

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS GAME *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN PAI DI KELAS VIII SMP 1 NU PALANGKA RAYA

Norheni Aulia *¹

Abdul Azis ²

Nony Wahyu Ningsih ³

Noviani Hidayah ⁴

^{1,2,3,4} Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

*e-mail: nrhniaulia05@gmail.com¹, abdul.azis@iain-palangkaraya.ac.id², nnyngs@gmail.com³,
novianihidayah90@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis web dengan memanfaatkan *Wordwall* sebagai alat bantu interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII SMP 1 NU Palangka Raya. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui penyajian permainan edukatif yang menarik dan interaktif. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan masing-masing sebesar 83,1% dan 86%. Uji coba terhadap 29 siswa menunjukkan respons yang sangat positif, dengan rata-rata skor sebesar 91,2%, menandakan bahwa media ini sangat menarik bagi peserta didik. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar dan kualitas pembelajaran PAI, khususnya pada materi "Iman kepada Nabi dan Rasul".

Kata kunci: Interaktif, Media Pembelajaran, *Wordwall*

Abstract

This study aims to design a web-based learning media using *Wordwall* as an interactive tool for the Islamic Religious Education (PAI) subject in Grade VIII at SMP 1 NU Palangka Raya. The media was developed to enhance students' motivation and interest in learning by presenting engaging and educational games. The development process followed the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation by media and subject matter experts indicated that the media is highly feasible for use, with scores of 83.1% and 86% respectively. A trial involving 29 students yielded highly positive responses, with an average score of 91.2%, showing that the media was very appealing to students. The findings suggest that the use of *Wordwall* as a learning medium is effective in increasing student enthusiasm and improving the quality of PAI instruction, particularly in the topic "Faith in Prophets and Messengers".

Keywords: Interactive, Learning Media, *Wordwall*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan di zaman sekarang telah mendorong teknologi menuju era digital. Teknologi digital berperan besar dalam mendukung siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan memahami pelajaran dengan lebih efektif (Manongga, 2022). Oleh sebab itu, pendidik perlu lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal (S. Lestari, 2018; Khoriyah & Muhid, 2022).

Pendidikan sendiri adalah suatu usaha yang dirancang dengan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dimana siswa bisa terlibat aktif dalam mengeksplorasi dan mengembangkan potensinya (Abd Rahman et al., 2022). Tujuan pendidikan bukan hanya untuk meningkatkan kecerdasan, tetapi juga membentuk karakter, mengasah keterampilan, serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual yang bermanfaat dalam kehidupan pribadi maupun sosial (Pristiwanti et al., 2022). Seiring perkembangan teknologi digital, dunia pendidikan juga mengalami perubahan dengan semakin banyaknya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran (Aeni et al., 2022).

Di era digital seperti sekarang ini, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung proses belajar mengajar. Selain membantu pendidik dalam menyampaikan materi, media pembelajaran juga sebagai sumber belajar yang dapat diakses siswa (Pagarra et al., 2022; Apipah, 2023). Jika digunakan dengan tepat sesuai dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswa, media pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih efektif dan menyenangkan (Saleh et al., 2023).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan teknologi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Pinta et al., 2024). Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting untuk diajarkan sejak usia dini karena berkaitan erat dengan pembentukan akidah dan akhlak seseorang. Namun, metode pengajaran PAI selama ini masih banyak menggunakan metode caramah yang cenderung monoton, sehingga dapat membuat siswa merasa bosan. Padahal, pembelajaran PAI memerlukan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif agar siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar. Jika pembelajaran PAI kurang menarik, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta mengurangi efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan (Ramadhan & Setiawan, 2022; Waty, 2023)

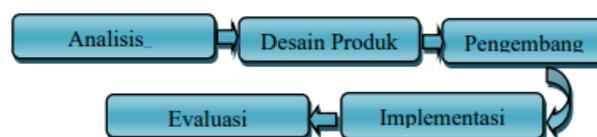
Salah satu media pembelajaran interaktif yang bisa dimanfaatkan dalam pengajaran adalah *Wordwall*. Platform berbasis web ini menawarkan beragam permainan edukatif yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan berbagai template kuis, seperti pilihan ganda, teka-teki silang, mencocokkan gambar, dan permainan lainnya, *Wordwall* dapat membuat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar (Rosdiani et al., 2021). Keunggulan *wordwall* terletak pada kemudahannya diakses melalui gadget atau laptop, serta fitur-fiturnya yang menarik, seperti tampilan warna dan gambar yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi (Lestari, 2021). Selain itu, *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi yang interaktif bagi siswa (Idzi'Layyinnati, 2021)

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Jumrianto, S.Pd.I., salah satu guru PAI kelas VIII di SMP 1 NU Palangka Raya, menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran digital dalam proses mengajar. Beberapa kendala utama adalah tidak semua siswa memiliki smartphone, serta masih ada siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi (gaptek). Karena itu, metode pembelajaran yang digunakan masih banyak bergantung pada buku cetak dan pengalaman mengajar guru.

Sebagai solusi, peneliti menghadirkan inovasi baru dengan memperkenalkan pembelajaran melalui game *Wordwall*. Media ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, karena tampilan yang interaktif dengan kombinasi gambar dan warna yang menarik, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (RND)*, yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk serta mengevaluasi kelayakannya. Pengembangan yang dimaksud dapat berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, seperti program komputer yang mendukung pembelajaran, pelatihan, bimbingan, dan penilaian. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Waruwu, 2024; Latifa & Dewi, 2024). Setiap tahap dalam model ini mencakup seluruh proses pengembangan produk, mulai dari perencanaan awal hingga tahap akhir (Assayyidah et al., 2025)



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Sumber: (Syarifah, 2021)

1. *Analyze* (Analisis): Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan berbagai informasi yang berkaitan dengan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan. Informasi ini diperoleh dari sumber-sumber yang relevan guna mendukung pengembangan media yang efektif.
2. *Design* (Perencanaan): Setelah analisis dilakukan, tahap selanjutnya adalah merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, dalam tahap ini juga disiapkan instrumen penelitian, seperti lembar validasi untuk ahli media dan materi, serta angket untuk mengukur respons siswa dan guru.
3. *Development* (Pengembangan): Pada tahap ini, media pembelajaran mulai dibuat sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan sebelumnya.
4. *Implementation* (Implementasi): Produk yang telah dikembangkan diuji coba pada siswa sejauh mana efektivitas dan respons mereka terhadap media pembelajaran tersebut (Syaripah & Saputra, 2024)
5. *Evaluation* (Evaluasi): Tahap terakhir adalah menganalisis umpan balik dari siswa terkait penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan pada siswa SMP 1 NU Palangka Raya kelas VIII dan terdiri dua tahap uji coba. Tahap pertama adalah uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa, sedangkan tahap kedua adalah uji coba kelompok besar yang terdiri 29 siswa di kelas VIII 1.

Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan angket, yaitu berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian. Angket ini digunakan untuk mengetahui hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, serta mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan dari hasil validasi para ahli dan tanggapan siswa kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif agar dapat memberikan gambaran objektif mengenai kualitas media yang diuji.

Kelayakan Materi pembelajaran PAI dikelas VIII 1 mengenai “Iman Kepada Nabi dan Rasul” serta penggunaan media *Wordwall* sebagai alat evaluasi siswa, dinilai oleh ahli materi, dan ahli media. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi dengan skala penilaian 1-5, dengan rincian skor sebagai berikut:

Tabel 1 Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Validasi Ahli Materi dan Media

Nilai	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Oktariyanti et al., 2021)

Pemberian nilai kepraktisan dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{jumlah Skor hasil Pengumpulan Data}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

(Gusdiana & Egok, 2021)

Tabel 2 Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Presentase	Kriteria
81%–100%	Sangat Layak
61%–80%	Layak
41%–60%	Cukup Layak
21%–40%	Kurang Layak
0%–20%	Sangat Kurang Layak

(Inayati et al., 2023)

Tabel 3 Kriteria Kemenarikan Media Pembelajaran

Skor Rata-Rata	Kategori
81%–100%	Sangat Menarik Sekali
61%–80%	Sangat Menarik
41%–60%	Menarik
21%–40%	Tidak Menarik
0%–20%	Sangat Tidak Menarik

(Inayati et al., 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media berbasis web wordwall dilakukan dengan mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

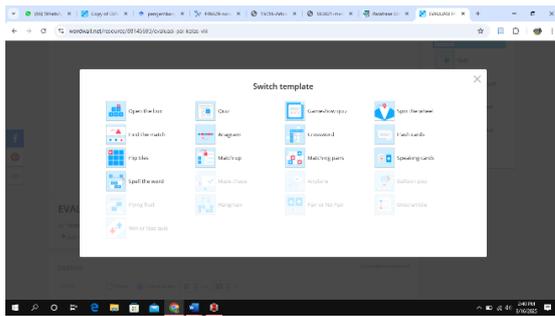
1. Tahap analisis

Pada tahap ini dilakukan observasi dan pengantaran surat untuk meminta perizinan penelitian sekaligus wawancara bersama salah satu guru PAI yang ada di SMP 1 NU Palangka Raya. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, sarana prasarana yang terdapat pada sekolah SMP 1 NU Palangka Raya dianggap memadai dalam perkembangan media pembelajaran berbasis digital. Pada kegiatan ini peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru PAI yaitu bapak Jumrianto., S.Pd. yang mengajar mata pelajaran PAI dikelas VIII SMP 1 NU Palangka Raya. Dalam wawancara ditemukan beberapa kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan proses pembelajaran yakni keterbatasan teknologi yang dimiliki oleh siswa dan masih banyak siswa yang gptek tentang teknologi. Tidak hanya itu, guru juga dalam proses pengajarannya masih mengandalkan metode tradisional. Untuk mengatasi permasalahan yang ada, peneliti berupaya untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses evaluasi. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Dari sekian banyaknya jenis media pembelajaran, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk game edukasi berupa *Wordwall* dengan harapan siswa dapat lebih mudah mengingat materi yang sudah diberikan dengan metode yang berbeda dari umumnya. Dengan fitur pembelajaran berbasis game hal tersebut akan menambah ketertarikan dari siswa untuk belajar.

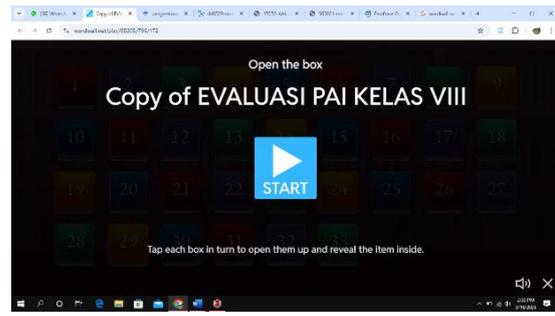
2. Tahap perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan dari pemilihan media yang akan digunakan, pengumpulan bahan, serta persiapan konsep yang akan diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran.

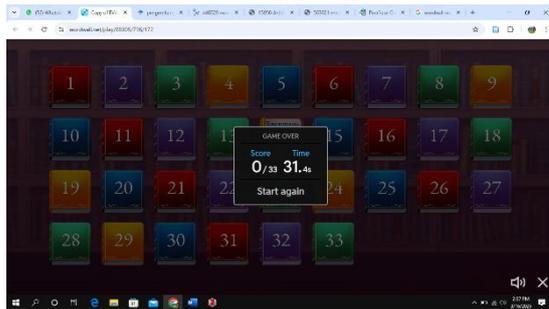
Media pembelajaran yang akan dirancang menggunakan *Wordwall* diakses melalui web <https://wordwall.net/> kemudian login menggunakan email yang ada, setelah itu akan muncul berbagai template game yang dapat digunakan untuk soal yang sudah disediakan. Dalam hal ini peneliti membuat soal sebanyak 20 butir yang kemudian dimasukkan dalam *Wordwall* dengan menggunakan template *open the box*. Siswa kemudian di acak namanya menggunakan spin untuk maju menjawab pertanyaan yang ada.



Gambar 2. Jenis-jenis template game dalam *Wordwall*



Gambar 3. Tampilan awal game *Wordwall*



Gambar 4. Tampilan skor dan waktu bermain *Wordwall*



Gambar 5. Soal dalam game *Wordwall*

3. Tahap pengembangan

Pada tahap ini, peneliti merancang media asesmen berbasis *Wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Media ini berfokus pada materi “Iman Kepada Nabi dan Rasul” untuk siswa kelas VIII. Soal-soal disajikan dalam bentuk pilihan ganda dengan menggunakan template *open the box*. Sebelum produk diuji coba, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Peneliti memilih validator dari dosen Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (FTIK) IAIN Palangka Raya untuk menilai kelayakan media dan materi yang dikembangkan. Validasi materi dilakukan Bersama dengan bapak Abdullah, M.Pd. selaku ahli materi PAI. Kemudian dilanjutkan oleh validasi ahli media yang dilakukan Bersama bapak Slamet Riyadi, S.Kom, M.Kom. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor dengan rata-rata 86% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk diuji cobakan. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media adalah 83,1%, skor tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak” disajikan untuk kelas VIII.

Tujuan dari dilakukannya validasi ini adalah untuk mengetahui seberapa layak dan sesuai materi yang diajarkan dengan media yang digunakan.

4. Tahap Implementasi

Penggunaan media *Wordwall* dilakukan setelah pemaparan materi yang dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pemahaman siswa berdasarkan materi yang diajarkan guru dan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PAI. Sebelum masuk pada proses uji coba, disini peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa mengenai *Wordwall* kemudian peneliti juga menjelaskan Langkah-langkah dalam bermain *Wordwall*. Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis game *Wordwall* diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan melibatkan 29 orang siswa kelas VII. Adapun tujuan dilakukannya tahapan ini untuk mengenalkan media pembelajaran baru kepada siswa, mengenai respon siswa dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall*.

5. Tahap evaluasi

Pada tahap ini, diberikan angket yang berisi 5 pertanyaan kemudian dibagikan kepada 15 siswa yang dijadikan sampel dalam tahap implementasi penggunaan media. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, diperoleh rata-rata skor respons siswa sebesar 91,2%, yang termasuk dalam kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran.

Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan



(a)



(c)

(a) Pengantaran Surat dan Mengisi buku izin penelitian (b) Wawancara Bersama salah satu guru PAI



(a)



(b)



(c)

(a) Validasi Ahli Materi (b) Validasi Ahli Media (c) Menjelaskan Tata Cara Bermain Game Wordwall



(a)



(b)



(c)

(a) Saat bermain Wordwall (b) Angket (c) Pengisian Angket

KESIMPULAN

Berdasarkan penerapan media pembelajaran berbasis web *Wordwall* di SMP 1 NU Palangka Raya, hasil validasi dari ahli media sebesar 83,1% dan validasi dari ahli materi sebesar 86% menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Uji coba terhadap siswa kelas VIII melalui angket memperoleh respon positif dengan persentase 91,2%, yang mengindikasikan bahwa *Wordwall* merupakan media edukatif yang sangat menarik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan daya tarik dan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi “Iman kepada Nabi dan Rasul”

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh guru dan siswa SMP 1 NU Palangka Raya yang telah bersedia menerima kami dengan baik serta memberikan dukungan selama proses pengembangan media pembelajaran ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pengampu mata kuliah Media dan Sumber Belajar bapak Abdul Azis.,M.Pd. yang telah membekali penulis dengan pengetahuan dan keterampilan yang sangat bermanfaat dalam proses pengembangan media.

Penghargaan dan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada Bapak Abdullah, M.Pd., selaku validator materi, atas waktu, perhatian, dan masukan berharga yang telah diberikan. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Slamet Riyadi, S.Kom., M.Kom., selaku validator media, yang telah memberikan arahan serta saran konstruktif dalam menyempurnakan media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Apipah, N. (2023). *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Di Era Teknologi*. <https://osf.io/preprints/thesiscommons/hg6p4/>
- Assayidah, J., Febrianto, P. T., Pritasari, A. C., & Firdaus, A. T. B. (2025). PENGEMBANGAN EDUGAME WORDWALL MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV UPTD SDN KELEYAN 1. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 11(1), 156–175.
- Gusdiana, P., & Egok, A. S. (2021). Pengembangan media kotak permainan spinning wheel pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 1(2), 41–50.
- Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis website (wordwall) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–32.
- Inayati, I., Arcana, I. N., Susetyo, A., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linear. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 72–82.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: Tinjauan pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 192–205.
- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 8362–8376.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 2(2), 111–116.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100.
- Manongga, A. (2022). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1041>

- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahny kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar. <https://eprints.unm.ac.id/25438/>
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 5(1), 126–134.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Ramadhan, R. A., & Setiawan, H. R. (2022). Pentingnya Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Membentuk Akhlak Siswa di Sekolah SMA Swasta PAB 8 Saentis. *Edumaniora: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1(02), 263–268.
- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan membuat game edukasi wordwall untuk guru di kelurahan karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Syarifah, S. (2021). Desain Pembelajaran Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Desain Pembelajaran Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam*, 12(2), 109–120.
- Syaripah, A., & Saputra, E. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Game Edukatif Wordwall Sajak Bahasa Sunda Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 55–62.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Waty, H. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 4(1), 1–10.