

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL PADA MATERI ETIKA BERKOMUNIKASI DALAM ISLAM DI SMPN 119 JAKARTA

Amanda Trianita¹, Fisca Dwiyaniti², Akmal Bagas Hastomo³, Amelia Putri Silma⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Jakarta
Email: amandatrianita6@gmail.com

Abstract

Using learning media is an important strategy for teachers to deliver information effectively. However, many schools still depend on the lecture method and textbooks, which often reduce students' interest in learning. Utilizing technology, such as the Wordwall platform, can be a solution to create engaging interactive media. Wordwall allows the development of activities such as quizzes and games to increase student engagement. This study aims to determine the feasibility of Wordwall-based learning media on the material of communication ethics in Islam for students of class IX-G SMPN 119 Jakarta. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. Data were collected through interviews, observations, and validation questionnaires. The results show that this media is very feasible to use, with a feasibility level of 91,5% in terms of media and material. Thus, Wordwall is proven to be worth using to support the learning of Islamic religious education on the material of communication ethics in Islam.

Article History

*Submitted: 3 Desember 2024
Accepted: 11 Desember 2024
Published: 12 Desember 2024*

Key Words

Game, Wordwall,
communication ethics

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran menjadi strategi penting bagi guru dalam menyampaikan informasi secara efektif. Namun, banyak sekolah masih mengandalkan metode ceramah dan buku ajar, yang seringkali menurunkan minat belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi, seperti platform Wordwall, dapat menjadi solusi untuk menciptakan media interaktif yang menarik. Wordwall memungkinkan pengembangan aktivitas seperti kuis dan permainan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Wordwall pada materi etika berkomunikasi dalam Islam untuk peserta didik kelas IX-G SMPN 119 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan angket validasi. Hasil menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dengan tingkat kelayakan 91,5% dari segi media dan materi. Dengan demikian, Wordwall terbukti layak digunakan untuk mendukung pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi etika komunikasi dalam Islam.

Sejarah Artikel

*Submitted: 3 Desember 2024
Accepted: 11 Desember 2024
Published: 12 Desember 2024*

Kata Kunci

Game, Wordwall, Etika
Komunikasi

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin canggih, hampir semua bidang kegiatan manusia didominasi oleh teknologi, tak terkecuali pendidikan. Perkembangan teknologi berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, maka dari itu teknologi haruslah dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Pendidik perlu menyeimbangkan perkembangan ilmu pengetahuan dengan kemampuan penguasaan teknologi, agar pembelajaran yang sifatnya klasik bisa diubah menjadi pembelajaran yang bersifat modern dan melek akan digitalisasi.

Pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Pamungkas et al., 2021). Pembelajaran bukan hanya sekedar pemberian informasi, melainkan juga proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai tertentu. Proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Pamungkas et al., 2021). Dalam proses belajar mengajar, media memiliki peran yang begitu penting, sebab media merupakan perantara guru kepada peserta didik dalam menyampaikan informasi. Pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif agar peserta didik lebih mudah memahami dan menerima materi yang diberikan. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi, karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman (Dianita, 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mendukung hal ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan game edukasi yang dapat diakses secara online. Game edukasi online adalah bentuk permainan yang dirancang khusus untuk mengintegrasikan elemen pembelajaran dengan hiburan, memanfaatkan teknologi digital sebagai platform utama. Media pembelajaran berupa game edukasi yang dapat diakses secara online sangat diminati karena mudah digunakan dan menarik perhatian peserta didik (Nurhabibah et al., 2021). Lebih dari itu, game edukasi online juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik (Wahyuningsih et al., 2024).

Salah satu platform yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi adalah Wordwall, yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan berbagai aktivitas interaktif berbasis permainan yang dapat diakses secara daring. Wordwall merupakan sebuah game online yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Game ini menawarkan berbagai fitur menarik, seperti kuis, permainan edukatif, hingga diskusi interaktif, yang semuanya dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar (Purnamasari et al., 2022). Selain itu, aplikasi ini juga memberikan kemudahan bagi para pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, yang bertujuan meningkatkan partisipasi peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan (Aeni et al., 2022).

