AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

AN-NAHDLOH: *Journal of Education and Islamic Studies*
Volume 1, Nomor 2, Januari 2026; E-ISSN: 3109-8614
Available online at: https://ejournal.magisterpaiunira.com/index.php/annahdloh

Received: November 2025	Accepted: November 2025	Published: Januari 2026

Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Wordwall terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah

Mufidah Hasnah Zahabiyah, Dadan Mardani, Moh Mas'ud Arifin
Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia
Email: mufidahhasnahz01@gmail.com, dadan@iai-alzaytun.ac.id, masud@iai-alzaytun.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the effect of using Wordwall, an educational game-based learning medium, on the Arabic learning interest of eighth-grade students at Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun. The problem underlying this research is the students' low interest in learning Arabic, which is influenced by the perception that the subject is difficult and monotonous. The method used in this study is quantitative with a pre-experimental design of the one-group pretest–posttest type. The research population includes all eighth-grade students totaling 405, with a sample of 44 students selected using cluster sampling techniques. The research instrument was a learning interest questionnaire consisting of 30 statement items using a five-point Likert scale. Data analysis included validity, reliability, normality, and linearity tests, as well as paired t-tests and simple linear regression. The results showed an increase in the average learning interest score from 102.16 (pretest) to 110.91 (posttest). The significance value of $p < 0.001$ indicates a significant effect of using Wordwall on increasing students' Arabic learning interest. The determination coefficient (R^2) of 0.539 indicates that 53.9% of the variation in students' learning interest can be explained by the use of the Wordwall medium. These findings confirm that the use of Wordwall creates an interactive and enjoyable learning atmosphere, capable of enhancing students' motivation and active participation in Arabic learning. Therefore, digital game-based media such as Wordwall are recommended as innovative alternatives to improve students' learning interest in madrasah settings.

Keywords: Arabic Language, Learning Interest, Educational Game, Wordwall, Interactive Learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Wordwall* terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah

rendahnya minat belajar siswa terhadap bahasa Arab yang dipengaruhi oleh persepsi bahwa mata pelajaran tersebut sulit dan cenderung monoton. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain pra-eksperimen jenis *one group pretest–posttest design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 405 orang, dengan sampel sebanyak 44 siswa yang diambil menggunakan teknik *cluster sampling*.
Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang terdiri atas 30 item pernyataan dengan skala Likert lima poin. Analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, uji *t* berpasangan, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata minat belajar dari 102,16 (pretest) menjadi 110,91 (posttest). Nilai signifikansi $p < 0{,}001$ menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan *Wordwall* terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,539 menandakan bahwa 53,9% variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media *Wordwall*.
Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan *Wordwall* menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, media berbasis game digital seperti *Wordwall* direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa di madrasah.

Kata Kunci: Bahasa Arab, Minat Belajar, Permainan Edukatif, Wordwall, Pembelajaran Interaktif.

Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan Islam di Indonesia. Penguasaan bahasa ini memiliki peranan sentral, tidak hanya sebagai sarana untuk memahami sumber-sumber ajaran Islam seperti Al-Qur'an dan hadis, tetapi juga sebagai alat komunikasi dan pengembangan ilmu pengetahuan di tingkat global. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran ini sulit karena menuntut hafalan kosakata yang banyak serta penggunaan tata bahasa yang kompleks (Ningsih et al., 2024).

Kondisi tersebut tidak hanya terjadi di lembaga pendidikan umum, tetapi juga di madrasah dan pesantren yang menjadikan bahasa Arab sebagai mata pelajaran wajib. Bahkan di perguruan tinggi Islam, masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai bahasa Arab secara aktif (Susanti, 2020). Menurut Munir & Nurlatifah (2023), salah satu penyebab rendahnya minat siswa adalah kurangnya penggunaan bahasa Arab dalam komunikasi sehari-hari serta pendekatan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan.

