari nilai *pretest* yaitu tes yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan.

Berdasarkan uraian hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas eksperimen yang diperoleh dari tes yaitu rata-rata *pretest* sebesar 73,00 berada pada kategori tinggi dan *posttest* sebesar 80,70 berada pada kategori sangat tinggi. Interpretasi ini menunjukkan bahwa rata-rata atau sebagian besar peserta didik pada kelas eksperimen sudah memiliki hasil belajar, dan melalui penggunaan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis dilihat dari hasil *posttest* terdapat peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil jawaban peserta didik yang sudah mampu menjawab dengan baik. Sedangkan untuk kelas kontrol hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis diperoleh rata-rata *pretest* 72,95 berada pada kategori tinggi dan rata-rata *posttest* 74,60 berada pada kategori tinggi. Meskipun kelas kontrol berada pada kategori tinggi, namun apabila dibandingkan dengan kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan hasilnya lebih tinggi kelas eksperimen. Maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Terkait penerapan media pembelajaran *game wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di MIS Babussalam, memiliki pengaruh yang kuat. Hal ini dibuktikan dengan besaran nilai  $r_s$  sebesar 0,689. Adapun berdasarkan perhitungan koefisien determinasi diketahui bahwa besarnya kontribusi pengaruh variabel X (media pembelajaran *game wordwall*) terhadap variabel Y (hasil belajar) adalah sebesar 68,9% sisanya dipengaruhi oleh pembawaan guru dalam menyampaikan, kondisi kelas dan kontrak belajar yang baru.

Setelah masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dilakukan uji komparasi yang menggunakan uji *Independent Sample T-Test* diperoleh hasilnya untuk nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka dari hasil uji komparasi ini dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Hal ini dilengkapi dengan hasil wawancara kepada sebagian peserta didik di kelas VI MIS Babussalam yang diberi perlakuan media pembelajaran *game wordwall* menyebutkan bahwa belajar dengan media pembelajaran *game wordwall* dirasa lebih efektif, lebih semangat dan

mempengaruhi ke hasil belajar peserta didiknya, menjadi tertarik untuk selalu berusaha belajar lebih giat, berani berpendapat dengan sering membaca dan berlatih. Bahkan, peserta didik yang biasanya tidak aktif bertanya menjadi lebih berani untuk bertanya karena tertarik dan juga bertanya kepada teman sendiri. Selain itu, dengan penerapan media pembelajaran game wordwall mereka menjadi lebih mengetahui tentang berita-berita terkini, dan manfaat yang dirasakan diantaranya yaitu belajar public speaking, mereka bisa lebih banyak mencari referensi-referensi yang lebih akurat, dan tidak menjadi fanatik. Hal tersebut yang menjadi pemicu dan faktor yang mengarahkan untuk memiliki hasil belajar yang baik. (Ai Samrotu, Davanira, Riska, Wasqian Firdaus, Raka Saputra, dan Muhammad Robi, Wawancara).

Dari hasil analisis dan pengolahan data maka diperoleh informasi yang menjadi pembahasan bahwa penerapan media pembelajaran *game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di MIS Babussalam. Dalam pembelajaran ini peserta didik membutuhkan pendamping, motivator dan fasilitator yaitu guru. Sehingga peserta didik dituntut untuk aktif dalam belajar. Pentingnya hasil belajar agar pembelajaran terlaksana dengan bermakna bagi peserta didik. Pernyataan tersebut menjadi alasan mengapa seorang guru perlu menerapkan media pembelajaran *game wordwall* karena berdampak memberikan stimulus yang baik kepada peserta didiknya, membuat suasana baru dalam media pembelajaran serta membuat kelas menjadi lebih aktif sehingga dapat meminimalisir kejenuhan peserta didik dalam belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis. Sesuai dengan pernyataan tersebut maka penerapan media pembelajaran *game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan persentasenya melalui perhitungan pada koefisien determinasi bahwa kelas eksperimen sebesar 68,9% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 23,8%, dapat terlihat jelas bahwasanya penerapan media pembelajaran *game wordwall* lebih tinggi daripada media pembelajaran konvensional, diperkuat dalam hitungan presentase bahwa perbedaannya antara kelas eksperimen dan kelas kontrol itu sebesar 45,1%.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Fauqannuri (2021) yang berjudul "Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media berbasis *game wordwall* yang diterapkan pada kelas VII ini karena antusias dengan hal yang baru. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Tatsa Galuh Pradani (2022) yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa di Kelas IV" mengatakan bahwa media *game wordwall* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di kelas IV. Hal ini senada dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penerapan media pembelajaran *game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis, hasil belajar meningkat diperkuat dengan adanya kelas kontrol sebagai kelas pembeda atau pembanding sehingga dapat terlihat perbedaan dan pengaruhnya lebih kuat.

