

Peningkatan Minat Belajar Siswa MTs Raudlatul Ulum Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadits

Hanik Hafidlatul Azizah¹, Akhmad Iqbal²

hanikazizah2004@gmail.com¹, iqbal230395@gmail.com²

Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah Jember, Indonesia^{1,2}

Correspondent Author: Hanik Hafidlatul Azizah

Email: hanikazizah2004@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.58194/pekerti/v8i2.8253>

Received: 2026-07-16; Accepted: 2026-08-31; Published: 2026-08-31

ABSTRACT

Low student interest in learning Al-Qur'an Hadith at Madrasah Tsanawiyah requires innovative technology-based learning media. This study aims to describe the initial condition of students' learning interest, the implementation process, and the impact of using Wordwall as a game-based learning platform on students' learning interest. A qualitative approach with a single case study design was employed at MTs Raudlatul Ulum, Panti, Jember, involving seventh-grade students, a subject teacher, and a student representative. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman interactive model and triangulation. The findings show that prior to the intervention, learning was dominated by a one-way approach, resulting in student passivity and low enthusiasm. Wordwall activities using Smart TV, quizzes, and matching games increased students' attention, interest, active involvement, and positive emotional responses. These findings indicate Wordwall's potential as an innovative medium for increasing learning interest in religious education at madrasah.

Keywords: Learning Interest; Wordwall; Al-Qur'an Hadith; Interactive Media; Madrasah Tsanawiyah.

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Tsanawiyah memerlukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kondisi awal minat belajar, proses penerapan, serta dampak penggunaan *game-based learning* Wordwall terhadap minat belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain *single case study* di MTs Raudlatul Ulum, Panti, Jember, melibatkan siswa kelas VII, guru mata pelajaran, dan perwakilan siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan

Huberman serta triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sebelum intervensi didominasi pendekatan satu arah yang menyebabkan kepasifan dan rendahnya antusiasme siswa. Penerapan Wordwall melalui Smart TV dalam bentuk kuis dan permainan *matching* meningkatkan perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan respons emosional positif siswa. Temuan ini menunjukkan potensi Wordwall sebagai media inovatif dalam meningkatkan minat belajar pada pembelajaran keagamaan di madrasah.

Kata Kunci: Minat Belajar; Wordwall; Al-Qur'an Hadits; Media Interaktif; Madrasah Tsanawiyah



Copyright © 2026 by Author.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah fondasi utama guna menciptakan karakter, kecerdasan, dan moralitas generasi penerus bangsa. Dalam ranah pendidikan Islam yang diselenggarakan di tingkat *madrasah*, mata pelajaran Al-Qur'an Hadits menduduki posisi yang amat strategis, yakni sebagai media penanaman nilai-nilai keislaman sekaligus sebagai sarana pengembangan kemampuan literasi Al-Qur'an untuk para murid sejak dini. Secara kurikuler, tujuan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di madrasah tidak berhenti pada tumbuhnya minat belajar semata, melainkan diarahkan pada penguasaan kemampuan membaca, memahami, menghayati, dan mengamalkan kandungan Al-Qur'an dan Hadits sebagaimana diamanatkan dalam Keputusan Menteri Agama (KMA) Nomor 183 Tahun 2019 (Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah," 2019), sehingga minat belajar berkedudukan sebagai prasyarat awal yang harus ditumbuhkan sebelum keempat kompetensi tersebut dapat tercapai secara optimal. Akan tetapi, fakta yang ditemukan di lapangan justru memperlihatkan kondisi yang belum sesuai dengan harapan. Pelaksanaan pembelajaran Al-Qur'an Hadits di sejumlah Madrasah Tsanawiyah (MTs) masih cenderung didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti metode ceramah satu arah, hafalan yang bersifat mekanis, serta pemberian tugas tertulis yang belum mampu menumbuhkan daya kreativitas maupun keterlibatan aktif siswa. Hasanah & Nur Habibi, (2024) mengemukakan bahwa penerapan metode pembelajaran yang kurang bervariasi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs menjadi bagian dari faktor utama tidak terwujudnya tujuan pembelajaran secara maksimal. Kondisi tersebut nantinya berpengaruh nyata bagi minimnya minat belajar para murid, yang terlihat dari sikap pasif, kecenderungan mudah merasa bosan, serta minimnya partisipasi aktif ketika tahapan pembelajaran terlaksana.

Minat belajar merupakan aspek psikologis yang memiliki kedudukan sangat krusial guna menentukan kualitas keterlibatan serta produktivitas para murid ketika tahapan pembelajaran terlaksana. Para murid yang mempunyai tingginya minat belajar akan memperlihatkan perhatian yang maksimal, semangat yang stabil, serta kesungguhan dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar akan

menimbulkan dampak serius berupa menurunnya tingkat konsentrasi dan keikutsertaan peserta didik, yang pada gilirannya turut berpengaruh negatif terhadap capaian belajar peserta didik secara keseluruhan. Yanti & Puspasari (2024) menyatakan bahwa minat belajar memegang peran penting dalam menentukan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik, sehingga upaya peningkatan minat belajar sudah selayaknya dijadikan prioritas dalam setiap perancangan pembelajaran yang bersifat inovatif.

Dalam konteks Al-Qur'an Hadits, minat yang tumbuh sejak awal ini menjadi pintu masuk yang memungkinkan siswa untuk lebih jauh membaca dengan tartil, memahami makna, menghayati nilai, hingga mengamalkan ajaran yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari. Wulandari (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits terbukti valid dan praktis dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga menjadi salah satu solusi bagi upaya menumbuhkan minat sebagai prasyarat awal pencapaian kompetensi membaca dan memahami Al-Qur'an dan Hadits. Oleh sebab itu, persoalan rendahnya minat belajar ini menjadi tantangan nyata yang harus direspons secara kreatif dan strategis oleh para pendidik, khususnya melalui pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan serta kriteria para murid di masa kini. Fathurrozi & Rizal (2024) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa suatu proses pembelajaran bisa dinyatakan efektif jika tercipta interaksi yang selaras di antara pengajar beserta para murid, melalui maksud mencapai target belajar tertentu melalui pemfasilitasian pengetahuan serta keterampilan peserta didik dalam wujud kegiatan yang dapat membantu dan memudahkan proses belajar mereka. Dengan demikian, untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, guru bertugas memberi pengajaran yang selaras dengan keperluan beserta gaya belajar tiap murid.

Perkembangan teknologi digital yang berjalan dengan begitu cepat telah membuka ruang inovasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, salah satu wujud konkretnya terlihat melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis web yang bersifat interaktif. Ita dkk. (2024) menyatakan dalam penelitiannya bahwa di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. penggunaan media digital dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga dapat memperbaiki hasil belajar mereka secara keseluruhan. Wordwall merupakan sebuah platform daring yang menyediakan beragam bentuk aktivitas pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), seperti kuis interaktif, *matching*, *anagram*, serta berbagai variasi permainan edukatif lainnya yang dapat diatur dan disesuaikan secara fleksibel dengan materi pelajaran yang diampu. Pradani (2022) memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall terbukti mampu menaikkan minat serta motivasi belajar para murid, yang tercermin melalui perubahan sikap positif dari sisi antusiasme, keterlibatan, dan semangat belajar peserta didik. Keunggulan utama Wordwall terletak pada kemampuannya memadukan unsur-unsur permainan ketika fase pembelajaran, yang mampu menjadikan iklim kelas dapat lebih hidup, mengasyikkan, serta pembelajaran pun dirasakan lebih bermakna oleh para murid.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan keefektifan Wordwall guna

menaikkan minat belajar pada berbagai mata pelajaran serta jenjang pendidikan yang berbeda-beda. Andriany & Warsiman (2023) menyimpulkan bahwa pemanfaatan media berbasis Wordwall terbukti bisa menaikkan minat belajar yang mencakup antusiasme, keikutsertaan aktif, perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan siswa secara utuh dalam proses pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, Naumi & Nurdin (2025) dalam kajiannya yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah menemukan bahwa penerapan media interaktif Wordwall secara efektif mampu menaikkan minat belajar murid pada mata pelajaran keagamaan Islam yang sebelumnya dinilai monoton dan kurang menarik. Berbagai temuan empiris tersebut memberikan landasan yang kuat bahwa Wordwall mempunyai besarnya potensi guna diterapkan secara lebih luas, terlebih berkaitan dengan perihal pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs.

Meskipun demikian, mayoritas penelitian terdahulu tersebut masih terbatas pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah maupun pada mata pelajaran umum, sementara kajian yang secara khusus menyoroti penerapan Wordwall pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di jenjang MTs masih sangat jarang ditemukan. Kesenjangan (*gap*) inilah yang menjadi titik tolak sekaligus kebaruan (*Novelty*) dari penelitian ini, yakni mengungkap secara mendalam bagaimana platform *game-based learning* tersebut diterapkan dan berdampak pada minat belajar siswa MTs secara kontekstual dalam pembelajaran keagamaan yang sarat muatan bacaan dan hafalan.

Studi ini dilaksanakan di MTs Raudlatul Ulum, Panti, Jember, yang mana kondisi awal pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada siswa kelas VII memperlihatkan indikasi rendahnya minat belajar yang cukup memprihatinkan. Mengacu pada perolehan atas pengamatan awal yang sudah dilaksanakan, para murid tampak kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, mudah merasa mengantuk, bersikap sangat pasif, serta hanya memberikan tanggapan secara mekanis ketika diberikan tugas. Maryani (2025) mencatat bahwa pemakaian media ajar berbasis Wordwall pada pembelajaran mata pelajaran keagamaan di madrasah mampu menghadirkan pengalaman belajar yang mengasyikkan sekaligus memicu eskalasi keterlibatan aktif beserta minat para murid secara nyata. Bertolak dari kondisi tersebut, studi ini berupaya menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall sebagai solusi inovatif guna mengatasi persoalan rendahnya minat belajar para murid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VII MTs Raudlatul Ulum.

Berangkat dari latar belakang yang telah diuraikan, studi ini memfokuskan pada tiga rumusan permasalahan, ialah: (1) bagaimana kondisi awal minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sebelum diterapkannya media pembelajaran interaktif Wordwall; (2) bagaimana proses penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Raudlatul Ulum; dan (3) apakah penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan tujuan dari studi ini ialah guna memaparkan kondisi awal minat belajar, menjabarkan proses penerapan Wordwall, serta mengkaji pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas VII. Dengan praktis, harapannya perolehan studi ini berkontribusi untuk guru sebagai bahan rujukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi, bagi siswa sebagai pengalaman belajar dengan lebih interaktif, mengasyikkan,

serta untuk institusi pendidikan menjadi materi pertimbangan guna melaksanakan pengembangan akan strategi pembelajaran dengan lebih relevan di zaman digital.

METODE

Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui rancangan *case study* (studi kasus), yang dipilih berdasarkan relevansinya dalam melaksanakan kajian akan fenomena pembelajaran dengan mendetail serta kontekstual pada lingkungan yang sebenarnya. Pendekatan kualitatif dipandang paling sesuai untuk menggambarkan, menafsirkan, serta memahami secara holistik proses maupun dampak penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall bagi minat belajar murid kelas VII di MTs Raudlatul Ulum, Panti, Jember. Assyakurrohim et al., (2022) menerangkan bahwa studi kasus akan sangat bermanfaat jika peneliti berniat guna mengerti sebuah isu atau keadaan khusus secara mendetail, serta ketika peneliti bisa menemukan studi kasus yang penuh akan informasi, sehingga rancangan ini dinilai paling tepat guna mengungkap secara komprehensif dinamika minat belajar siswa yang berlangsung selama proses pembelajaran. Penetapan satu lokasi sebagai *setting* tunggal dengan satu kelompok subjek yang spesifik menjadikan penelitian ini bersifat *single case study*, di mana keseluruhan proses penerapan media Wordwall dikaji secara menyeluruh dari awal hingga akhir dalam dua sesi pertemuan pembelajaran.

Materi Al-Qur'an Hadits yang menjadi fokus pembelajaran pada dua sesi tersebut mencakup hadits tentang keutamaan membaca Al-Qur'an yang disajikan dalam format kuis pada pertemuan pertama, serta hadits tentang keutamaan menuntut ilmu yang disajikan dalam format pencocokan istilah (*Matching*) pada pertemuan kedua melalui platform Wordwall, sehingga aktivitas permainan yang dirancang tetap bermuara pada penguatan hafalan lafal hadits serta pemahaman maknanya, bukan sekadar hiburan semata.

Sumber data pada studi ini terbagi atas dua jenis, ialah data primer beserta data sekunder. Data primer didapatkan secara langsung dari lapangan melalui teknik pengumpulan data yaitu pengamatan beserta wawancara mendetail (*in-depth interview*). Observasi dilaksanakan pada dua pertemuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2026 dan 22 Mei 2026, di mana peneliti mengamati secara langsung perilaku, respons, ekspresi, serta tingkat keterlibatan siswa selama pemanfaatan Wordwall melalui *Smart TV* di ruang kelas. Setiap temuan yang diperoleh selama proses observasi dicatat secara sistematis pada lembar catatan lapangan yang telah disiapkan sebelumnya.

Wawancara dilaksanakan pada dua informan utama, ialah pengajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits (Rifatul Ulya, S.Pd.I) yang diwawancarai pada tanggal 22 Mei 2026, serta seorang perwakilan siswa kelas VII (Muhammad Farhan) yang diwawancarai pada tanggal yang sama. Pemilihan satu perwakilan siswa sebagai *key informant* dilakukan secara purposif berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran, dengan pertimbangan bahwa siswa tersebut dinilai mampu merepresentasikan pengalaman kelas secara komunikatif dan reflektif. Peneliti menyadari bahwa penggunaan satu informan siswa merupakan keterbatasan dalam penelitian ini, sehingga triangulasi sumber pada sisi

siswa belum sepenuhnya kuat; oleh karena itu, temuan mengenai persepsi siswa dalam studi ini bersifat ilustratif dan perlu dikonfirmasi lebih lanjut melalui melibatkan informan siswa yang lebih beragam pada penelitian berikutnya. Pertanyaan wawancara disusun secara terstruktur untuk menggali persepsi, pengalaman subjektif, serta tanggapan kedua informan terhadap kondisi pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah diterapkannya Wordwall. Adapun data sekunder didapatkan dengan tidak langsung lewat pemanfaatan data yang sudah ada dengan menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi. Dokumentasi tersebut meliputi profil sekolah, struktur organisasi, data pendidik dan peserta didik, serta foto-foto kegiatan selama penelitian berlangsung, yang seluruhnya berfungsi untuk memperkuat sekaligus melengkapi data yang didapatkan dari perolehan pengamatan beserta wawancara.

Teknik analisis data yang dimanfaatkan pada studi ini merujuk pada model interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan yang berlangsung dengan bersamaan, ialah *data reduction* (mereduksi data), *data display* (menyajikan data), beserta *conclusion drawing* (pengambilan kesimpulan). Dalam tahap mereduksi data, seluruh data mentah yang telah dihimpun melalui ketiga teknik pengumpulan data disaring, difokuskan, dan disederhanakan sesuai dengan fokus pertanyaan studi yang telah ditentukan sebelumnya. Pada tahap penyajian data, sejumlah temuan yang sudah direduksi lalu disusun berbentuk narasi deskriptif yang sistematis, termasuk di dalamnya tabel perbandingan kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Wordwall. Selanjutnya, pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti menyusun interpretasi akhir yang didasarkan pada keseluruhan data yang telah dianalisis secara konsisten dan menyeluruh.

Sebagai jaminan atas kevalidan data, studi ini mengimplementasikan teknik triangulasi. Susanto & Jailani, (2023) menegaskan bahwa triangulasi ialah bagian dari teknik pemeriksaan keabsahan data yang paling utama dalam penelitian kualitatif, yang dapat dilakukan melalui triangulasi metode, triangulasi sumber data, maupun triangulasi teori, guna memastikan *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability* dari seluruh temuan penelitian. Pada studi ini, triangulasi dilaksanakan lewat mengomparasi serta menyilangkan data yang bersumber dari perolehan pengamatan, wawancara, beserta dokumentasi, yang menjadikan setiap perolehan bisa diverifikasi dari lebih dari satu sumber secara bersamaan. Ilhami (2024) menegaskan bahwa penerapan metode studi kasus dalam studi kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengungkap realitas fenomena yang terjadi secara autentik di lapangan melalui proses pengumpulan data yang berlapis serta analisis yang mendalam, menjadikan perolehan atas temuan yang bermakna serta bisa dipertanggungjawabkan dengan akademis. Dengan demikian, seluruh prosedur metodologis yang diterapkan pada studi ini dirancang guna menciptakan gambaran yang mendalam, valid, serta menyeluruh terkait peningkatan minat belajar siswa dengan pemakaian media interaktif Wordwall pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Sebelum

Memanfaatkan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*

Guna memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai kondisi awal minat belajar siswa, peneliti melaksanakan serangkaian observasi lapangan serta wawancara mendalam terhadap guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits serta perwakilan murid kelas VII sebelum media *Wordwall* diterapkan dalam proses pembelajaran. Langkah awal ini dinilai sangat penting guna menentukan *baseline* yang akurat sebelum intervensi pembelajaran dilaksanakan. Hasil wawancara dengan seluruh informan terkait kondisi pembelajaran awal ditampilkan dengan ringkas oleh tabel 1.

Tabel 1. Pandangan Informan terhadap Kondisi Awal Minat Belajar Sebelum Menggunakan *Wordwall*

Informan	Kondisi Pembelajaran Sebelum <i>Wordwall</i>	Dampak terhadap Minat Belajar
Guru (Rifatul Ulya, S.Pd.I)	Pembelajaran menggunakan buku pendamping, LKS, buku paket, ceramah, hafalan, dan menulis. Siswa ada yang mengantuk dan tidak memperhatikan	Keaktifan siswa kurang, minat untuk belajar belum ada, semangat membaca rendah
Siswa (Muhammad Farhan)	Pembelajaran terasa agak bosan dan biasa-biasa saja sebelum menggunakan <i>Wordwall</i>	Kurang semangat karena banyak soal dan disuruh membaca, tidak ada unsur permainan

Data dalam tabel sebelumnya memperlihatkan dengan jelas bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sebelum penggunaan *Wordwall* masih bersifat konvensional dan berlangsung secara satu arah. Guru mengungkapkan bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya minat belajar siswa ialah minimnya semangat membaca serta belum tumbuhnya minat intrinsik untuk belajar pada diri siswa. Pernyataan tersebut menggambarkan secara nyata bagaimana kondisi awal pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang belum mampu membangkitkan antusiasme maupun keterlibatan aktif siswa secara maksimal. (Rasyidi & Mutmainah, 2024) menunjukkan bahwa minat belajar para murid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di madrasah tergolong dalam kategori sedang sampai tinggi, yaitu pada kisaran 68%, sementara faktor dominan penyebab rendahnya minat tersebut adalah terbatasnya variasi metode mengajar serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

Guna memperkuat gambaran kondisi awal tersebut, peneliti juga melaksanakan observasi langsung di dalam kelas untuk mengamati indikator-indikator minat belajar siswa secara lebih mendetail. Keempat indikator yang digunakan dalam penelitian ini perhatian, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan respons diadaptasi dari kajian tentang komponen dan peran minat dalam pembelajaran sebagaimana diuraikan oleh Agustin et al., (2025), yang kemudian dioperasionalkan oleh peneliti agar relevan dengan konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis media interaktif. Sejumlah indikator minat belajar murid tersebut di antaranya ialah:

Pertama, Perhatian Siswa merupakan proses pemusatan energi mental dan kognitif

siswa terhadap stimulus yang diberikan guru atau materi yang sedang dipelajari. Hal ini menjadi pintu masuk pertama dari tahapan belajar. Para murid yang memiliki tingginya minat akan mampu memusatkan pikiran, pandangan, dan pendengarannya hanya pada materi pelajaran, sehingga mereka tidak mudah teralih oleh hal-hal di luar konteks pembelajaran. Pada aspek ini peneliti mengamati konsentrasi para murid akan isi materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits di tengah unsur permainan.

Kedua, Ketertarikan merupakan rasa ingin tahu serta rasa tertarik siswa terhadap materi maupun cara penyampaian guru. Hal ini termasuk aspek afektif (perasaan) yang menjadi pendorong bagi motivasi siswa. Apabila seorang siswa merasa bahwasanya apa yang dipelajari bersifat penting, relevan, atau menyenangkan, maka ketertarikan akan muncul dengan sendirinya. Rasa keingintahuan yang muncul akan memicu para murid guna menelaah lebih dalam materi tersebut secara sukarela. Pada aspek ini, peneliti mengamati daya tarik materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits ketika dikemas melalui fitur-fitur *Wordwall*.

Ketiga, Keterlibatan aktif merupakan wujud partisipasi nyata siswa dalam proses pembelajaran. Minat yang tinggi akan tercermin dalam bentuk tindakan konkret yang bertujuan untuk menguasai materi. Siswa tidak sekadar menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan turut memberikan kontribusi dalam kelas. Siswa melibatkan diri baik secara fisik (melakukan praktik, menulis) maupun secara kognitif (menganalisis, memecahkan masalah). Dalam aspek ini, peneliti mengobservasi partisipasi aktif para murid dalam interaksi di dalam kelas.

Keempat, Respons adalah bentuk tanggapan atau reaksi yang diberikan siswa sebagai wujud dari minat dan pemahaman mereka terhadap materi. Respons merupakan umpan balik (*feedback*) yang memperlihatkan sejauh mana minat tersebut diterjemahkan ke dalam tindakan komunikasi. Ini mencakup keberanian mengungkapkan pendapat, menjawab pertanyaan, maupun menanggapi argumen guru atau teman sekelas. Pada aspek ini peneliti mengamati bentuk tindakan nyata atau umpan balik yang muncul sebagai reaksi langsung atas stimulus (materi, pertanyaan, atau tantangan) yang diberikan oleh guru. Respons ini adalah indikator yang paling mudah diobservasi secara kasat mata di dalam kelas.

Hasil observasi tersebut selanjutnya disajikan secara komparatif dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penerapan *Wordwall*, sebagaimana terlihat dalam tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Perbandingan Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan *Wordwall*

Indikator Minat Belajar	Sebelum Menggunakan <i>Wordwall</i>	Sesudah Menggunakan <i>Wordwall</i>
Perhatian Siswa	Tidak memperhatikan pelajaran, terdapat siswa yang mengantuk dan bersandar di meja, fokus mudah teralih	Mata 100% tertuju pada layar <i>Smart TV</i> , duduk tegak dan menyimak visual dengan saksama, fokus penuh pada jalannya kuis <i>Wordwall</i>
Ketertarikan	Kelas terasa sunyi, siswa	Antusiasme tinggi dipicu animasi

	memandang materi sebagai hafalan yang membosankan, menghindari kontak mata dengan guru	<i>game</i> , muncul rasa penasaran untuk mencoba, pelajaran dianggap seru dan menantang
Keterlibatan Aktif	Bersikap pasif-reseptif, hanya beberapa siswa yang mau merespons, kelas didominasi guru (<i>teacher-centered</i>)	Siswa berebut ingin maju ke depan kelas, spontan ikut menjawab dan membantu teman dari belakang, interaksi kelas menjadi hidup
Respons	Lambat merespons, mengerjakan tugas secara mekanis dengan sekadar menyalin	Muncul sorak gembira dan tepuk tangan saat skor bertambah, suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan

Kondisi awal yang tergambar pada tabel di atas secara tegas memperlihatkan bahwasanya pembelajaran Al-Qur'an Hadits sebelum intervensi belum mampu membangkitkan minat belajar para murid dengan maksimal pada semua indikator yang diamati. Siti Waaqi'ah Khofidhotur Rofiah & Qobayesi (2026) menegaskan bahwasanya rendahnya minat belajar para murid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di madrasah bersumber dari dominasi pendekatan konvensional yang tidak melibatkan stimulasi visual maupun pengalaman belajar langsung yang menarik, sehingga keterkaitan aktif para murid pada tahapan pembelajaran menjadi sangat terbatas dan tidak berkelanjutan. Kondisi tersebutlah yang menjadi landasan empiris yang kuat bagi peneliti untuk menghadirkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* sebagai solusi konkret atas masalah yang teridentifikasi di lapangan. Kafabillah (2024) turut mencatat bahwasanya penggunaan media yang tidak secara khusus dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa tidak akan mampu membangun minat belajar yang berkelanjutan, sekalipun dalam jangka pendek mampu memberikan stimulasi tertentu kepada siswa.

Proses Implementasi Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Implementasi media pembelajaran interaktif *Wordwall* pada studi ini dilaksanakan melalui dua pertemuan pembelajaran yang mana tiap-tiapnya berlangsung dengan kurun waktu satu jam pelajaran pada setiap hari Jumat. Kedua pertemuan tersebut dirancang secara berkesinambungan agar proses adaptasi siswa terhadap media baru dapat diamati secara bertahap dan mendalam.

Dokumentasi visual yang dihimpun peneliti selama kedua sesi memperkuat gambaran proses implementasi tersebut. Gambar 1 memperlihatkan siswa secara berkelompok menjawab kuis *Wordwall* bertema keutamaan membaca Al-Qur'an yang ditampilkan pada layar *Smart TV*, dengan salah satu siswa maju menunjuk pilihan jawaban secara langsung di layar.



Gambar 1. Siswa menjawab kuis Wordwall bertema keutamaan membaca Al-Qur'an secara berkelompok melalui layar *Smart TV*

Sebagai pelengkap data wawancara, Gambar 2 mendokumentasikan proses wawancara mendalam peneliti bersama guru pengampu mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, Rifatul Ulya, S.Pd.I.



Gambar 2. Proses wawancara mendalam peneliti bersama guru pengampu mata pelajaran Al-Qur'an Hadits

Pada sesi berikutnya, Gambar 3 memperlihatkan siswa lain yang turut maju secara berkelompok untuk mengamati dan merespons soal yang sama pada layar Wordwall, menggambarkan pola partisipasi bergiliran yang diterapkan guru selama kuis berlangsung.



Gambar 3. Siswa secara bergiliran mengamati dan merespons soal Wordwall di depan kelas

Selanjutnya, Gambar 4 menampilkan format kuis Wordwall dalam bentuk pencocokan istilah (*matching*), di mana siswa diminta menyusun dan mencocokkan pilihan jawaban terkait materi keutamaan menuntut ilmu.



Gambar 4. Format kuis pencocokan istilah (*matching*) pada materi keutamaan menuntut ilmu

Terakhir, Gambar 5 mendokumentasikan wawancara peneliti bersama perwakilan siswa kelas VII, Muhammad Farhan, yang memberikan tanggapan mengenai pengalamannya belajar menggunakan Wordwall.



Gambar 5. Proses wawancara peneliti bersama perwakilan siswa kelas VII

Kelima dokumentasi tersebut menegaskan bahwa materi yang disajikan melalui Wordwall bukan sekadar teks umum, melainkan secara spesifik memuat kandungan hadits tentang keutamaan membaca Al-Qur'an dan menuntut ilmu, sehingga aktivitas permainan yang berlangsung tetap bertumpu pada ranah bacaan dan hafalan yang menjadi inti kompetensi mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, bukan sekadar hiburan visual semata. Proses pelaksanaan pada setiap pertemuan yang bersumber dari catatan lapangan hasil observasi disajikan secara terstruktur pada tabel berikut.

Tabel 3. Proses Penerapan Wordwall Berdasarkan Catatan Lapangan Observasi

Pertemuan	Hari/Tanggal	Deskripsi Proses Pembelajaran	Respons dan Kondisi Siswa
Ke-1	Jum'at, 15 Mei 2026	Pengenalan dan penerapan perdana Wordwall melalui Smart TV. Guru menyajikan materi dalam format permainan, siswa bergantian maju menjawab soal di layar	Fokus langsung tertuju ke depan, sangat aktif, antusias, dan bersemangat mencoba menjawab soal. Ada hambatan teknis koneksi internet dan Smart TV yang sesekali lambat namun masih dapat diatasi
Ke-2	Jum'at, 22 Mei 2026	Penerapan lanjutan dengan variasi kuis Wordwall, siswa semakin menguasai alur permainan, suasana kelas sangat hidup	Antusiasme meningkat, ekspresi kegembiraan jelas terlihat, meminta pembelajaran diulang, ingin variasi permainan berbeda di pertemuan selanjutnya

Pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2026, catatan lapangan peneliti memperlihatkan bahwa segera setelah materi disajikan dalam format permainan interaktif melalui layar *Smart TV*, fokus seluruh siswa langsung tertuju ke depan dengan diliputi rasa ingin tahu yang tinggi. Meskipun merupakan pengalaman pertama bagi mereka dalam menggunakan Wordwall, siswa tampak sangat aktif, antusias, dan bersemangat untuk bergiliran mencoba menjawab soal-soal yang tersedia. Antusiasme tersebut secara langsung berkorelasi dengan intensitas siswa membaca ulang teks hadits yang ditampilkan pada layar sebelum menjawab, sehingga proses bermain pada pertemuan pertama ini turut menjadi latihan membaca (*qira'ah*) yang berulang bagi siswa, sejalan dengan salah satu kompetensi dasar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Khasanah (2025) menegaskan bahwa pengulangan bacaan yang konsisten dan disertai keterlibatan aktif siswa merupakan salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an, sehingga aktivitas bermain yang mendorong siswa membaca ulang teks hadits secara berulang dapat dipandang sejalan dengan prinsip tersebut. Pemanfaatan layar secara kolektif sukses mewujudkan iklim kelas yang jauh

lebih hidup serta menyenangkan dibandingkan sebelumnya. Sari,(2024) membuktikan bahwa penggunaan media Wordwall berdampak signifikan bagi hasil belajar para murid melalui skor signifikansi 0,000 di bawah 0,05 pada pengujian *paired sample t-test*, yang mengindikasikan bahwa Wordwall layak dan efektif diterapkan secara konsisten sebagai media utama dalam pembelajaran di kelas.

Pada pertemuan kedua yang dilaksanakan tanggal 22 Mei 2026, proses pembelajaran berjalan jauh lebih lancar dan dinamis karena siswa telah memahami dan menguasai alur permainan dari pengalaman pertemuan sebelumnya. Suasana kelas semakin hidup dan penuh semangat dengan munculnya kompetisi sehat antar siswa yang saling berebut untuk menjawab dengan benar dan paling cepat. Fenomena menarik yang terekam secara jelas dalam catatan lapangan adalah ketika sesi pembelajaran telah berakhir, siswa secara spontan dan antusias meminta agar permainan diulang kembali, bahkan mengungkapkan keinginan yang kuat agar pembelajaran dengan Wordwall diterapkan kembali pada pertemuan-pertemuan selanjutnya dengan variasi jenis permainan yang berbeda. Keinginan untuk mengulang permainan ini secara tidak langsung berarti pula keinginan untuk mengulang bacaan dan hafalan materi hadits yang dikemas di dalamnya, yang menunjukkan bahwa peningkatan minat pada pertemuan kedua tidak berhenti pada aspek kesenangan semata, melainkan mulai mengarah pada penguatan aspek kognitif berupa pemahaman dan hafalan konten keagamaan itu sendiri. Amalia & Athiyyah, (2024) membuktikan bahwa penerapan metode *game-based learning* pada mata pelajaran keagamaan Islam di madrasah tsanawiyah secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa hingga kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran mampu mendorong keterlibatan siswa secara berkelanjutan sekaligus memperkuat penyerapan materi keagamaan yang diajarkan. Anisah Fitri et al., (2026) mengungkapkan bahwa instrumen pembelajaran berbasis Wordwall yang dikembangkan dengan model *ADDIE* terbukti valid, efektif, dan praktis dengan tingkat respons siswa mencapai 93% dan tingkat aktivitas guru mencapai 93,75%, yang membuktikan bahwa Wordwall memiliki kelayakan yang sangat tinggi sebagai media pembelajaran interaktif di lingkungan madrasah.

Proses penerapan secara keseluruhan ini mencerminkan implementasi prinsip *game-based learning* (GBL) yang mengutamakan pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Islam et al., (2024) menegaskan bahwa pembelajaran melalui permainan bisa menaikkan partisipasi para murid secara signifikan serta menawarkan motivasi tambahan yang jauh melampaui apa yang dapat diperoleh melalui metode tradisional. Selama proses penerapan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator aktif yang mengarahkan jalannya kuis serta memastikan seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara merata dan bergiliran. Diana et al., (2025) menambahkan bahwa media berbasis *game* edukasi yang dibentuk dengan baik mampu menaikkan motivasi belajar para murid secara berkelanjutan, dengan persentase kelayakan pada uji coba kelompok besar mencapai 91,36%, yang menandakan penerimaan yang sangat positif dari pengguna dalam konteks pembelajaran formal di madrasah. Berbeda dengan penerapan Wordwall pada mata pelajaran umum seperti IPA atau Bahasa Arab yang lebih menitikberatkan pada penguasaan konsep dan kosakata,

kekhasan penerapan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Raudlatul Ulum terletak pada muatan nilai keagamaan yang melekat pada setiap soal. Dengan demikian, proses implementasi *Wordwall* pada kedua pertemuan tersebut tidak semata membangkitkan antusiasme bermain, tetapi secara bersamaan menjadi wahana penguatan kompetensi membaca dan menghafal yang menjadi tujuan inti mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sebagaimana diamanatkan dalam KMA Nomor 183 Tahun 2019.

Dampak Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* bagi Peningkatan Minat Belajar Siswa

Penerapan *Wordwall* dalam dua pertemuan pembelajaran memberi dampak yang riil, terukur, serta konsisten bagi eskalasi minat belajar para murid kelas VII MTs Raudlatul Ulum pada seluruh indikator yang diamati selama penelitian berlangsung. Pandangan kedua informan utama mengenai dampak penerapan *Wordwall* terhadap minat belajar disajikan secara lengkap pada tabel berikut.

Tabel 4. Pandangan Informan terhadap Dampak *Wordwall* terhadap Peningkatan Minat Belajar

Informan	Pandangan tentang Dampak <i>Wordwall</i>	Perubahan yang Dirasakan
Guru (Rifatul Ulya, S.Pd.I)	<i>Wordwall</i> efektif, bagus, membuat siswa lebih interaktif dan aktif, bisa bermain sambil belajar, memahami materi lebih baik	Minat belajar meningkat nyata, suasana kelas berubah hidup dan seru, siswa saling berebut menjawab dan maju ke depan
Siswa (Muhammad Farhan)	Pembelajaran menjadi lebih seru dan menyenangkan, jauh lebih semangat mengerjakan soal di <i>Wordwall</i> dibandingkan di buku	Lebih bersemangat mengikuti pelajaran, ingin materi selanjutnya selalu menggunakan <i>Wordwall</i> , pembelajaran sudah menarik dan tidak perlu saran perbaikan

Data pada tabel di atas memperlihatkan perubahan yang sangat signifikan pada aspek persepsi maupun keterlibatan siswa secara langsung. Guru menyatakan bahwasanya setelah penerapan *Wordwall*, minat belajar siswa mengalami peningkatan yang nyata, di mana anak-anak tampak antusias dan fokus begitu melihat kuis interaktif di layar, suasana kelas berubah menjadi lebih hidup dan seru, serta siswa saling berlomba untuk maju ke depan menjawab soal. Sementara itu, siswa menyatakan bahwasanya dirinya merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan berharap agar *Wordwall* senantiasa digunakan pada setiap pertemuan berikutnya. (Adawiah, 2025) membuktikan secara empiris bahwasanya *Wordwall* berdampak signifikan bagi minat belajar para murid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, melalui skor signifikansi $0,000 < 0,05$, skor *t*-hitung (6,305) > *t*-tabel (1,661), serta skor *R Square* 0,299 yang memperlihatkan bahwasanya 29,9% varians minat belajar siswa dikenai pengaruh dengan langsung oleh penggunaan *media Wordwall*.

Temuan dokumentasi berupa foto yang dihimpun sepanjang pelaksanaan penelitian ikut menguatkan sekaligus mengonfirmasi hasil yang diperoleh dari wawancara dan

observasi. Dokumentasi visual kegiatan wawancara bersama guru pengampu Al-Qur'an Hadits maupun bersama perwakilan murid kelas VII memperlihatkan sikap terbuka dan penuh semangat dari para narasumber ketika menceritakan pengalaman positif yang mereka rasakan selama proses penggunaan *Wordwall* di ruang kelas. Hasanah & Nur Habibi (2024) menegaskan bahwasanya pembaruan media pembelajaran melalui teknologi pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs memberikan pengaruh langsung terhadap mutu keterlibatan dan minat belajar siswa, sehingga langkah ini layak direkomendasikan untuk terus dikembangkan pada masa mendatang.

Perubahan yang terjadi pada aspek ketekunan dan keinginan belajar lebih lanjut juga menjadi temuan yang sangat bermakna dalam penelitian ini. Siswa yang sebelumnya enggan dan kurang bergairah dalam mengulang materi, setelah mengikuti dua pertemuan bersama *Wordwall* justru secara aktif meminta agar permainan tersebut diulang kembali serta mengekspresikan keinginan untuk mencoba variasi permainan yang berbeda pada pertemuan berikutnya. Kondisi ini mencerminkan terbentuknya motivasi intrinsik dalam diri siswa, yang merupakan fondasi terkuat bagi keberhasilan dan keberlanjutan proses belajar dalam jangka panjang. Aprilia et al., (2026) menemukan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan setelah penggunaan *platform game* interaktif pada pembelajaran keagamaan di madrasah, sebagaimana dikonfirmasi melalui uji *paired sample t-test*, sehingga semakin memperkuat kesimpulan bahwasanya *media* interaktif berbasis digital mampu membangun motivasi belajar yang berkesinambungan. Secara keseluruhan, penerapan *media* pembelajaran interaktif *Wordwall* di MTs Raudlatul Ulum terbukti menjadi solusi inovatif dan efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar murid pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, sekaligus membuka peluang yang lebih luas bagi pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan madrasah secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Kajian ini mengungkap bahwa kondisi pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Raudlatul Ulum sebelum intervensi ditandai oleh dominasi pendekatan satu arah yang melahirkan sikap pasif serta rendahnya antusiasme peserta didik. Proses penerapan *Wordwall* dilaksanakan secara bertahap dalam dua sesi pertemuan melalui *Smart TV*, yaitu sesi pertama berupa kuis interaktif pada materi keutamaan membaca Al-Qur'an dan sesi kedua berupa permainan pencocokan istilah (*Matching*) pada materi keutamaan menuntut ilmu, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan sekaligus memastikan pemerataan keterlibatan siswa. Penerapan tersebut membawa perubahan yang cukup mencolok pada seluruh dimensi minat belajar siswa, meliputi pemusatan perhatian, ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif, serta munculnya respons emosional positif, sebagaimana dikonfirmasi melalui triangulasi data observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi lapangan meskipun temuan ini bertumpu pada dua informan kunci sehingga bersifat kontekstual pada kasus yang diteliti. Media interaktif berbasis teknologi seperti *Wordwall* dengan demikian berpotensi menjadi solusi inovatif bagi pembelajaran keagamaan di madrasah, khususnya sebagai prasyarat awal pencapaian kompetensi membaca, memahami, menghayati, dan

mengamalkan Al-Qur'an dan Hadits sebagaimana diamanatkan KMA Nomor 183 Tahun 2019, sehingga disarankan diintegrasikan secara berkelanjutan pada bidang studi keagamaan sejenis dengan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai, sementara penelitian selanjutnya perlu memperluas jumlah informan siswa dan memadukan pendekatan kualitatif-kuantitatif agar dampaknya dapat diukur secara lebih menyeluruh dan tervalidasi akademis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 1 Samarinda*.
- Agustin, M. S., Sumbawati, M. S., Kholis, N., & Achmad, F. (2025). Literatur review: Hubungan antara minat belajar siswa dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 14(02), 113–118.
- Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 406–422. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Anisah Fitri, Hamdanah, Abdullah Thahir, Muhammad Saleh, & Marhani. (2026). Development of a Wordwall-Based Educational Game Test Instrument for Learning Outcomes in Qur'an Hadith at Madrasah Tsanawiyah. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 30(2), 343–362. <https://doi.org/10.19109/td.v30i2.32536>
- Aprilia, R., Dewi, S., Djamdjuri, S., Muhlisin, U., Ibn, K., & Bogor, I. (2026). Efektivitas penggunaan platform Quizizz dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa di Madrasah Tsanawiyah. *Journal of Management in Islamic Education*, 7(1), 99–112. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v7i1.21202>
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9.
- Diana, L. M., Wulandari, A. Y. R., & Nilasari, A. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 159–168.
- Fathurrozi, M., & Rizal, S. (2024). Efektifitas Pembelajaran Akhlak Menggunakan Media Interaktif di Sekolah Menengah Terpadu Nurul Chotib. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 383–388.
- Hasanah, N., & Nur Habibi, M. (2024). Systematic Review: Metode Pembelajaran dalam Materi Ilmu Tajwid Al-Qur'an Hadits Siswa Madrasah Tsanawiyah di Indonesia. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(2), 147–158. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2024.vol21\(2\).16845](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2024.vol21(2).16845)
- Ilhami, M. W. (2024). *Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif*. 10(9), 462–469.
- Indriyani, I. Y., Anam, N., & Istiqomah, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital : Upaya Meningkatkan Critical Thinking di Kalangan Mahasiswa. *AL - ADABIYAH : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 127. <http://al-adabiyah.iain-jember.ac.id/>

- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619–628.
- Kafabillah, A. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Menghafal Hadits Mata Pelajaran Alquran Hadits Kelas VIII J Madrasah Tsanawiyah Manbail Futuh Tuban. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–17.
- Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah. (2019). *Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia*, 1–466. <https://dki.kemenag.go.id/informasi/keputusan-menteri-agama-republik-indonesia-nomor-183-tahun-2019-tentang-kurikulum-pai-dan-bahasa-arab-pada-madrasah>
- Khasanah, U. R. (2025). *Strategi Pembelajaran Al-Qur'an Yang Efektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Pada Siswa*. 06(02), 269–281.
- Maryani, S. (2025). Implementasi Penggunaan Media Ajar Wordwall Dalam Proses Pembelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah. *Inovasi: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*.
- Naumi, R., & Nurdin, R. (2025). *Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah*. 06(01).
- Pradani, T. G. (2022). *Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 1(5), 452–457.
- Rasyidi, A., & Mutmainah, S. (2024). Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits pada Madrasah Tsanawiyah Ulumul Qur'an Kecamatan Murung Pudak Kabupaten Tabalong. *Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan Dan Dakwah*, 20(2).
- Sari, N. H. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(Oktober), 153–159. <https://ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/Attalim/article/view/721>
- Siti Waaqi'ah Khofidhotur Rofiah, & Qobayesi, A. T. D. (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 126–135. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v4i2.1941>
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah*. 1(1), 53–61.
- Wulandari, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Man Seluma Kab. Seluma Provinsi Bengkulu*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Yanti, A. D., & Puspasari, D. (2024). Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK). *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3384–3402.