Rendahnya minat belajar menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar suasana kelas menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Zulfah (2023)

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

menegaskan bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang monoton dapat menurunkan semangat belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh Malewa & Al Amin (2023) yang menemukan bahwa pembelajaran yang tidak dirancang secara menarik dapat menyebabkan kejenuhan dan rendahnya keterlibatan siswa dalam kelas. Minat belajar, menurut Jannah & Masnawati (2024), merupakan bentuk perhatian dan ketertarikan individu terhadap suatu aktivitas yang berasal dari dalam diri, sehingga menimbulkan rasa senang serta motivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Ketertarikan belajar memiliki dampak positif terhadap hasil pendidikan karena mampu menumbuhkan sikap proaktif dan memperdalam keterlibatan siswa dalam proses belajar (Syachruroji et al., 2024). Media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana penyampai pesan dan membantu guru dalam memperjelas materi pembelajaran (Maharani et al., 2025). Dengan penerapan media yang inovatif, siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui aktivitas belajar yang menarik dan bermakna. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah penerapan gamifikasi atau pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa (Cespón & Toyos, 2025).

Salah satu media yang mengimplementasikan pendekatan *game-based learning* adalah *Wordwall*. Platform daring ini memungkinkan guru menciptakan permainan edukatif seperti matching, anagram, dan maze chase yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Media ini digunakan untuk mendukung pembelajaran kosakata, penyusunan kalimat, serta latihan pemahaman teks. Melalui permainan seperti *Maze Chase* dan *Anagram*, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga kegiatan belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Penelitian Aghata et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam kegiatan belajar mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperkuat daya ingat terhadap materi. Desain interaktif dan antarmuka yang menarik menjadikan *Wordwall* sebagai media yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Temuan penelitian terdahulu menunjukkan konsistensi arah manfaat media *game* edukatif. Sarwendah (2023) membuktikan Wordwall berdampak positif terhadap hasil belajar. Hamidatussya'diyah & Anwar (2025) menunjukkan *game* edukasi meningkatkan minat belajar bahasa Arab. Mujahidin et al. (2021) mendapati penggunaan Wordwall/Quizizz/Sway

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

menaikkan minat dan semangat belajar meski ada kendala jaringan. Ma'wa & Purwati (2024) menunjukkan *wordsearch* Wordwall meningkatkan minat dan keaktifan, sementara Rohmah et al. (2024) menegaskan teknologi berbasis *game* berkontribusi pada peningkatan minat belajar. Meskipun demikian, sebagian studi masih menitikberatkan pada hasil belajar kognitif, belum spesifik mengeksplorasi minat belajar sebagai variabel utama pada konteks pembelajaran bahasa Arab tingkat madrasah dan dengan jenis permainan Wordwall tertentu. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan *game* edukasi Wordwall terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Ma'had Al-Zaytun. Secara khusus, penelitian mengimplementasikan dua format permainan menggunakan Anagram dan Maze Chase untuk menguji sejauh mana pengalaman belajar yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan penelitian dirumuskan sebagai berikut: (1) mendeskripsikan implementasi penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Arab siswa kelas VIII MTs Ma'had Al-Zaytun; (2) menganalisis tingkat minat belajar bahasa Arab siswa; dan (3) menguji pengaruh signifikan penggunaan Wordwall terhadap minat belajar bahasa Arab siswa. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penajaman variabel minat belajar sebagai luaran utama (bukan sekadar hasil belajar kognitif) pada konteks pembelajaran bahasa Arab tingkat madrasah, dengan eksperimen dua jenis *game* Wordwall (Anagram dan Maze Chase) yang berdasarkan telaah pustaka belum banyak diuji secara kuantitatif pada konteks serupa.

Metode Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental tipe *one group pretest-posttest* tanpa kelompok kontrol, untuk menguji hipotesis secara deduktif dari teori ke bukti empiris (Rukminingsih et al., 2020). Pola desain: O_1 – X – O_2, di mana O_1 = *pretest*, X = pembelajaran dengan Wordwall, O_2 = *posttest*; perbedaan skor O_1–O_2 dianalisis guna menilai efektivitas perlakuan. Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Ma'had Al-Zaytun tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 405 siswa (197 laki-laki; 208 perempuan). Teknik *probability sampling* jenis *cluster sampling* digunakan untuk mewakili karakteristik populasi secara efisien (Asrula et al., 2023). Sampel berjumlah 44 siswa dari dua kelas: VIII-A-04 (22) dan VIII-B-06 (22). Instrumen berupa kuesioner minat belajar berisi 30 butir dengan skala Likert 5 poin (SS=5 s.d. STS=1), disusun berdasarkan enam indikator: kesenangan, ketertarikan, perhatian, keterlibatan, motivasi, dan pemahaman materi. Pengukuran minat belajar dilakukan dua kali: *pretest* sebelum

penerapan Wordwall dan *posttest* sesudahnya. Instrumen *posttest* setara dengan *pretest* untuk memungkinkan perbandingan perubahan skor.

