



PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN SKI BERBASIS GAME WORDWALL PADA MAHASISWA PAI UIN PALANGKA RAYA ANGKATAN 2023

Khoirulloh Luthfi Muhammad¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangka Raya^{1,2}

khoirullohluthfimuhammad@gmail.com¹, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan validasi media evaluasi inovatif untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menggunakan platform game Wordwall pada Mahasiswa PAI UINPr Angkatan 2023. Evaluasi konvensional sering dianggap membosankan dan kurang interaktif, khususnya dalam mata kuliah SKI yang bersifat naratif-historis. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan Model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Penerapan, dan Evaluasi). Pengumpulan data utama dilakukan melalui Angket Respon Mahasiswa untuk mengukur kepraktisan produk, setelah produk dipastikan valid oleh para ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor keseluruhan respon mahasiswa mencapai 78%, yang menempatkan media Wordwall pada kategori "Positif" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran SKI. Capaian ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan efektif, sangat mudah diakses, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Dengan demikian, media berbasis Wordwall terbukti layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran SKI.

Kata Kunci: *Game Edukasi; Wordwall; Evaluasi Pembelajaran SKI; Model ADDIE*

Abstract

This research aims to develop and validate an innovative evaluation medium for Islamic Cultural History (SKI) learning using the Wordwall game platform for PAI UINPr Students, intake 2023. Conventional evaluation methods, such as written tests, are often considered monotonous and fail to fully capture student engagement, particularly in SKI, which is often perceived as dull due to its narrative and historical nature. This development utilized the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data was collected primarily through student response questionnaires to assess the product's practicality. Product validity was initially confirmed by subject matter and media experts. The main findings reveal that the overall mean score for student response was 78%, placing the Wordwall media in the "Positive" category for use in SKI learning. This result indicates that the media is effective, highly accessible, interactive, and relevant to student needs. The positive evaluation proves that the Wordwall-based media is suitable for enhancing student interest, motivation, and active participation in SKI learning.

Keywords: *Educational Games; Wordwall; SKI Learning Evaluation; ADDIE Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi masa depan yang unggul dan berkualitas serta mampu menghadapi tantangan zaman (Aminaty and Jasiah 2024). Dalam konteks pendidikan Islam, tujuan pembelajaran tidak terbatas pada pencapaian pengetahuan (kognitif), tetapi juga mencakup pembinaan moral, spiritual, dan sosial peserta didik (Rahmah and Jasiah 2025). Salah satu mata pelajaran yang penting dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran SKI bertujuan menanamkan nilai-nilai keteladanan

melalui kisah perjuangan tokoh Islam, memperkenalkan perkembangan Islam dari masa ke masa, serta menumbuhkan semangat beragama dan berakhlak mulia pada diri siswa.

Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran SKI seringkali dinilai kurang menarik oleh siswa. Materi yang bersifat naratif dan historis sering disampaikan secara konvensional melalui metode ceramah dan hafalan. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa merasa jenuh, kurang aktif, dan hanya berfokus mengingat peristiwa tanpa memahami makna serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh aspek evaluasi. Evaluasi berfungsi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, sekaligus memberikan umpan balik bagi guru untuk memperbaiki metode pengajaran (Maulani et al. 2024). Akan tetapi, evaluasi konvensional seperti tes tertulis sering dianggap membosankan dan kurang mampu menggambarkan kemampuan siswa secara menyeluruh.

Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk melakukan inovasi, khususnya dalam proses evaluasi, agar kegiatan penilaian dapat dilakukan secara menarik, interaktif, dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang relevan dengan perkembangan zaman adalah pengembangan media evaluasi berbasis game digital. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penilai hasil belajar, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Platform Wordwall merupakan salah satu solusi yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media evaluasi berbasis game. Platform ini menyediakan berbagai format permainan edukatif seperti kuis interaktif, roda acak, pencocokan kata, dan teka-teki silang. Wordwall memungkinkan guru untuk menyesuaikan isi permainan dengan materi ajar SKI, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Arrasyid et al. 2025). Termasuk game edukatif, masih tergolong minim dalam kegiatan evaluasi di beberapa lembaga pendidikan, padahal peserta didik sudah akrab dan tertarik pada teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran SKI yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa PAI di era digital.

Sejumlah penelitian terdahulu mendukung efektivitas Wordwall. Misalnya, penelitian (Sulistyorini et al. 2023) mengembangkan evaluasi matematika berbasis Wordwall dengan model ADDIE dan membuktikan media tersebut sangat baik dan mampu meningkatkan motivasi. (Rahmadani et al. 2025) menemukan hasil validitas 90% dan kepraktisan 98% pada e-evaluasi PAI berbasis Wordwall di SMPN 3 Palopo. Sementara itu, (Jannah et al. 2024) juga mengembangkan game edukatif SKI di MTs Ma'arif Lasepang dengan hasil validitas dan kepraktisan yang "sangat baik". Selain itu, (ZAINURI 2023) mengembangkan *evaluasi pembelajaran berbasis Wordwall* pada pelajaran matematika di MI Al-Barokah An-Nur Ajung Jember dan memperoleh hasil validasi 94% serta respon siswa 82%, menunjukkan media sangat layak dan praktis digunakan.

Penelitian serupa dilakukan oleh (Pulungan et al. 2025) yang mengembangkan *media interaktif Wordwall* untuk pembelajaran TIK di Pondok Pesantren Darul Makmur. Hasilnya menunjukkan peningkatan minat belajar siswa sebesar 35% dan pemahaman materi hingga 40%, dengan tingkat validitas dan efektivitas yang tinggi. Temuan-temuan tersebut membuktikan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Namun, sebagian besar penelitian berfokus pada pendidikan dasar dan menengah, sehingga pengembangan media evaluasi SKI berbasis Wordwall di tingkat perguruan tinggi menjadi penting untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut.

Meskipun demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dijematani. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada mata pelajaran umum atau jenjang SMP dan MTs. Penelitian yang secara spesifik mengembangkan sistem evaluasi SKI berbasis Wordwall di tingkat perguruan tinggi dengan model ADDIE yang menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas secara komprehensif belum banyak dilakukan.

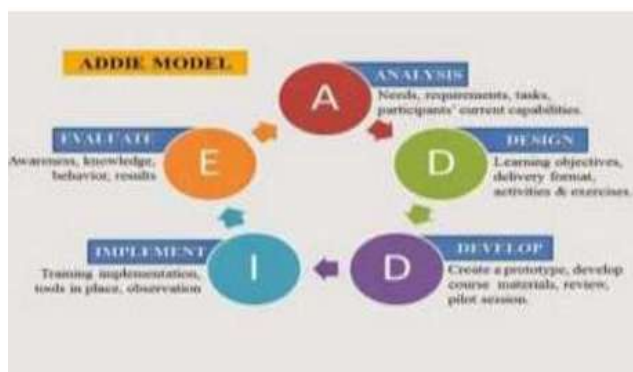
Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan mengembangkan media evaluasi pembelajaran SKI berbasis game menggunakan platform Wordwall dengan model ADDIE pada mahasiswa PAI UINPr. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur pengembangan media

evaluasi dalam konteks pendidikan Islam serta memberikan inovasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini diberi judul: “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Ski Berbasis Game Wordwall Pada Mahasiswa PAI UIN Palangka Raya Angkatan 2023”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode Research and Development model ADDIE, Menurut (Barokati and Annas 2013) Model ADDIE merupakan metode pengembangan yang berfungsi sebagai panduan dalam merancang pembelajaran yang efektif serta mendukung proses pembelajaran itu sendiri. Menurut (Trianto, 2010) dalam (Oktariyanti, Frima, and Febriandi 2021) Model pengembangan ADDIE merupakan metode yang bersifat umum dan digunakan sebagai panduan dalam merancang instrumen pembelajaran yang efektif, dinamis, serta mampu mendukung kinerja proses pelatihan itu sendiri. (Tegeh and Kirna 2013) Juga menyatakan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan desain pembelajaran yang bersifat sistematis. Hal ini juga diungkapkan oleh (Puspasari and Suryaningsih 2019) bahwa Model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam pengembangan instruksional, yang juga dapat dimanfaatkan untuk berbagai bentuk pengembangan, seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta bahan ajar.

Model ADDIE menurut (Cahyadi 2019) yaitu Proses instruksional dalam model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Berikut disajikan bagan metode penelitian pengembangan model ADDIE. Alasan pemilihan model ADDIE didasarkan pada tiap tahapan saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis. Prosedur yang digunakan dalam model ini lebih rasional, mudah dipahami dan dipraktikan, sehingga model ini sesuai digunakan untuk pengembangan bahan ajar (Jasiah 2019).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE.

Teknik analisis data adalah prosedur yang dirancang untuk menelaah data yang diperoleh dari kegiatan penelitian (Ulfah et al. 2022). Tujuan utama dari teknik ini adalah untuk memahami kualitas dan kepraktisan produk berupa Media Evaluasi Pembelajaran *Online* Berbasis *Game* menggunakan *platform Wordwall* berdasarkan aspek kepraktisan/respon pengguna (mahasiswa). Meskipun fokus utama penelitian ini adalah kepraktisan, produk ini sebelumnya telah dipastikan kevalidannya oleh ahli. Kepraktisan produk diukur melalui Angket Respon Mahasiswa. Data kepraktisan ini berfungsi untuk mengetahui kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan daya tarik media dari sudut pandang mahasiswa PAI UINPR. Menurut (Rijal 2021) validitas adalah tolok ukur yang menunjukkan derajat keabsahan sesuatu yang diukur dengan presisi dan ketelitian tinggi. Hasil dari angket oleh peserta didik pada lembar kepraktisan dicari dengan cara berikut:

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor pada Angket Respon Peserta Didik

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

Setelah hasil angket respon peserta didik dihasilkan persentase, maka peneliti bisa menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab "ya"}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\% \quad (\text{Novela and Erita 2025})$$

Berikut adalah kriteria untuk penilaian respon peserta didik.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Respon Peserta didik

Persentase Skor	Kriteria
76 – 100%	Positif
51 – 75 %	Cukup positif
26 – 50 %	Kurang positif
0 – 25 %	Tidak positif

(Sumber: Dharma 2023)

Keefektifan media evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan platform *Wordwall* dihitung dengan hasil angket dari respon peserta didik. media evaluasi dikatakan efektif, jika persentase respon peserta didik minimal 51%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, sesuai dengan yang dijelaskan oleh (Jasiah 2019a). Tahapan inilah yang kemudian diikuti oleh peneliti dalam mengembangkan media.

Analisis, sebagai tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE, melibatkan peneliti dalam mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di UIN Palangka Raya, khususnya untuk mata kuliah Fikih.

Design, menurut Sugiyono 2019, yang dikutip oleh (Lestari et al. 2023) pada tahap ini yang dilakukan setelah melalui tahap mencari informasi.

Development, tahap pengembangan merupakan proses realisasi dari rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya (Lestari et al. 2023).

Implementation. Tahap implementasi bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas media evaluasi yang telah dikembangkan.

Evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas, efektivitas, dan kelayakan media evaluasi berbasis *Wordwall* yang telah dikembangkan.

Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, tujuan pembelajaran dirancang tidak hanya untuk menyampaikan fakta-fakta sejarah, tetapi juga untuk menanamkan kemampuan berpikir historis yang lebih mendalam dan kritis. Hal ini meliputi pemahaman terhadap konsep sejarah Islam, kemampuan menganalisis peristiwa-peristiwa sejarah yang signifikan, pengenalan terhadap tokoh-tokoh penting yang berkontribusi pada perkembangan Islam, serta keterampilan untuk mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks zaman sekarang. Tujuan ini dirumuskan secara spesifik untuk memastikan siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari melalui perspektif sejarah yang relevan (Anwar and Jasiah 2025).

Uji respon mahasiswa dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, efektivitas, dan daya tarik media *Wordwall* dalam mendukung pembelajaran mata kuliah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Instrumen penilaian berupa angket dengan skala Likert empat tingkat, yaitu:

1 = Sangat Tidak Setuju,

2 = Tidak Setuju,

3 = Setuju, dan

4 = Sangat Setuju.

Adapun kriteria penilaian respon peserta didik sebagai berikut:

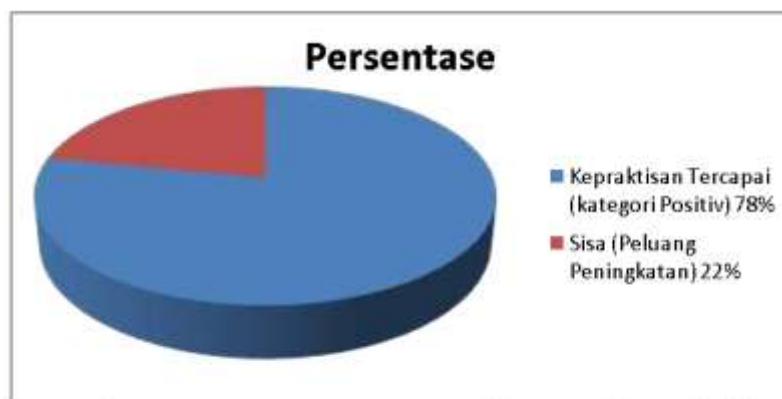
76 – 100% = Positif

51 – 75 % = Cukup positif 26 – 50 % = Kurang positif 0 – 25 % = Tidak positif

Hasil rekapitulasi menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 0,78 atau setara dengan 78%, yang menunjukkan bahwa media Wordwall berada pada kategori “Positif” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran SKI, berikut tabel analisis kepraktikan/respon:

No	Pernyataan	Rata-Rata Skor	Presentasi (%)
1	Tampilan media Wordwall menarik dan mudah dipahami	0,78	78%
2	Media Wordwall membuat pembelajaran SKI lebih interaktif dan tidak membosankan	0,78	78%
3	Media Wordwall mudah diakses melalui perangkat (HP/laptop)	0,78	78%
4	Isi materi dan pertanyaan sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa	0,78	78%
5	Saya merasa puas dengan pembelajaran menggunakan media Wordwall	0,78	78%

Secara keseluruhan, hasil analisis kepraktikan/respon menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan Wordwall. Aspek tampilan, isi, aksesibilitas, dan kepuasan pengguna memperoleh skor yang merata, yang menandakan bahwa media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa.



Gambar 2. Persentase Rata-Rata Kepraktisan Media Wordwall Berdasarkan Respon Mahasiswa

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh, media Wordwall menunjukkan efektivitas tinggi dalam mendukung proses pembelajaran SKI. Mahasiswa menilai bahwa tampilan media yang menarik, kombinasi warna yang serasi, serta kemudahan navigasi menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan pendapat (WIDIASTARI and PUSPITA 2024), bahwa Media pembelajaran digital berperan sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, menurut (Windiani et al. 2025) media digital berbasis permainan atau game-based learning mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa karena adanya unsur interaktif dan kompetisi yang sehat. selanjutnya, (Ulhaque et al. 2024) menemukan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta memperbaiki kelemahan metode tradisional yang cenderung monoton. penelitian (Irwanto et al. 2024) juga menunjukkan bahwa sikap positif siswa terhadap pembelajaran berbasis game digital sangat dipengaruhi oleh gaya belajar visual dan preferensi penggunaan teknologi. hal ini diperkuat oleh (Rahmawati et al. 2025) yang menyatakan bahwa sistem pembelajaran berbasis gamifikasi di perguruan tinggi mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan belajar. penelitian (Ariaty et al. 2023) pun mendukung hasil serupa bahwa media digital interaktif berpengaruh

signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah menengah, yang dapat menjadi dasar penerapan serupa di tingkat perguruan tinggi.

Dari aspek interaktivitas, Wordwall berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif. Mahasiswa merasa lebih antusias karena dapat berperan aktif dalam permainan edukatif yang dikemas secara menarik. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman konsep melalui pengulangan soal dengan format yang menyenangkan. Dengan demikian, pembelajaran SKI yang sebelumnya terkesan teoritis dan monoton menjadi lebih dinamis, komunikatif, dan memotivasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

Kemudahan akses juga menjadi faktor penting yang mendukung efektivitas Wordwall. Mahasiswa dapat mengakses media ini kapan saja melalui perangkat digital seperti ponsel atau laptop, sehingga mendukung prinsip *flexible learning* dalam pendidikan modern. Sejalan dengan pendapat (Widyawati and Sukadari 2023), pemanfaatan teknologi pembelajaran memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan kontekstual sesuai kebutuhan serta gaya belajar masing-masing.

Selain itu, tingkat kepuasan mahasiswa yang tinggi menunjukkan bahwa Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang positif. Mahasiswa merasa media ini relevan dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, serta keterlibatan aktif peserta didik.

Secara umum, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media Wordwall layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Media ini tidak hanya membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pengembangan dan penerapan media berbasis digital seperti Wordwall dapat menjadi alternatif yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya pada mata kuliah SKI, agar lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media evaluasi pembelajaran SKI berbasis Game Wordwall menggunakan model ADDIE pada mahasiswa PAI UINPr Kelas C Angkatan 2023 telah berhasil dilakukan.

Kepraktisan dan Kelayakan Media: Media evaluasi Game Wordwall terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan layak digunakan. Hal ini didukung oleh hasil Angket Respon Mahasiswa yang menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 78%, yang berada pada kategori “Positif” sesuai kriteria penilaian.

Efektivitas Media: Tingginya respon positif ini menunjukkan bahwa media Wordwall efektif dalam mendukung proses pembelajaran SKI. Aspek tampilan yang menarik, kemudahan akses, interaktivitas, dan kepuasan pengguna mendapatkan penilaian yang merata, membuktikan bahwa media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tidak monoton, dan relevan.

Dampak Pembelajaran: Penggunaan media evaluasi berbasis game ini berhasil mengubah suasana pembelajaran SKI yang sebelumnya terkesan teoritis menjadi lebih dinamis, komunikatif, dan memotivasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

Dengan demikian, pengembangan dan penerapan media digital seperti Wordwall dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya pada mata kuliah SKI.

REFERENSI

- Aminaty, Diny, and Jasiah Jasiah. 2024. “Penggunaan Media Game Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Al Qur’an Dan Hadits.” *Jurnal Pendidikan* Vol 25 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.52850/jpn.v25i2.18372>.
- Anwar, Saiful, and Jasiah Jasiah. 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* Vol. 3 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>.
- Arrasyid, Ihsan Auliya, Aida Nurul Hikmah, Elsa Elsa, Reza Maulana Dalimunthe, and Jasiah Jasiah. 2025. “PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DIGITALISASI BAGI KEMANDIRIAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI

- Jasiah. 2019a. “ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH BUDAYA LOKAL DI IAIN PALANGKA RAYA Analysis of Needs Development Material Learning Program Local Cultural in State Islamic Institute of Palangka Raya Abstrak,” no. December.
- Jasiah, Jasiah. 2019b. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal Di IAIN Palangka Raya.” *Anterior Jurnal* Volume 19.
- Lestari, Rizki, Jasiah, Setria Utama Rizal, and Nur Inayah Syar. 2023. “PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI PERMASALAHAN LINGKUNGAN DI KELAS V SD.” *JURNAL ILMIAH PGSD* Vol. 7 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>.
- Rahmah, Miftahul, and Jasiah Jasiah. 2025. “PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS EDPUZZLE PADA MODEL ASSURE DALAM MATA PELAJARAN FIKIH KELAS X MA HIDAYATUL INSAN PALANGKA RAYA.” *Jurnal Sains Student Research (JSSR)* Vol. 3 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3560>.
- Ariaty, Eka, Nur Ariandini, Evi Alfira, and Ulul Azmi Mustari. 2023. “Pengaruh Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah.” *Jurnal Kependidikan Media* Vol. 14 No. <https://doi.org/https://Journal.Unismuh.Ac.Id/Index.Php/Media/Article/View/19006>.
- Barokati, Nisaul, and Fajar Annas. 2013. “PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA KULIAH PEMROGRAMAN KOMPUTER (STUDI KASUS: UNISDA LAMONGAN).” *Jurnal Sistem Informasi* Volume 4, <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar BerbasisADDIE Model.” *EDUCATION JOURNAL* volume 3, <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dharma, Universitas Sanata. 2023. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL SENI DAN BUDAYA: Poshuman Dan Interdisiplinaritas*. Edited by Roberto Budi Sarwono, Florentinus Galih Adi Utama, Andreas Prasetyadi, and Dkk. Yogyakarta: SANATA DHARMA UNIVERAITY PRESS. Irwanto, Irwanto, Ucu Cahyana, Ni Putu Sri Ayuni, and Rudi Suhartono Wijayako. 2024. “Exploring High School Students’ Attitudes towards Digital Game-Based Learning: A Perspective from Indonesia.” *Journal of Education and E-Learning Research* Vol.11 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.20448/jeelr.v11i1.5272>.
- Jannah, Raodhatul, Citra Rosalyn Anwar, Nurhikmah H, and -. 2024. “Game Edukatif Pada Mata Pelajaran Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VII Di MTs Ma’arif Lasepang Kab. Bantaeng.” *Journal Binagogik*.
- Maulani, Giandari, Sisca Septiani, Nora Susilowaty, and -. 2024. *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Edited by Andri Cahyo Purnomo. Banten: Penerbit PT SADA KURNIA PUSTAKA.
- Novela, Dina, and Yeni Erita. 2025. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN PLATFORM WORDWALL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN RADEC DI KELAS V SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Volume 10N. Oktariyanti, Ditania, Aren Frima, and Riduan Febriandi. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar.” *JURNAL BASICEDU* Volume 5 N. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.
- Pulungan, Rahman saleh, Supratman Zakir, Supriadi, and Liza Efriyanti. 2025. “Pengembangan Media Interaktif Wordwall Untuk Pembelajaran TIK Kelas VII Di Pondok Pesantren Darul Makmur.” *Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation* Vol. 04 No.
- Puspasari, Ratih, and Tutut Suryaningsih. 2019. “Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model Addie.” *Journal of Madives* Volume 3, <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>.
- Rahmadani, Fitri Suci, Firman, M. Alinurdin, and -. 2025. “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Games Edukasi Wordwall.” *Indonesian Journal of Islamic Educational Review* Vol.2, No.

- Rahmawati, Alia, Afifah Erinawati, Asyrafil Akmal, Neila Abidah Ardelia, and Afif Faizin. 2025. "PENGEMBANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK PERGURUAN TINGGI." *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI* Vol. 10 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.32832/educate.v10i2.21152>.
- Rijal, Akmal. 2021. *Mengembangkan E-Learning Mata Kuliah Pembelajaran Matematika SD Berbasis Aplikasi Moodle Program Studi PGSD*. Edited by Jaenal Arifin. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Sulistyorini, Yunis, Siti Napfiah, Khoirul Mufidah, and -. 2023. "PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS GAME MENGGUNAKAN PLATFORM WORDWALL." *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika* Vol. 5 No.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. 2013. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN DENGAN ADDIE MODEL." *Jurnal Ika* Vol. 11 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Ulfah, Almira Keumala, Ramadhan Razali, Habibur Rahman, and Dkk. 2022. *RAGAM ANALISIS DATA PENELITIAN: Sastra, Riset Dan Pengembangan*. Edited by Sri Rizqi Wahyuningrum. 1st ed. Madura: IAIN Madura Press.
- Ulhaque, Muhamad Iqbal Zea, Muhammad Azhar Fachrezi, Angga Hadiapurwa, and Dkk. 2024. "Gamifikasi Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* Vol. 07 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPI.071.07>.
- WIDIASTARI, NI GUSTI AYU PUTU, and RYAN DWI PUSPITA. 2024. "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* Vol 4. No. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>.
- Widyawati, Eni Rahayu, and Sukadari. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Pembelajaran Kekinian Bagi Guru Profesional IPS Dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0." *Proceedings of Seminar Kebangkitan Nasional Dan Call for Paper Universitas Muhammadiyah Purwokerto* Volume 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>.
- Windiani, Arofah, Siti Aurofatul Arofah, Apriyanti Apriyanti, and Ubaidillah Ubaidillah. 2025. "Media Digital Dan Antusiasme Peserta Didik : Peran Game Based Learning Dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik." *Ubaidillah Ubaidillah* Vol. 9 No. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.28577>.
- ZAINURI, AHMAD. 2023. "PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V MI AL BAROKAH AN NUR AJUNG JEMBER." UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER.
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, Dan Strategi Implementasi Dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada AKUBANK. *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.35870/Jpp.V1i1.1335>.
- Marlina, E. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Islam*, 9(1), 77-89.
- Nauli, M. U., & Masitah, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keaktifan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Agama Islam. *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 8(2), 489-501. <https://doi.org/10.30736/Ktb.V8i2.2202>.
- Norhidayah. (2024). Efektivitas Media Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(1), 77-85.
- Nurlaila, S., & Gunawan, R. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 13(3), 221-234. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpm/article/view/28907>.
- Oktaria, N., dkk. (2024). Pengembangan Media Game Teka-Teki Silang Materi Beriman Kepada Allah Dan Rasul-Nya Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal Of Education*, 4(3), 518-526.
- Pratiwi. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Partisipasi Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(4), 33-41.
- Putri, A., & Rahmadani, S. (2024). Strategi Desain Media Digital Interaktif Dalam Meningkatkan

- Motivasi Belajar Mahasiswa. *Journal Of Education And Learning Innovation*, 9(2), 132–141. <https://Journal.Stkipbjm.Ac.Id/Index.Php/Jeli/Article/View/25490>.
- Rahman, M. O., & Ridwan, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Asmaul Husna Berbasis Game Pada TPA Darul Jannah. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(1). <https://doi.org/10.22373/Cj.V9i1.25507>.
- Rahmawati, A., Erinawati, A., Akmal, A., Ardella, N. A., & Faizin, Arahmawati, A., Erinawati, A., Akmal, A., Ardella, N. A., & Faizin, A. (2025). Pengembangan Learning Management System (LMS) Berbasis Gamifikasi Untuk Perguruan Tinggi. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 325–337.
- Rajab, A., Sutrisno, D., & Hidayat, R. (2019). Implementasi Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 5(2), 45–54.
- Ramadhani, S., & Akbar, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Inovasi*, 5(3), 134–147. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpti/article/view/27812>.
- Ridwan. (2024). Kebutuhan Media Pembelajaran Inovatif Di Era Digital Pada Pendidikan Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 12–20.
- Riski, D., & Santoso, W. (2021). Pengembangan Media Game Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 23–35. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jtp/article/view/19221>.
- Rusdi. (2025). Kebutuhan Media Pembelajaran Inovatif Di Era Digital Pada Pendidikan Tinggi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 12–20.
- Santoso, A., Lestari, M., & Pradana. (2022). Pengaruh Model Game-Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 6(1), 55–68.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Alfabeta, Bandung). Suhartono, D. (2025). Penerapan Gamifikasi Dalam Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Journal Of Education And Digital Learning*, 10(1), 65–79. <https://ejournal.umj.ac.id/index.php/jedl/article/view/25487>.
- Syahrani, H., & Maulana, N. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 144–158.
- Windiani, A. R., Arofah, S. A., Apriyanti, A., & Ubaidillah, U. (2025). Media Digital Dan Antusiasme Peserta Didik: Peran Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 17183–17188.
- Yuliani, R., & Firmansyah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Tombol Navigasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran Digital*, 7(2), 99–108. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jtpl/article/view/19230>.
- Yusuf, F., & Karim, A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Islam Untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial*, 5(2), 129–140.