Berdasarkan hasil survei awal dan wawancara yang telah dilakukan, fakta di lapangan menunjukkan peserta didik merasa bosan serta kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru agama di SMPN 119 Jakarta masih terbilang konvensional, karena hanya mengandalkan buku ajar dan metode ceramah. Hal ini membuat peserta didik mudah merasa bosan sehingga pembelajaran terbilang tidak efektif. Oleh karena itu, peneliti memberikan inovasi baru dalam media pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 119 Jakarta melalui game Wordwall. Dengan adanya pembaharuan media pembelajaran berbasis game ini, tentunya akan membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Putri et al., 2022) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall pada Pelajaran Tematik

untuk Meningkatkan Minar Belajar Siswa di kelas V SDN 2 Marga Mulya” menunjukkan bahwa penggunaan game wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah dari segi subjek mata pelajaran dan tujuan penelitian. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan minat pada pembelajaran tematik, sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini adalah untuk mengetahui kelayakan media Wordwall pada pembelajaran pendidikan agama Islam. penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh (Apriyani et al., 2023) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Digital dengan Educandy dalam pembelajaran Matematika”. Hal yang membedakan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan terletak pada media dan subjek pelajaran. Media yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah game Educandy dalam mata pelajaran matematika. Sedangkan media yang digunakan pada penelitian yang dilakukan saat ini adalah Wordwall pada pelajaran pendidikan agama Islam.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game Wordwall pada materi etika berkomunikasi dalam Islam. Oleh karena itu, peneliti memberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Materi Etika Berkomunikasi dalam Islam” Adapun pemilihan lokasi penelitian yaitu, SMPN 119 Jakarta.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono, (2020), metode penelitian dan pengembangan diartikan sebagai suatu cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Penelitian *research and development* adalah jenis penelitian yang kerap kali digunakan dalam diunakan untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan panjang, yaitu *Analyze* (analisis), *Design*, (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). Penelitian dilakukan diawali dengan survei awal dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan peserta didik kelas IX-G di SMPN 119 Jakarta, setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan produk, kemudian divalidasikan oleh ahli materi dan ahli media, lalu direvisi, dan terakhir game Wordwall dapat diuji coba dalam skala besar.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket validitas dan dokumentasi. Adapun dalam penghitungan angket digunakan skala likert bentuk jawaban yang berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Data yang telah terkumpul dalam angket kemudian diolah dalam bentuk tabulasi data dengan cara menetapkan skor jawaban dari pernyataan yang telah dijawab oleh responden. Pemberian skor tersebut didasarkan pada ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

<i>Kategori</i>	<i>Skala</i>
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil persentase diperoleh dari lembar pengisian validasi oleh ahli adalah indeks Aiken's V sebagai berikut (Aiken, 1985):

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

- V = Validitas
s = skor yang ditetapkan ahli dikurangi skor terendah ($s = r - 1$)
r = skor kategori pilihan ahli
n = jumlah responden
c = angka penilaian validitas kategori tinggi (dalam hal ini = 4)

Kualifikasi tingkat validasi menurut (Arikunto, 2006), adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria kelayakan

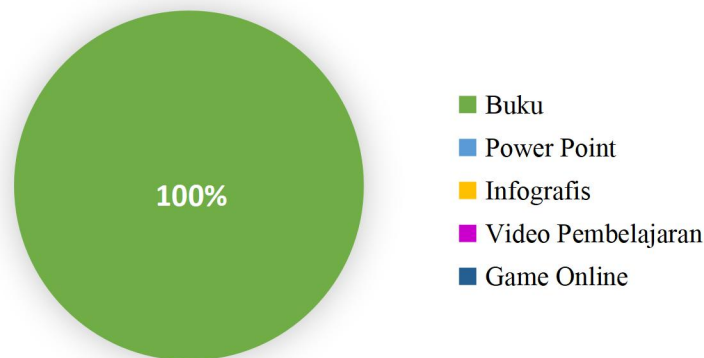
Persentase	Kriteria	Keterangan
85 – 100%	Sangat valid	Tidak perlu revisi
65 – 84%	Valid	Tidak perlu revisi
45 – 64%	Cukup valid	Revisi
0 – 44%	Kurang valid	Revisi

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan sistematis yang meliputi *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Setiap tahapan dalam model ini dirancang untuk mendukung pengembangan media atau produk yang berkualitas berdasarkan kebutuhan dan konteks penggunaannya.

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, masalah, dan karakteristik pengguna yang menjadi dasar pengembangan produk. Pada tahap ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui proses wawancara mendalam dengan salah satu guru mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas IX di SMPN 119 Jakarta. Selain itu, data tambahan diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 36 peserta didik kelas IX-G. Kuesioner tersebut dirancang untuk menggali informasi terkait kebutuhan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat memberikan gambaran menyeluruh untuk mendukung proses perancangan media pembelajaran yang relevan dan efektif.

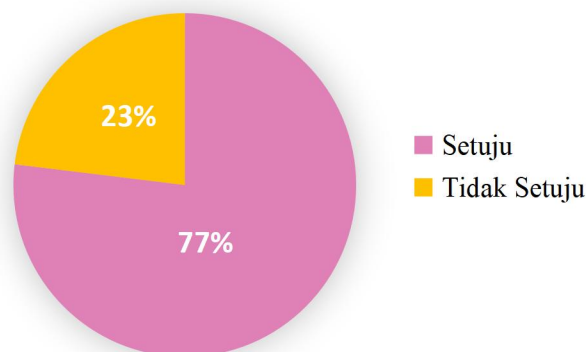
Media apa yang digunakan guru saat mengajar?



Gambar 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan data yang ditunjukkan pada gambar di atas, diketahui bahwa seluruh responden, yakni sebesar 100%, menggunakan buku ajar sebagai sumber utama untuk mempelajari materi etika berkomunikasi dalam Islam. Metode pembelajaran yang paling sering diterapkan dalam pembelajaran kelas XI-G di SMPN 119 Jakarta adalah metode diskusi dan ceramah. Hasil ini sejalan dengan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru pendidikan agama Islam kelas IX di SMPN 119 Jakarta, terungkap bahwa media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku ajar, dengan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Penggunaan metode ini dinilai kurang bervariasi dan cenderung membosankan bagi peserta didik, karena tidak terdapat elemen integrasi teknologi yang dapat meningkatkan minat belajar. Dalam konteks pembelajaran materi etika berkomunikasi dalam Islam, guru belum pernah memanfaatkan media pembelajaran lain selain buku ajar sebagai sarana penyampaian materi, sehingga terdapat potensi untuk mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran tersebut.

Setujukah anda jika media pembelajaran dihadirkan berbasis game?



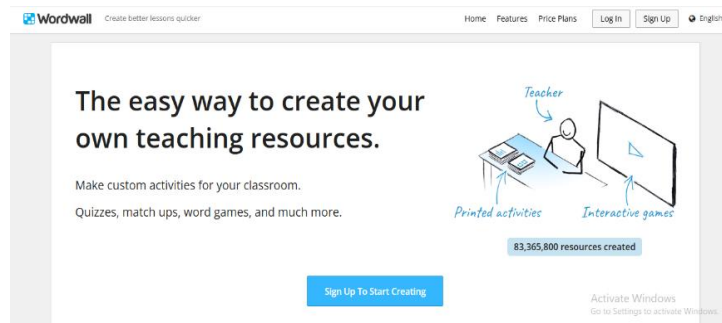
Gambar 2. Hasil Analisis Kebutuhan Media Game

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan, sebanyak 77% responden menyatakan setuju terhadap inisiatif pengembangan media pembelajaran berbasis game online untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi etika berkomunikasi dalam Islam. Temuan ini diperkuat oleh pandangan salah satu guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 119 Jakarta, yang mengungkapkan bahwa kehadiran media pembelajaran berbasis game pada materi tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas sering kali disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran (Dianita, 2024). Guru cenderung mengandalkan buku ajar sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, tanpa memanfaatkan teknologi atau media inovatif lainnya. Kondisi ini sangat dirasakan pada pembelajaran materi etika berkomunikasi dalam Islam, di mana pendekatan konvensional kurang mampu menarik minat peserta didik secara maksimal.

Oleh karena itu, permasalahan tersebut menjadi landasan bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game, salah satunya menggunakan platform Wordwall. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi yang tidak hanya memperkaya metode pengajaran guru, tetapi juga meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam memahami materi etika berkomunikasi dalam Islam secara lebih mendalam dan menyenangkan.

Tahap selanjutnya dalam proses pengembangan adalah tahap desain. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan terhadap desain produk berupa permainan edukatif berbasis Wordwall. Permainan ini dirancang agar dapat diakses secara luas oleh seluruh pengguna melalui platform daring yang tersedia di laman <https://wordwall.net>. Ketika pengguna mengakses tautan tersebut, mereka akan disajikan dengan antarmuka awal yang menampilkan berbagai fitur dan opsi yang relevan untuk mendukung interaksi dan penggunaan aplikasi secara optimal. Desain yang dirancang dalam tahap ini bertujuan untuk memastikan kemudahan akses, interaktivitas, serta keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 3. Tampilan Awal Wordwall

Sebelum dapat memanfaatkan platform ini, pengguna diwajibkan untuk terlebih dahulu melakukan pendaftaran akun (*sign up*) apabila belum memiliki akun yang terdaftar. Proses pendaftaran ini bertujuan untuk memastikan setiap pengguna memiliki identitas unik yang dapat digunakan untuk mengakses fitur-fitur yang tersedia. Setelah pengguna berhasil menyelesaikan proses pendaftaran atau masuk (*log in*) ke dalam sistem, pengguna dapat melanjutkan dengan memanfaatkan fitur utama, yaitu pembuatan aktivitas baru. Dalam tahap ini, pengguna diberikan

Soal yang dirancang dalam penelitian ini disusun berdasarkan prinsip pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong peserta didik tidak hanya memahami konsep secara mendasar, tetapi juga mengolah informasi secara kritis dan kreatif (Basyah, 2019). Dalam konteks mata pelajaran pendidikan agama Islam, penerapan soal berbasis HOTS dapat difokuskan pada tiga level utama, yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Dengan kata lain, soal-soal yang dirumuskan diarahkan untuk melatih peserta didik dalam mengidentifikasi hubungan antara konsep, memberikan penilaian terhadap suatu informasi atau argumen, serta menghasilkan ide atau solusi baru yang relevan. Pengembangan soal berbasis HOTS sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam dan penerapan nilai-nilai agama (Maharani, 2020).

Tahap pengembangan merupakan langkah penting dalam proses penelitian ini, yang bertujuan untuk menghasilkan prototipe akhir dari media pembelajaran berbasis Wordwall. Validasi terhadap aspek media dilakukan oleh seorang validator. Sementara itu, validasi terhadap aspek materi melibatkan tiga orang validator. Keempat ahli tersebut merupakan akademisi di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Negeri Jakarta. Proses validasi ini dirancang untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang tinggi, baik dari segi isi materi yang disampaikan maupun efektivitas penyajiannya sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Media

Responden	Total Butir	Skor Maksimum	Skor yang Didapat	V (%)	Keterangan
Ahli Media	10	40	39	96%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran berbasis Wordwall menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 96%. Angka ini sesuai dengan kriteria kelayakan, di mana nilai antara 85% - 100% dikategorikan sebagai sangat layak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media game Wordwall yang telah dikembangkan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Materi

Responden	Total Butir	Skor Maksimum	Skor yang Didapat	V (%)	Keterangan
Ahli Materi 1	10	40	37	90%	Sangat Layak
Ahli Materi 2	10	40	36	86%	Sangat Layak
Ahli Materi 3	10	40	36	86%	Sangat Layak
Rata-rata				87%	Sangat Layak

Hasil uji materi melalui proses validasi yang melibatkan tiga validator menunjukkan persentase rata-rata sebesar 87%, yang secara signifikan menempati interval 85% - 100% dengan

kategori sangat layak. Tingginya persentase validasi tersebut mengindikasikan bahwa materi yang dinilai telah memenuhi standar kelayakan yang ketat.

Tabel 5. Rata-rata Hasil Uji Validasi

Responden	V (%)	Keterangan
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Ahli Materi	87%	Sangat Layak
Rata-rata	91,5%	Sangat Layak

Berdasarkan analisis komprehensif melalui uji validasi media dan materi, penelitian ini menghasilkan temuan signifikan dengan skor rata-rata sebesar 91,5%. Angka tersebut tidak hanya sekadar indikator numerik, melainkan bukti konkret tingginya kualitas media Wordwall yang telah dikembangkan. Skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat layak, yang mengindikasikan bahwa media ini dapat mendukung proses belajar mengajar secara efektif (Arikunto, 2006). Kelayakan media ini tercermin dari dua aspek penting, yakni media dan materi, yang keduanya telah memenuhi standar kualitas pendidikan yang tinggi.

Berdasarkan hasil berbagai pengujian yang telah dilakukan, baik pengujian terhadap aspek materi maupun media oleh para validator ahli, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memperoleh penilaian dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media ini bukan sekadar inovasi teknologi, melainkan solusi pedagogis yang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran kontemporer. Dengan demikian, media yang telah dirancang siap diimplementasikan secara langsung di lapangan untuk mengukur efektivitas penggunaannya melalui penelitian lebih lanjut. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada upaya pemenuhan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator, serta pelaksanaan uji coba di lapangan guna mengevaluasi efektivitas media pembelajaran secara empiris. Langkah ini diharapkan dapat memberikan data yang lebih komprehensif untuk pengembangan media yang lebih optimal.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis game Wordwall yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi etika berkomunikasi dalam Islam di SMPN 119 Jakarta. Proses pengembangan produk ini telah melalui tahapan validasi dan uji coba yang dilakukan oleh para ahli. Berdasarkan penilaian ahli media, game Wordwall memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan persentase mencapai 96%. Selain itu, uji coba materi juga menunjukkan bahwa produk ini dinilai sangat layak dengan persentase sebesar 87%. Rata-rata hasil uji kedua aspek tersebut menghasilkan persentase sebesar 91,5%. Hasil rata-rata tersebut berada pada interval 85%-100% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Produk ini diharapkan dapat diimplementasikan secara efektif sebagai sarana pendukung pembelajaran PAI, khususnya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai etika berkomunikasi dalam Islam. Implementasi ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar di sekolah.

Referensi

- Aeni, A. N., Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721-730.
- Apriyani, R., Sumarni, S., & Rukiyah, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 110-124.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Basyah, M. M. (2019). Konsep Penyusunan Dan Pelaksanaan Evaluasi Dalam Proses Belajar Mengajar menurut Suharsimi Arikunto. *JURNAL AT-TARBIYYAH: JURNAL ILMU PENDIDIKAN ISLAM*, 5.
- Dani Apriyani, D., & Doni Sirait, E. (2023). Pengembangan Game Edukasi Digital Dengan Educandy dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 253–260. www.Educandy.com
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiah, A. (n.d.). *Cendikia PENGEMBANGAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PKn SISWA KELAS V SD NEGERI 1 TALANG PADANG*.
- Fabella, D., Putri, M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL PADA PELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DIKELAS V SDN 2 MARGA MULYA. In *Berkala Ilmiah Pendidikan* (Vol. 4, Issue 1).
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Maharani, D. P., & Marsudi, S. (2022). Analisis Soal Berbasis HOTS dalam Muatan Pelajaran PKn pada Buku Tematik Kelas IV Terbitan Kemendikbud. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5278-5286.
- Munir, N. S. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CC. *Transformasi: Jurnal Pendidikan & Teknologi*, 1(1). <https://e-jurnal.nobel.ac.id/index.php/transformasi>
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Pada Pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih Informasi artikel ABSTRAK Sejarah artikel: Diterima Revisi Dipublikasikan. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2). <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>

- Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dikelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 132-142.
- Utama, N., Darman, R. A., & Nurdin, B. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X TJKT SMK NEGERI 1 SINTUK TOBOH GADANG. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3475-3483.
- Wahyuningsih, S. P., Huda, C., & Wati, C. E. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Online terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Bagi Peserta Didik Kelas 2 di SDN Kalicari 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yahya, Y., & Salam, S. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru di MTS Al-Hidayah Batulappa. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 29–37. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.505>