Pengolahan dilakukan dengan SPSS versi 27 melalui tahapan berikut:

1. Uji validitas butir menggunakan korelasi item-total Pearson; butir valid bila r hitung > r tabel pada $\alpha = 0{,}05$ (Hardani et al., 2020).
2. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha; $\alpha > 0{,}60$ dinyatakan reliabel (Hardani et al., 2020).
3. Uji normalitas distribusi skor (*pretest* dan *posttest*) menggunakan Shapiro-Wilk; data normal bila $p > 0{,}05$ (Lestari, 2024).
4. Uji linearitas hubungan penggunaan Wordwall (X) dan minat belajar (Y) menggunakan ANOVA Deviation from Linearity (Safitri & Kusuma, 2024).
5. Paired sample t-test untuk menguji perbedaan skor minat sebelum-sesudah perlakuan; signifikan jika $p < 0{,}05$ (Soecahyadi, 2012).
6. Regresi linear sederhana untuk menaksir pengaruh X terhadap Y serta menghitung koefisien determinasi (R^2) sebagai proporsi variasi Y yang dijelaskan oleh X (Soecahyadi, 2012; Lestari, 2024).

Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menjawab rumusan masalah pada pendahuluan melalui pemaparan hasil empiris serta penautan pada teori dan studi terdahulu.

Implementasi Penggunaan *Game* Edukasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun pada Juli tahun ajaran 2025/2026 dengan sampel dua kelas, yaitu VIII-A-04 dan VIII-B-06 yang masing-masing terdiri atas 22 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling* berdasarkan kesamaan karakteristik minat belajar, seperti ketertarikan, perhatian, motivasi, dan keterlibatan. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*, yang memungkinkan perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua pertemuan, masing-masing berdurasi 80 menit sesuai alokasi pelajaran bahasa Arab. Pertemuan pertama 16 Juli 2025 diawali dengan *pretest*, dilanjutkan pembelajaran membaca dan menerjemahkan teks bahasa Arab, serta penerapan *game* Wordwall tipe anagram secara berkelompok. Pada pertemuan kedua 23 Juli 2025, siswa kembali mempelajari teks dialog bahasa Arab dan mengerjakan

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

tantangan Wordwall tipe maze chase, kemudian diakhiri dengan *posttest*. Meskipun terdapat kendala jaringan pada pertemuan pertama, pembelajaran tetap berlangsung kondusif dengan antusiasme tinggi dari siswa. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran ini merepresentasikan penerapan *Game-Based Learning* (GBL). Media permainan tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, progresif, dan kontekstual (Gee, 2013). Wordwall menyediakan tantangan bertahap yang memadukan pengambilan keputusan, interaksi langsung, serta umpan balik instan dalam bentuk skor dan koreksi jawaban (Mettarikanon et al., 2023). Dengan demikian, implementasi Wordwall terbukti tidak hanya memperkuat pemahaman materi bahasa Arab, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan kolaboratif siswa dalam proses pembelajaran.

Tingkat Minat Belajar Bahasa Arab Siswa

Tingkat minat belajar siswa dianalisis dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh melalui instrumen kuesioner. Kuesioner terdiri atas 30 pernyataan yang disusun berdasarkan enam indikator utama, yaitu kesenangan, ketertarikan, perhatian, keterlibatan, motivasi, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran (Asih & Imami, 2021; Prabandani et al., 2022; Syaniyah et al., 2023). Hasil analisis deskriptif diperoleh rata-rata skor minat belajar siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada tahap *pretest* sebesar 102,16, kemudian naik menjadi 110,91 pada tahap *posttest*. Peningkatan juga terlihat pada nilai minimum yang bertambah dari 80 menjadi 90, serta nilai maksimum dari 135 menjadi 138. Selain itu, rentang skor menyempit dari 55 menjadi 48, disertai penurunan standar deviasi dari 12,046 menjadi 11,674, yang mengindikasikan data semakin homogen.

