

MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA GAME INTERAKTIF WORDWALL PADA MATERI QADA DAN QADAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nur Indah Sari

SDN 24 Pandang-Pandang

Email: nuurindaahsari45@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengguna media game interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang qada dan qadar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Fase C, Kelas VI Sdn 24 Pandang-Pandang, Bantaeng. Wordwall adalah website yang dapat membuat edukasi yang menambah semangat belajar dan menyenangkan peserta didik, serta menjadikan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif. Aplikasi ini cocok untuk merencanakan dan mengeksplorasi evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Permainan interaktif banyak melibatkan pemain selama bermain. Tujuan permainan ini mendorong aktivitas kreatif yang berkaitan dengan pembuatan, dan distribusi permainan komputer dan video yang berfungsi sebagai hiburan, keterampilan, dan alat pendidikan.

Kata Kunci: Pemahaman, Game interaktif *Wordwall*, Qada dan Qadar.

ABSTRACT

This research aims to examine users of interactive game media in increasing students' understanding of qada and qadar in the subjects of Islamic Religious Education and Character in Phase C, Class VI Sdn 24 Pandang-Pandang, Bantaeng. Wordwall is a website that can create education that increases enthusiasm for learning and makes students happy, as well as being a learning medium that can make students active. This application is suitable for planning and exploring learning evaluations of student learning outcomes. Interactive games involve many players during play. The aim of these games is to encourage creative activities related to the creation and distribution of computer and video games that function as entertainment, skills and educational tools.

Keywords: Comprehension, interactive game *Wordwall*, Qada and Qadar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan diwujudkan dengan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Pendidikan menjadi sangat bertaraf dalam kehidupan bangsa ini sehingga banyak para ahli berusaha menalar dan menyampaikan apa artian pendidikan yang sesungguhnya dalam kehidupan ini. Sistem pendidikan yang tidak selalu identik dengan sekolah atau jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara struktur dan berjenjang. Pendidikan secara alternatif berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan serta penguasaan pengetahuan dan ketrampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian fungsional.¹

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik, terutama di usia sekolah dasar. Salah satu aspek penting yang diajarkan dalam mata pelajaran ini adalah tentang keimanan, yang mencakup pemahaman terhadap konsep qada dan qadar. Qada dan qadar, sebagai salah satu rukun iman, menjadi salah satu materi yang harus dipahami dengan baik oleh peserta didik untuk membangun pemahaman yang lebih dalam mengenai keyakinan terhadap ketentuan Allah SWT. Namun, dalam praktiknya, banyak peserta didik yang kesulitan memahami konsep qada dan qadar, karena materi ini bersifat abstrak dan memerlukan penalaran teologis yang lebih mendalam. Peserta didik di Fase C, khususnya di Kelas VI SDN 24 Pandang-Pandang, Bantaeng, juga mengalami kendala dalam memahami konsep ini.

Pemahaman adalah sesuatu yang dapat kita mengerti maksudnya dengan benar. Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu.² Berdasarkan observasi awal di SDN 24 Pandang-Pandang, peserta didik sering kali menghadapi kesulitan dalam memahami konsep qada dan qadar karena materi yang diajarkan bersifat teoritis dan abstrak. Guru di kelas VI juga melaporkan bahwa minat belajar peserta didik cenderung rendah ketika membahas materi ini. Peserta didik sering kali hanya menghafal tanpa benar-benar memahami makna dan aplikasi konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada hasil belajar mereka, yang cenderung rendah pada penilaian formatif dan sumatif. Kendala ini bukan hanya terjadi di kelas VI, tetapi juga menjadi tantangan umum dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di berbagai jenjang pendidikan dasar.

¹ Abd Rahman, B. P., et al. "Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur

² Mahmudi, M. (2019). Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 89-105.