Namun hal yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni dalam fokus penelitian yang dilakukan hanya berfokus pada satu variabel dari masing-masing variabel yaitu media pembelajaran *game wordwall* dan hasil belajar. Kemudian, penelitian ini dilakukan dalam mata pelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, dalam desain penelitiannya menggunakan desain yang berbeda dan metode penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data menggunakan tes dan wawancara untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam tentang analisis penerapan media pembelajaran *game wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis.

## **SIMPULAN**

Hasil belajar sebelum penerapan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas eksperimen MIS Babussalam berada pada kategori sedang dengan nilai N-Gain 0,3. Sedangkan penerapan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas kontrol MIS Babussalam berada pada kategori rendah dengan nilai N-Gain 0,1. Hasil belajar sesudah penerapan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas eksperimen MIS Babussalam sebelum pembelajaran berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai 73,00 dan setelah pembelajaran berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata 80,70. Sedangkan hasil belajar penerapan media pembelajaran *game wordwall* pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas kontrol MIS Babussalam sebelum pembelajaran berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai 72,95 dan setelah pembelajaran berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 74,60. Terdapat perbedaan yang positif media pembelajaran *game wordwall* mata pelajaran Al Qur'an Hadis dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VI MIS Babussalam dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* dengan nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari nilai  $\alpha$  yaitu  $0,000 < 0,05$  dan juga koefisien determinasi berada pada hubungan yang sangat kuat dengan besaran pengaruh determinasi sebesar 68,9%. Sedangkan pada media pembelajaran konvensional dengan besaran pengaruh determinasi sebesar 23,8%. Maka, dibuktikan menurut statistika perbedaan di atas menunjuk 45,1%. Dengan terjawabnya pertanyaan penelitian yang merupakan uraian dari rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

yang signifikan dari media pembelajaran *game wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur'an Hadis di kelas VI MIS Babussalam.

Penggunaan media pembelajaran *game wordwall* pada penelitian ini berada pada kategori sedang. Hal ini disebabkan dari beberapa faktor diantaranya yaitu keterbatasan waktu, serta kurangnya perhatian dari sebagian peserta didik sehingga penggunaan media pembelajaran *game wordwall* tidak berada pada kategori tinggi. Untuk mengatasi kekurangan tersebut maka untuk penelitian selanjutnya lebih dimatangkan kembali dalam tahap persiapan dan pelaksanaannya. Secara keseluruhan, hasil belajar belum mencapai kategori sangat tinggi dalam frekuensi yang banyak. Hal ini mungkin disebabkan karena responden dalam penelitian ini memiliki bias tertentu dalam merespons pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Bias ini dapat mempengaruhi hasil penelitian. Maka diperlukan kembali penelitian yang dapat meminimalisir bias tersebut. Instrumen pengukuran yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mungkin memiliki keterbatasan tertentu dalam menggambarkan kompleksitas dan aspek-aspek yang relevan dari kemampuan tersebut. Sehingga besaran pengaruh yang diperoleh tidak terlalu besar. Maka untuk penelitian selanjutnya diperlukan pengembangan instrumen yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan validitas pengukuran. Bagi guru, dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Wahid. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar." *Istiqra* 5 (2): 173–79.
- Agusdianita, Neza, Yusnia, and Melisa. 2024. "Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Video Pembelajaran Berbasis Steam Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 01 Kepahiang." *Attadib: Journal of Elementary Education* 8 (1): 2614–1752.
- Ai Samrotu, Davanira dkk. Wawancara pribadi dengan Sri Ratnasari. Mei 25 2024.
- Akbar Nasution, Aidil, Faradiba Mega Puan Maharani, Khairunnisa Nasution, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara JIWilliam Iskandar PSV, Medan Estate, Kec Percut Sei Tuan, Kab Deli Serdang, and Sumatera Utara. 2023. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD IT Ummi Aida Medan Tembung." *Journal on Education* 05 (02): 3065–72.
- Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Ar Rasikh, Ar Rasikh. 2019. "Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Multisitus Pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri Model Sesela Dan Madrasah Ibtidaiyah At Tahzib Kekait Lombok Barat." *Jurnal Penelitian Keislaman* 15 (1): 14–28. <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i1.1107>.
- Azhar Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Edited by M.Ed Dr. Asfah Rahman. Revisi Cetakan 20. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati dan Mudjiono, Belajar Dan Pembelajaran, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009)