Hasil persentase tingkat minat belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi *Pre-test* Minat Belajar

Kategori	Persentase	Frekuensi
Sangat tinggi	4,5%	2
Tinggi	72,7%	32
Sedang	22,7%	10
Rendah	-	-

Sumber: Data *Pretest* Kuesioner Minat Belajar, 2025

Dari tabel di atas, sebagian besar siswa tergolong dalam kategori minat belajar tinggi (72,7%), diikuti oleh kategori sedang (22,7%), dan hanya sedikit dalam kategori sangat tinggi (4,5%). Tidak ada murid yang termasuk dalam kategori rendah.

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

Tabel 2 Distribusi *Posttest* Minat Belajar

Kategori	Persentase	Frekuensi
Sangat tinggi	20,5%	9
Tinggi	77,3%	34
Sedang	2,2%	1
Rendah	-	-

Sumber: Data *Posttest* Kuesioner Minat Belajar, 2025

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa pemanfaatan media Wordwall berkontribusi pada peningkatan kategori minat belajar siswa. Terjadi pergeseran distribusi, di mana jumlah siswa pada kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat, sedangkan kategori sedang menurun. Secara rinci, 77,3% siswa berada pada kategori tinggi, 20,5% pada kategori sangat tinggi, dan hanya 2,2% pada kategori sedang. Tidak ditemukan siswa yang termasuk dalam kategori rendah.

Pengaruh *Game* Edukasi Wordwall terhadap Minat Belajar Bahasa Arab

Analisis statistik dengan *Paired Sample t-Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest setelah penggunaan media Wordwall ($p < 0,001$). Hasil regresi linear sederhana memperkuat temuan tersebut dengan koefisien regresi sebesar 0,711 dan nilai R Square 0,539. Hal ini mengindikasikan bahwa Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa, di mana 53,9% variasi perubahan dapat dijelaskan oleh penggunaan media ini. Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu. Wordwall terbukti efektif meningkatkan minat dan partisipasi siswa (Rohmah et al., 2024). serta didukung oleh studi lain yang menegaskan peran media permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab (Hamidatussya'diyah & Anwar, 2025). Selain itu, Sarwendah menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya berkontribusi pada aspek kognitif, tetapi juga afektif (Sarwendah, 2023). Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris baru berbasis eksperimen kuantitatif mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan minat belajar bahasa Arab.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh *game* edukasi Wordwall terhadap minat belajar bahasa arab siswa Madrasah Tsanawiyah Ma'had Al-Zaytun diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran bahasa Arab di kelas VIII dengan memanfaatkan media Wordwall, khususnya melalui template Anagram dan Maze Chase, terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya mendorong partisipasi dalam diskusi, kerja kelompok, dan pemahaman teks, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

lebih interaktif dan menyenangkan. Kendala jaringan internet yang muncul selama proses pembelajaran tidak berpengaruh signifikan terhadap efektivitas media.

2. Terdapat peningkatan minat belajar setelah perlakuan. Rata-rata skor *pretest* sebesar 102,16 naik menjadi 110,91 pada *posttest*. Nilai minimum meningkat dari 80 menjadi 90, sementara nilai maksimum naik dari 135 menjadi 138. Selain itu, standar deviasi menurun dari 12,046 menjadi 11,674, yang menunjukkan distribusi nilai lebih merata. Hasil posttest mengungkapkan bahwa 77,3% siswa berada pada kategori tinggi, 20,5% sangat tinggi, dan hanya 2,2% dalam kategori sedang.

3. Uji statistik *Paired Sample t-Test* menunjukkan perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest ($p < 0,001$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Analisis regresi lebih lanjut menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berkontribusi sebesar 53,9% terhadap peningkatan minat belajar, sedangkan 46,1% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian.