Salah satu penyebab rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi qada dan qadar adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan penjelasan verbal. Pendekatan ini kurang menarik minat peserta didik, sehingga mereka cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga terbatas pada buku teks, yang tidak cukup interaktif untuk merangsang keterlibatan peserta didik secara aktif. Dalam era digital saat ini, peserta didik lebih tertarik dengan media yang interaktif dan visual, yang dapat menyajikan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi qada dan qadar.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan media game interaktif. Media pembelajaran yang sesuai pada konsep tersebut adalah dengan menerapkan media game interaktif wordwall. Media game interaktif ini adalah Permainan interaktif banyak melibatkan pemain selama bermain. Tujuan permainan ini mendorong aktivitas kreatif yang berkaitan dengan pembuatan, pembuatan, dan distribusi permainan komputer dan video yang berfungsi sebagai hiburan, keterampilan, dan alat pendidikan. Dimana permainan interaktif merupakan permainan yang mudah di gunakan dan memiliki manfaat yang banyak terutama jika digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, karena permainan interaktif melibatkan anak untuk aktif bermain sambil belajar, selain itu permainan atau game interaktif ini akan lebih membuat anak fokus dan tenang dalam saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga Permainan edukasi atau interaktif akan membantu anak belajar atau menguasai sesuatu seperti menguasai teknologi, bahasa, dan fitur-fitur yang terdapat dalam game interaktif yang digunakan dan sesuai dengan apa kriteria yang terdapat atau yang dimuat dalam game tersebut.³ Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan *Wordwall*.

Wordwall adalah platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Dengan media ini, peserta didik dapat belajar melalui permainan yang melibatkan aktivitas mental dan fisik, sehingga mereka dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. *Wordwall* memungkinkan guru untuk membuat permainan seperti kuis, pencocokan kata, dan aktivitas berbasis pilihan ganda yang dapat digunakan untuk memperkenalkan, mengulang, atau menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Penggunaan game interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran qada dan qadar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Game interaktif ini dirancang untuk mengintegrasikan elemen-elemen permainan dengan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, karena mereka dapat mengakses permainan tersebut melalui perangkat digital di luar kelas. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep qada

³ Yani, D. P., & Muryanti, E. (2023). Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16274-16281.

dan qadar, baik secara individual maupun dalam kelompok. dalam penelitian ini, akan diterapkan model pembelajaran yang menggabungkan penggunaan game interaktif *Wordwall* dengan pendekatan diskusi kelompok dan pembelajaran kooperatif, dengan harapan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapannya.

Melalui PTK ini, diharapkan dapat diperoleh data yang valid mengenai dampak penggunaan media *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik tentang qada dan qadar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi digital, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah lain dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami materi yang abstrak dan kompleks dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran materi qada dan qadar di Kelas VI SDN 24 Pandang-Pandang, Bantaeng, serta menawarkan solusi yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Adapun inovasi dalam metode pembelajaran yang dikaji dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek- praktek pembelajaran yang dilakukan di kelas secara lebih profesional.⁴

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di dalam kelas melalui intervensi yang sistematis dan terukur. Dalam pendidikan, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sering digunakan oleh guru untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh siswa, mengembangkan strategi perbaikan, dan mengevaluasi efektivitas dari strategi tersebut.

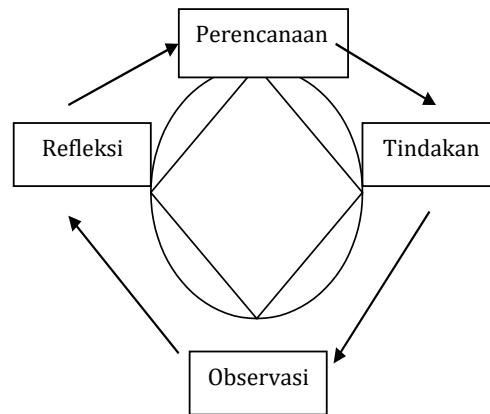
Pelaksanaan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, menggunakan model Kurt Lewin menjelaskan ada 4 aktifitas yang dilakukan dalam PTK yakni perancangan, tindakan, observasi, dan refleksi. Aktifitas ini berproses membentuk sebuah lingkaran secara terus menerus.⁵

Pelaksanaan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, menggunakan model Kurt Lewin menjelaskan ada 4 aktifitas yang dilakukan dalam PTK yakni

⁴ (Suharsimi, 2008) Metode Aktif Learning Dalam Pembelajaran Fiqih Kabupaten Kuning Jawa Barat Tahun Ajaran 2008-2009

⁵ Sukardi, H. M. (2022). *Metode penelitian pendidikan tindakan kelas: implementasi dan pengembangannya*. Bumi Aksara.

perancangan, tindakan, observasi, dan refleksi. Aktivitas ini berproses membentuk sebuah lingkaran secara terus menerus.⁶



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi berikut adalah hasil dari setiap siklus dan pembahasannya :

Siklus I

Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
75-100	5	40%	Tuntas
0-74	9	60%	Tidak Tuntas
Jumlah	14	100%	

⁶ Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1-17.

Penilaian hasil belajar berdasarkan tes belajar juga belum berhasil karena nilai rata-rata peserta didik baru mencapai 70. Untuk itu masih perlu perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran PAI materi qada dan qadar ? dengan media video pembelajaran pada siklus II agar dapat tercapai tingkat keberhasilan yang lebih tinggi. Adapun presentase ketuntasan peserta didik sebagai berikut:



Berdasarkan data diatas, peserta didik yang nilainya sudah mencapai nilai KKM dari kondisi awal 30% dan pada siklus I menjadi 40% jadi naik sebanyak 10%. Adapun peserta didik yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 70% dan pada siklus I menjadi 80% mengalami penurunan sebanyak 10%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 100%, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II. Hasil belajar peserta didik dilakukan untuk melihat hasil akhir tujuan dari penelitian, tes ini dilakukan pada setiap akhir siklus untuk mendapatkan nilai dari semua peserta didik untuk diteliti.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai yang didapat dari jumlah keseluruhan nilai (730) yang diperoleh peserta didik dibagi jumlah nilai keseluruhan (1.114) kemudian dikali 100. Sedangkan untuk nilai persentase didapat dari nilai rata-rata dibagi nilai total dikali 100%. Maka dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tes unjuk kerja peserta didik adalah 80. Peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 80 ada 6 orang, Berdasarkan hasil penilaian siswa dengan demikian, ketuntasan belajar klasikal untuk siklus II di kelas VI SDN 24 Pandang-Pandang sudah mencapai ketuntasan dengan kategori baik.

Setelah guru dan siswa melaksanakan proses belajar mengajar dalam siklus II diperoleh sebagai berikut:

- Aktivitas guru Aktivitas pada siklus II menunjukkan hasil yang baik, hal ini ditunjukkan bahwa guru mulai mampu mengelola kelas, dan mengamati siswa ketika berdiskusi sambil mencari jawaban yang paling tepat untuk dipresentasikan. Hal ini ditujukan pada hasil aktivitas guru pada siklus II dengan nilai
- Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus II juga sudah terjadi peningkatan. Hal ini terlihat dari siswa tidak malu bertanya pada guru, dan juga

mulai berani menjawab pertanyaan. Selain itu siswa juga sudah mulai bekerja sama dengan baik dan jugamempresentasikan hasil diskusi masingmasing. Hal ini ditujukan pada nilai aktivitas siswa siklus II sudah mencapai 80

- c. Hasil belajar Nilai rata-rata kelas frekuensi dan presentasi mengalami peningkatan yaitu hasil yang mencapai KKTP sebanyak 14 orang siswa atau dengan persentase 100% Dengan demikian, ketuntasan belajar klasikal untuk siklus II di kelas VI 24 Pandang-Pandang tercapai.

Penilaian hasil belajar berdasarkan tes belajar juga sudah berhasil dengan nilai rata-rata mencapai 80. Untuk itu masih perlu perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran PAI materi Luqman Banyak Bersyukur dengan media video pembelajaran pada siklus II agar dapat tercapai tingkat keberhasilan yang lebih tinggi. Adapun presentase ketuntasan peserta didik sebagai berikut:



Berdasarkan data diatas, peserta didik yang nilainya sudah mencapai nilai KKM dari kondisi awal 40% dan pada siklus II menjadi 100% jadi naik sebanyak 60%. Adapun peserta didik yang nilainya belum mencapai nilai KKM dari kondisi awal 60% dan pada siklus II menjadi 50% mengalami penurunan sebanyak 10%. Pada penelitian ini peneliti membuat indikator keberhasilan kinerja sebesar 100%, Berdasarkan hasil penilaian siswa dengan demikian, ketuntasan belajar klasikal untuk siklus II di kelas VI SDN 24 Pandang-Pandang sudah mencapai ketuntasan dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil skala akhir pada siklus I belum mencapai target, maka peneliti merefleksi tindakan siklus I untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya (siklus II). Refeleksi siklus I sebagai berikut: a) Pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru, pada aspek membuka pembelajaran guru belum menyampaikan materi secara garis besar. Pada aspek kegiatan inti, guru kurang melakukan tanya jawab pada saat membimbing peserta didik Qada dan Qadar di kelompok masing-masing. b) Peserta didik kurang antusias saat diminta untuk memperhatikan penjelasan guru. c) Peserta didik kurang semangat mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru. d) Peserta didik kurang percaya diri saat presentasi karena adanya proses perekaman video pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa mulai dari siklus I, siklus dan II mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa, nilai aktivitas guru yang menunjukkan adanya peningkatan, pada siklus I sebesar 75, pada siklus II sebesar 80, sehingga tercapainya aktivitas guru yang efektif selama pembelajaran di kelas VI 24 Pandang-Pandang Dari hasil ini menunjukkan guru mulai

mampu menerapkan media dengan baik dalam proses belajar mengajar serta guru mulai mampu mengelola kelas pada saat proses belajar mengajar. selama proses pembelajaran sehingga aktivitas siswa selama pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk setiap pertemuannya terus mencapai aktivitas siswa yang efektif. Dengan demikian siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa melalui penerapan media game interaktif pada mata pelajaran PAI di kelas VI menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa untuk tiap siklusnya. Hal tersebut terlihat jelas dari hasil belajar siswa pada siklus I dan II.

KESIMPULAN

Berdasarkan tindakan pada setiap siklus dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media game interaktif wordwall ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi qada dan qadar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase C kelas VI Sdn 24 Pandang-Pandang. Pada hasil penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan tindakan dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa mulai dari siklus I, siklus dan II mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa, nilai aktivitas guru yang menunjukkan adanya peningkatan, pada siklus I sebesar 75, pada siklus II sebesar 80, sehingga tercapainya aktivitas guru yang efektif selama pembelajaran di kelas VI 24 Pandang-Pandang. Dari hasil ini menunjukkan guru mulai mampu menerapkan media dengan baik dalam proses belajar mengajar serta guru mulai mampu mengelola kelas pada saat proses belajar mengajar. selama proses pembelajaran sehingga aktivitas siswa selama pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk setiap pertemuannya terus mencapai aktivitas siswa yang efektif. Dengan demikian siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa melalui penerapan media game interaktif pada mata pelajaran PAI di kelas VI menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa untuk tiap siklusnya. Hal tersebut terlihat jelas dari hasil belajar siswa pada siklus I dan II.

Terkait hasil Penelitian dan pembahasan serta kesimpulan yang telah disajikan, adapun saran dari peneliti yaitu sebagai berikut: 1) Guru hendaknya dapat menerapkan media game interaktif wordwall dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar pada materi qada dan qadar; 2) Pihak sekolah hendaknya memfasilitasi guru yang hendak melakukan inivasi pembelajaran; 3) bagi peneliti lanjut, dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang lain dengan media pembelajaran yang berbeda sehingga di peroleh berbagai alternatif inovasi media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Mahmudi, Mahmudi. "Pendidikan Agama Islam Dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, Dan Materi." *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2.1 (2019): 89-105.
- Yani, Delima Putri, and Elise Muryanti. "Efektivitas Game Interaktif dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris untuk Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Latihan SPG Aisyiyah Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7.2 (2023): 16274-16281.

-
- Kusuma, E. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566-1573.
- Aliatunisa, N., & Faridi, F. (2024). Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 220-230.
- Herta, Nurinda, et al. "Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Paedagogia*. Vol.3. 2023.
- Azhar, Muhammad Hazim Mohd, and Syed Mohammad Hilmi Syed Abdul Rahman. "Metodologi al- Asha 'irah dan al-Salafiyyah Dalam Membentangkan Akidah al-Qada'dan al-Qadar: Tinjauan Awal Terhadap Maratib al-Taqdir: Methodology of al-Asha 'irah and al-Salafiyyahin Presenting the 'Aqidah of al-Qada'and al-Qadar: The Early Review on Maratib al- Taqdir." *Afkar: Jurnal Akidah & Pemikiran Islam* 19.2 (2017): 1-32.
- Putri, N. H. O. S., & Anshori, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Aqidah Akhlak Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 849-858.
- Syaifudin, Syaifudin. "Penelitian Tindakan Kelas." *Borneo: Journal of Islamic Studies* 1.2 (2021): 1-17.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 16195-16221.
- Setyoning Khotima, E. (2021). Pembelajaran Kontekstual dalam Buku Multiple Intelligences for Islamic Teaching dan Relevansinya dengan Materi Rukun Iman Kelas 4 Sekolah Dasar (Doctoral dissertatio