- Dewi, Ratna Sari. 2020. "PENGUNAAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN IPA-BIOLOGI PADA POKOK BAHASAN STRUKTUR DAN FUNGSI JARINGAN TUMBUHAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR Di MTs N 5 KOTA JAMBI." *VOLUME*. Vol. 4.
- Eric Kunto, dalam artikel <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-mediapembelajaran-interaktif.html>, diakses pada 10 Februari 2024.
- Dotutinggi, Melianti, Alwiyanto Zees, and Abdul Rahmat. 2023. "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah." *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 03 (June): 363–68.
- Fauqannuri. 2021. "Penerapan Media Berbasis Wordwall Siswa Kelas Vii B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Skripsi* 4 (1): 1–8.
- Hafidh Agustin, Ahmad, Merlyana Dwindi Yanthi, and Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya Jl Lidah Wetan Lakarsantri Surabaya. 2021. "DENGAN ETIKA SEBAGAI MODERATING VARIABLE." *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Akuntansi* 9 (1): 2021.
- Hamzah B. Uno, Model Pembelajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011).
- Hidayat, Syarif. 2017. "Pendidikan Berbasiskan Media Dan Modul." *Jurnal Kependidikan* 9 (1): 181–218.
- Indriyani, Lemi. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 2 (1): 19.
- Khalijah, Wan Nur, Miftahul Jannah, Hafiz Zurahmah Rehan, Yohana Yohana, and Yohani Yohani. 2023. "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis." *Al-Wasathiyah: Journal of Islamic Studies* 2 (2): 267–78. <https://doi.org/10.56672/alwasathiyah.v2i2.97>.
- Moore, K. D. (2014). *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*. London: Sage.
- Mózo, Beatriz Sanchez. 2017. "Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53 (9): 1689–99.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. 2012. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1 (2): 552–60. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.
- Mulyono Abdurrahman, Anak Berkesulitan Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012)
- Nawir, Muhammad, and Hidayah Quraish. n.d. *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0" PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBASIS MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SD INPRES TATTAKANG PALLANGGA*.
- Oemar Hamalik, Kurikulum Dan Pembelajaran, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013)
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010).
- Sahanata, Meirisa, Rosi Widia Asiani, Ega Dwi Syahputri, and Ayu Putri Pradani. 2022. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif." *LOKOMOTIF ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (1): 11–21.
- Siti Mu'arofa, Mochamad Mukhid Mashuri. 2018. "Penerapan Metode Peer Lessons Dalam Meningkatkan Hafalan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Mi Roudlotul Mustarsyidin Bakalan." *Jurnal Mafhum, Volume 3 Nomor 2, November 2018* 3 (November): 251–66.

Sugiyono. 2019. *METODE PENELITIAN*. Edited by Sugiyono. 2nd ed. Bandung: ALFABETA.

Sugiyono. 2022. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Edited by Sugiyono. 19th ed. Bandung: ALFABETA.