Implikasi praktis penelitian ini adalah perlunya guru memanfaatkan media digital berbasis permainan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian *Game-Based Learning* dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Namun, keterbatasan penelitian terletak pada desain pra-eksperimen tanpa kelompok kontrol dan ukuran sampel yang relatif kecil. Penelitian lanjutan disarankan menggunakan desain dengan kelompok pembanding (kontrol), sampel lebih besar, serta eksplorasi media *game* digital lain sebagai pembanding Wordwall.

Referensi

Aghata, F., Nasution, S. P., & Anggoro, B. S. (2024). GAULL (Game Edukasi Wordwall) dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Minat Belajar Peserta Didik. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *4*(4). https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i4.2115

Asih, A., & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, *4*(4). https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.p799-808

Asrula, A., Risnita, R., Jaelani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3).

Cespón, M. T., & Toyos, P. B. (2025). An example of gamification for pre-service teachers in online higher education: Methods, tools, and purpose. *Digital Education Review*, *46*, 1–14. https://doi.org/10.1344/der.2025.46.1-14

Gee, J. P. (2013). *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy* (Second Edition, Vol. 67). Peter Lang.

Hamidatussya'diyah, M., & Anwar, N. (2025). Pengaruh Game Edukasi Baamboozle terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Muhammadiyah 1 Babat. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, *8*(1), 169–176. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6507

Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, *2*(4), 173–183. https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241

Maharani, A. A., Rahmadani, N. C. P., & Renca, Z. S. (2025). Analisis Media Vidio Animasi terhadap Partisipasi Aktif Siswa pada Pembelajaran Pancasila di SDN 2 Tulungagung. *Jurnal Penelitian Nusantara*, *1*(5). https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.223

Malewa, E. S., & Al Amin, Muh. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru. *Educandum*, *9*(1), 22–30. https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1050

Ma'wa, P. F., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *2*(2), 201–211. https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2945

Mettarikanon, D., Tawanwongsri, W., Wanchai, A., & Chookerd, N. (2023). Comparison of the efficacy between game-based learning and pamphlet on enhancing recognition of common cutaneous malignancies in Thai younger adults. *Contemporary Educational Technology*, *15*(2), ep419.

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

https://doi.org/10.30935/cedtech/13013

Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *1*(2), 552–560. https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109

Munir, D. R., & Nurlatifah, S. (2023). Efektivitas "Metode Tebak Kata" untuk Meningkatkan Penguasaan Mufrodat dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Research Student*, *1*(2), 01–13. https://doi.org/10.61722/jirs.v1i2.42

Ningsih, H. N., Munir, D. R., & Fajar, A. (2024). Pendampingan Penguasaan Mufradat Melalui Ice Breaking Tebak Makna dalam Pengajaran Bahasa Arab di MDTA Madinatul Ulum Desa Margaluyu. *HUMANISM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *5 No. 2*. https://doi.org/10.30651/hm.v5i2.22087

Prabandani, R. O., Sumadiningrat, E., & Kurniawan, E. Y. (2022). Minat Belajar Menyanyi Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *4*(4), 995–1017. https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2137

Rohmah, T. I., Safitri, N., Rahmawati, E., Wava, A. Z., Taqwa, A. K., Fakhiyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Peran Teknologi Berbasis Game (Wordwall) dalam Membangun Minat Belajar Siswa. *Walada: Journal of Primary Education*, *3*(3). https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i3.147

Rukminingsih, R., Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. *Erhaka Utama*.

Sarwendah, A. (2023). Pengaruh Disovery Learning Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Broadcasting dan Perfilman. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, *14*(1), 11–26. https://doi.org/10.47625/fitrah.v14i1.424

Susanti, S. (2020). Multiple Intelligences dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *1*(2), 57–85. https://doi.org/10.30997/tjpba.v1i2.2777

Syachruroji, A., Mahtuh, N. A., Andriani, N., & Fadilah, N. R. (2024). Syachruroji, A., Mahtuh, N. A., Andriani, N., & Fadilah, N. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran IPA di SDN Kebaharan 2. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *2*(1). https://doi.org/10.46368/jppsd.v2i1.1900

Syaniyah, N., Susiawati, I., & Iswandi, I. (2023). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun Tahun 2023. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*(4).

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(1), 11. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies