

WHEEL OF NAMES DAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR FIKIH (MI NURUL ARJOSARI MALANG)

Najmi Nahdin Afkari

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
najminahdinafkari@gmail.com

ABSTRACT

The development of the times is increasingly advancing towards convenience in all aspects, one of which is with the help of technology. The application of technology in various fields, one of which – education – makes it easier for educators and students (students and students) to learn. The use of learning media available on the Internet, such as Wheel of Names and Worldwall allows students to understand learning with a fun game. This study used qualitative methods targeting 26 grade IV students. The results showed changes in student attitudes after using Wheel of Names (spinner) and Worldwall learning media in learning. This change can be seen from student activeness and observational assessment through the following indicators: (a) student activeness in participating in teaching and learning activities, (b) asking questions about material that has not been understood, and (c) activeness in collecting assignments on time. The conclusion of this study is that the use of Worldwall media in class IV jurisprudence learning can increase student interest and motivation to learn.

Keywords: Wheel Of Names; Worldwall; Interest; Motivation; Learners.

ABSTRAK

Perkembangan zaman yang semakin maju ke arah kemudahan dalam segala aspek, salah satunya dengan bantuan teknologi. Penerapan teknologi dalam pelbagai bidang salah satunya—pendidikan—memudahkan pendidik maupun peserta didik (siswa dan siswi) dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang tersedia di Internet, seperti Wheel of Names dan Worldwall memungkinkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dengan suatu permainan yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan sasaran 26 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan perubahan sikap siswa setelah menggunakan media pembelajaran Wheel of Names (spinner) dan Worldwall dalam pembelajaran. Perubahan ini terlihat dari keaktifan siswa dan penilaian observasi melalui indikator berikut: (a) keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, (b) bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan (c) keaktifan dalam mengumpulkan tugas tepat waktu. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media Worldwall pada pembelajaran fikih kelas IV dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Wheel Of Names, Worldwall, Minat, Motivasi, Peserta Didik

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, dengan peran penting dalam membentuk akhlak, atau perilaku yang sesuai dengan adat istiadat yang

berlaku, termasuk norma kesopanan, hukum *dsb*, sebagaimana diatur dalam UU No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.¹ Pendidikan sendiri dikatakan berjalan jika dalam diri seorang peserta didik seperti akhlak, kecerdasan dan ketrampilan yang diperlukan baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain sehingga dalam perjalannya pendidikan merupakan cara yang sepenuhnya sadar dilakukan oleh seseorang dalam menciptakan keadaan pada proses belajar maupun pembelajaran sehingga peran seorang guru atau pendidik mampu memberikan arahan dan membantu peserta didik dalam berkembang sesuai dengan kodratnya sebagai manusia yang aktif serta bermanfaat.

Salah satu keterampilan penting yang harus dikembangkan oleh peserta didik adalah keterampilan berpikir kritis². Dalam Permendikbud 81A tahun 2013, kegiatan pembelajaran adalah proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, dan berkontribusi pada kesejahteraan hidup³.

Pembelajaran bukan hanya tentang mendapatkan ilmu, tetapi juga proses yang harus dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik⁴. Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pengambilan keputusan sehari-hari dan memungkinkan seseorang untuk menganalisis, mengevaluasi, menjelaskan, dan mengatur kembali pemikiran mereka untuk mengurangi risiko kesalahan dalam pengambilan tindakan dan keputusan dalam menghadapi masalah kehidupan⁵. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik, Pendidik sebagai fasilitator harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, meliputi aspek mengamati, bertanya, menganalisis, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikannya, sesuai dengan Permendikbud tahun 2013.

Penggunaan media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran⁶. Media tersebut tidak hanya memberikan panduan yang efektif bagi Pendidik, tetapi juga merupakan faktor penentu utama dalam menentukan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang memudahkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan.

Hasil dari wawancara dengan peserta didik yang selama ini mengikuti pelajaran dengan metode pembelajaran yang monoton membuat mereka merasa bosan, bahkan cepat

¹ Zulfan Hatami et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Laju Reaksi Di Sma Negeri 1 Labuhan Haji," *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia* 5, no. 1 (2023): 67–74, <https://doi.org/10.20414/spin.v5i1.6883>.

² Ike Apriliani, *Implementasi Manajemen Tenaga Pendidik Pada Mata Pelajaran PAI Dan BBQ Di Sma Negeri 9 Bandar Lampung, Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* (Lampung: UIN Raden Intan, 2018).

³ Fahria Rachmaida and Mutiarani Mutiarani, "The Use of Spinning Wheel Games to Improve Students' Writing Procedural Texts," *Journal of Languages and Language Teaching* 10, no. 4 (2022): 530, <https://doi.org/10.33394/jollt.v10i4.5766>.

⁴ Siti Zubaidah, "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran," *Seminar Nasional Pendidikan Dengan Tema "Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21*, no. Desember (2016): 1–17.

⁵ Machdarini Machdarini and Luqman Hidayat, "The Effects of Using Spin Wheel Media on Counting Ability of Tunagrahita Students," *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 116–28, <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.404>.

⁶ Eling Diar Oktaviani, "Peranan Guru Dalam Pendidikan Inklusif Untuk Pencapaian Program Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG's)," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 55, <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.440>.

melupakan pelajaran tersebut⁷. Tetapi, dilain sisi para pendidik dengan metode pengajaran yang menyenangkan dengan bantuan teknologi mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap *memory* atau daya ingat peserta didik. Hal menunjukkan pentingnya minat dan motivasi siswa dalam mempengaruhi prestasi belajar. Untuk mengatasi masalah ini, inovasi dalam pembuatan media pembelajaran diperlukan. Media interaktif menjadi solusi yang diperlukan, dengan kebutuhan akan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siapapun. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menyelidiki media pembelajaran interaktif yang sesuai untuk pembelajaran Fikih kelas IV.

Dalam mengatasi tantangan tersebut, salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran permainan "*Spinning Wheel*" atau yang juga dikenal sebagai roulette, yang dapat dimodifikasi sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan⁸. Kelebihan utama dari penggunaan media ini adalah kemampuannya dalam meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas, sejalan dengan manfaat media pembelajaran⁹. Media pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk memfasilitasi pengajaran oleh Pendidik, tetapi juga untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Adapun *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang potensial, seperti yang diungkapkan oleh¹⁰. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran. Beberapa keunggulan *Wordwall* adalah kebebasan akses untuk opsi dasar dengan berbagai template, serta kemampuan untuk membagikan permainan langsung melalui platform seperti WhatsApp atau Google Classroom¹¹. Selain itu, *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan lainnya¹². Kelebihan lainnya adalah kemampuannya untuk mencetak permainan ke dalam bentuk cetak.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian terkait minat dan motivasi belajar peserta didik pada media pembelajaran *Wheel of Names* atau Spinning dan *Worldwall*. Kedua media tersebut diterapkan secara bersamaan dalam menjalankan tugasnya—yang secara garis besar *Wheel of Names* berguna untuk mengacak No. Absen peserta didik untuk maju kedepan dan setelah itu peserta didik akan memilih nomor yang tersedia di *Worldwall* yang didalamnya terdapat pertanyaan acak. Hal ini untuk diterapkan pada materi Sholat Idul Fitri kelas IV di MI Nurul Ulum pada tahun ajaran 2023/2024 Semester II. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif

⁷ Emi Puspita Sari, "The Use of the Wheel of Names in Learning Indonesian Text Material Description 'Standard Words and Non-Standard Words' Class VII Smp Negeri 12 Dumai," *Journal of Social Research* 2, no. 1 (2022): 158–64, <https://doi.org/10.55324/josr.v2i1.480>.

⁸ Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–57, <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>.

⁹ Ujang Nendra Pratama and Haryanto Haryanto, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2018): 167–84, <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>.

¹⁰ Khusnul Maghfiroh, "Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda," *Jurnal Profesi Keguruan* 4, no. 1 (2018): 64–70.

¹¹ Milhatun Zannah and Nurdinah Hanifah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Isrok'atun," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2024): 55–56, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i154>.

¹² Putti Larasati, Ida Bagus Putrayasa, and I Nengah Martha, "Pemanfaatan Media Wordwall.Net Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 3 (2023): 395–412, <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>.

dan inovatif dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

KAJIAN LITERATUR

Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan keberhasilan penggunaan media *Wheel of Names* atau *Spinning Wheel* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang dilakukan oleh¹³ yang disimpulkan bahwa di ranah Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah salah satu media pembelajaran yang efektif ialah *Spinning*. Namun, pengembangan media *Wheel of Names* dalam konteks pembelajaran Fikih untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah menawarkan beberapa perbedaan, termasuk konten pertanyaan yang disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari.

METODE

Ada beberapa penjelasan yang harus dituliskan di sini: pertama, metode penelitian yang digunakan, apakah kuantitatif atau kualitatif, dan pendekatan yang dipakai; kedua, setting dan subjek penelitian yang dilakukan; ketiga, teknik pengumpulan data; dan keempat, cara menganalisis data.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendalami penggunaan media pembelajaran *Wheel of Names* dan *Wordwall* dalam pembelajaran fikih kelas IV di sebuah Madrasah Ibtidaiyah Swasta di Kota Malang. Dalam penelitian ini, penelitian yang diteliti adalah siswa-siswi yang berada di tingkat kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara kemudian dianalisis secara mendalam untuk memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana media pembelajaran *Wheel of Names* dan *Wordwall* digunakan dalam konteks pembelajaran fikih materi sholat Idul Fitri.

Proses observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengamati secara langsung penggunaan *Wheel of Names* dan *Wordwall* dalam pembelajaran fikih. Data yang terkumpul dari observasi tersebut kemudian diuraikan secara naratif, menggambarkan berbagai aspek yang terkait dengan penggunaan *Wheel of Names* dan *Wordwall*, termasuk respons siswa terhadap materi pembelajaran, efektivitas media dalam menyampaikan konsep-konsep fikih, dan dampaknya terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Selanjutnya data tersebut diolah kembali untuk dijadikan pertanyaan wawancara terkait setelah dan sebelum adanya penerapan media pembelajaran menggunakan *Wheel of Names* dan *Wordwall*.

Adapun terkait informan atau narasumber menggunakan teknik *random sampling* terhadap 4 siswa dan 4 siswi dengan rincian:

Tabel 1. Daftar Subjek

No	Jenis Kelamin	Inisial (agar mempermudah)	Umur
1.	Laki-laki	A	10 Tahun
2.	Laki-laki	B	11 Tahun
3.	Laki-laki	C	10 Tahun
4.	Laki-laki	D	11 Tahun
5.	Perempuan	E	11 Tahun
6.	Perempuan	F	10 Tahun
7.	Perempuan	G	10 Tahun
8.	Perempuan	H	10 Tahun

¹³ Elsa Febrina Harahap et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question Pada T Ema 7 Subtema 2 Kelas V Di MIN 1 Medan T.A. 2022/2023," *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 12235–47.

Melalui pendekatan kualitatif ini, penelitian bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan media pembelajaran *Wheel of Names* dan *Worldwall* dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran fikih di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Kota Malang.

HASIL

Dalam penerapan media pembelajaran *Wheel of Names* dan *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar fikih di Madrasah Ibtidaiyah, penting untuk diakui bahwa kejemuhan terhadap metode pembelajaran yang monoton bisa timbul kapan saja, terutama di masa pandemi seperti ini. Oleh karena itu, sebagai bagian dari upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, pendidik perlu terus berinovasi dan menciptakan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan.

Saat siswa mulai kehilangan semangat dan motivasi mereka, terutama di tengah tantangan pembelajaran jarak jauh, peran pendidik sangatlah vital. Mereka harus dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu solusi yang bisa diambil adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang beragam, seperti *Wheel of Names* dan *Wordwall*. Dengan memasukkan elemen-elemen interaktif seperti ini ke dalam pembelajaran fikih, diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Implementasi Media Pembelajaran

1. *Wheel of Names*

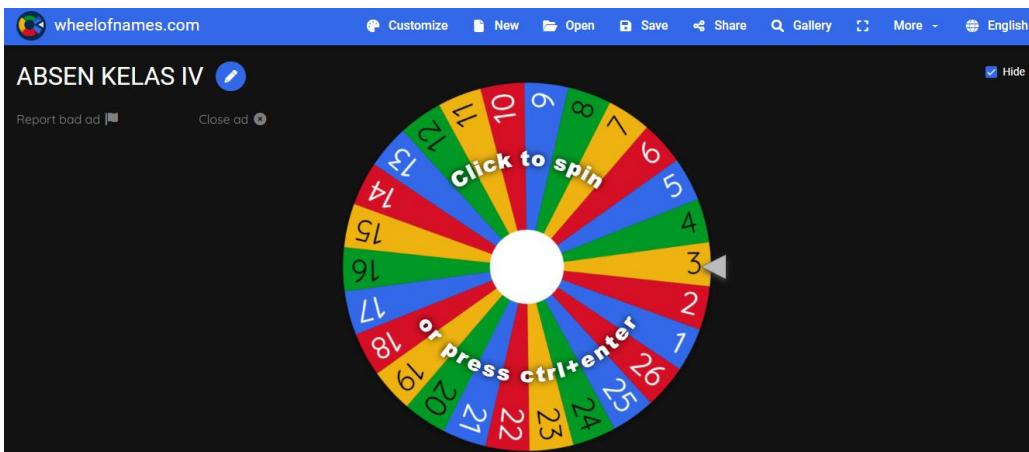
Penjelasan tentang penggunaan *Wheel of Names* di MI, termasuk cara penggunaannya dan manfaat yang diharapkan. *Wheel of Names* adalah sebuah alat daring atau website yang berguna untuk membuat pilihan acak dari sejumlah opsi yang telah dimasukkan. Dalam konteks pendidikan, terutama di tingkat MI (Madrasah Ibtidaiyah), penggunaan alat ini dapat memberikan berbagai manfaat bagi Pendidik dan siswa.

Cara Penggunaan *Wheel of Names* di MI

Pertama-tama, untuk menggunakan *Wheel of Names* di MI, Pendidik perlu memastikan bahwa mereka memiliki akses ke internet dan perangkat yang mendukung, seperti laptop, proyektor dan sound agar suara yang dihasilkan bisa memeriahkan kelas. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan *Wheel of Names*:

1) Persiapan Opsi, Terdapat berbagai pilihan, pendidik perlu menentukan opsi atau pilihan yang akan dimasukkan ke dalam *Wheel of Names*. Misalnya, Dalam hal ini, bisa berupa nama-nama siswa atau No. Absen yang akan dipilih untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada Web *Worldwall*. **2) Masukkan Opsi**, setelah opsi dipersiapkan, Pendidik dapat memasukkan opsi-opsi tersebut ke dalam *Wheel of Names*. Ini bisa dilakukan dengan mengetikkan opsi-opsi tersebut secara manual atau dengan mengimpor daftar opsi dari file teks. **3) Konfigurasi**, setelah semua opsi dimasukkan, Pendidik dapat mengonfigurasi pengaturan tambahan sesuai kebutuhan. Misalnya, Pendidik dapat mengatur putaran roda yang acak atau urut.

Gambar 1. *Wheel of Names* sesudah diisi nomor absen Peserta Didik.



Sumber : <https://wheelofnames.com/swc-9md>

4) *Putar Roda*, setelah semuanya siap, Pendidik dapat memulai putaran roda. *Wheel of Names* akan secara acak memilih satu opsi dari daftar yang telah dimasukkan. 5) *Gunakan Pilihan*, pendidik dapat menggunakan pilihan yang dipilih oleh *Wheel of Names* sesuai keperluan. Misalnya, jika *Wheel of Names* dipakai untuk memilih siswa yang akan memberikan presentasi di depan kelas, Pendidik dapat meminta siswa yang terpilih untuk bersiap-siap.

Manfaat Penggunaan *Wheel of Names* di MI

1) Keterlibatan Siswa

Penggunaan *Wheel of Names* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memilih siswa secara acak untuk berpartisipasi dalam diskusi atau menjawab pertanyaan, Pendidik dapat memberikan kesempatan yang adil kepada semua siswa tanpa adanya kecenderungan untuk memilih siswa tertentu.

2) Meningkatkan Keadilan

Dengan menggunakan alat ini, Pendidik dapat memastikan bahwa keadilan dipertahankan dalam kelas. Tidak ada siswa yang merasa diabaikan atau diuntungkan karena pemilihan secara acak menghilangkan bias subjektif dari Pendidik.

3) Memperkuat Keterampilan Publik

Dengan memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berbicara di depan kelas, penggunaan *Wheel of Names* dapat membantu memperkuat keterampilan berbicara di depan umum. Siswa akan lebih percaya diri dan terampil dalam menyampaikan pendapat atau presentasi di depan audiens.

4) Mengurangi Kecemasan

Bagi beberapa siswa, prospek untuk dipilih secara acak mungkin menimbulkan kecemasan. Namun, dengan penggunaan *Wheel of Names* secara konsisten, siswa dapat merasa lebih nyaman karena mereka tahu bahwa kesempatan dipilih sama untuk semua orang.

5) Membangun Kedisiplinan

Penggunaan alat ini juga dapat membantu membangun kedisiplinan di kelas. Dengan mengetahui bahwa mereka bisa dipilih secara acak untuk berpartisipasi, siswa cenderung untuk tetap fokus dan siap untuk berkontribusi dalam pembelajaran.

6) Menarik Perhatian

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti *Wheel of Names* dapat meningkatkan minat siswa. Mereka akan tertarik untuk melihat bagaimana alat tersebut berfungsi dan bagaimana keputusan acak dibuat.

2. Wordwall

Wordwall adalah platform yang dirancang khusus untuk pembelajaran interaktif di kelas. Dengan beragam permainan dan aktivitas pembelajaran yang disediakan, *Wordwall* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran seperti Fikih.

Penggunaan *Wordwall* dalam Pembelajaran Fikih

1) *Kuis Interaktif*, salah satu fitur utama *Wordwall* adalah kuis interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan-pertanyaan seputar materi Fikih. Guru dapat menyusun kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, pertanyaan benar/salah, atau mengisi celah. Contoh penggunaannya adalah dengan menyusun kuis tentang konsep-konsep dasar dalam Fikih, seperti shalat, puasa, atau zakat.

Gambar 2. Tampilan *Worldwall* sesudah diisi 28 pertanyaan acak materi Sholat Idul Fitri.



Sumber : <https://wordwall.net/id/resource/70816685/sholat-idul-fitri-mi-kelas-iv>

2) *Puzzle Kata*, *wordwall* juga menyediakan fitur puzzle kata yang dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata dan frasa-frasa penting dalam Fikih. Guru dapat membuat puzzle kata yang berisi istilah-istilah Fikih dan meminta siswa untuk menyusunnya kembali agar membentuk kata atau frasa yang benar. Contoh penggunaannya adalah dengan membuat puzzle kata tentang istilah-istilah dalam ibadah shalat atau hukum-hukum dalam Islam. 3) *Aktivitas Memasangkan*, dalam pembelajaran Fikih, penting untuk memahami hubungan antara konsep-konsep yang berbeda. *Wordwall* menyediakan aktivitas memasangkan yang memungkinkan guru untuk membuat pasangan antara konsep-konsep penting dalam Fikih. Contoh penggunaannya adalah dengan membuat pasangan antara jenis-jenis zakat dengan contoh-contoh penerapannya atau antara syarat-syarat sahnya shalat dengan tindakan-tindakan yang melanggarinya. 4) *Acak Kata*, fitur acak kata *Wordwall* dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa tentang kosakata Fikih. Guru dapat membuat daftar kata-kata penting dalam Fikih dan meminta siswa untuk mengidentifikasi arti atau penggunaan yang benar dari setiap kata. Contoh penggunaannya adalah dengan menyajikan daftar kata-kata tentang jenis-jenis riba atau hukum-hukum dalam ibadah haji. 5) *Peta Konsep*, peta konsep adalah alat yang efektif untuk memvisualisasikan hubungan antara konsep-konsep dalam Fikih. *Wordwall* menyediakan fitur peta konsep yang memungkinkan guru untuk membuat peta konsep yang menarik dan interaktif. Contoh penggunaannya adalah dengan membuat peta konsep tentang rukun-rukun Islam atau tahapan-tahapan dalam ibadah umrah.

Manfaat Penggunaan *Wordwall* dalam Pembelajaran Fikih

1) Meningkatkan Minat Belajar

Dengan menyajikan materi Fikih melalui berbagai permainan dan aktivitas yang interaktif, penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Siswa akan lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran karena disajikan dengan metode yang menarik dan menyenangkan¹⁴.

2) Memotivasi Belajar

Wordwall memberikan tantangan dan kesempatan untuk berkompetisi dalam mencapai skor tertinggi dalam setiap aktivitas¹⁵. Hal ini dapat menjadi motivasi tambahan bagi siswa untuk belajar lebih keras dan mencapai pemahaman yang lebih baik tentang materi Fikih.

3) Memperkuat Pemahaman Konsep

Berbagai aktivitas yang disediakan oleh *Wordwall* membantu siswa untuk memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep Fikih. Dengan bermain permainan, menyelesaikan puzzle, atau membuat pasangan antara konsep-konsep, siswa dapat melihat hubungan antara konsep-konsep tersebut secara lebih jelas.

4) Meningkatkan Retensi Informasi

Aktivitas-aktivitas interaktif yang disajikan oleh *Wordwall* dapat membantu siswa untuk mengingat informasi dengan lebih baik. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermain, siswa akan lebih cenderung untuk menyimpan informasi dalam ingatan mereka dalam jangka panjang.

5) Mendorong Kolaborasi dan Komunikasi

Wordwall dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong kolaborasi dan komunikasi antara siswa. Melalui aktivitas-aktivitas yang membutuhkan kerja sama, seperti diskusi kelompok atau memecahkan masalah bersama, siswa dapat belajar dari satu sama lain dan memperkuat keterampilan sosial mereka.

Penggunaan *Wheel of Names* dan *Wordwall* di Kelas

Kegunaan dua media pembelajaran tersebut ialah untuk saling melengkapi dalam pembelajaran. *Wheel of Names* berguna dalam mengacak peserta didik untuk menjawab pertanyaan, sedangkan *Worldwall* berguna untuk memberikan soal yang acak bagi peserta didik yang telah terpilih oleh *Wheel of Names*. Dengan begitu, seorang pendidik tidak perlu bersusah payah guna menunjuk siapa peserta didik yang akan menjawab pertanyaan tersebut. Hal ini juga dapat memantau peserta didik pada perkembangan kemampuan kognitif dalam pembelajaran yang telah dilakukan, dikarenakan dalam penerapan media ini dilakukan setelah materi selesai.

Dalam¹⁶ menjelaskan terkait penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk pembagian tugas dengan cara Spinning. Pembagian tersebut tentunya akan mengalami kesulitan dikarenakan perbedaan peserta didik yang tidak semuanya paham

¹⁴ Salwa Sausan et al., "Studi Literatur: Pemanfaatan Web Wordwall Untuk Melatih Kemampuan Computational Thinking Siswa Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya (MORFOLOGI)* 2, no. 2 (2024): 190–97.

¹⁵ Tigor Sitohang et al., "Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo," *Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2024), <https://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/view/790%0Ahttps://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/download/790/756>.

¹⁶ Hatami et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Laju Reaksi Di Sma Negeri 1 Labuhan Haji."

terkait materi yang diberikan. Hal itulah yang membuat seorang pendidik akan mengalami kebingungan dan mudah untuk tidak obyektif s.

Hal ini berlaku dalam pendidikan, yang ternyata beberapa pendidik mengalami pengalaman yang sama dalam membagi tugas sehingga timbul rasa tidak obyektif. Tentunya dalam menggunakan teknologi ini—*Wheel of Names* atau *Spinning*—seorang pendidik mampu memberikan rasa keadilan tanpa memihak kepada siapapun muridnya, baik dari latar belakang yang berbeda, kemampuan pemahaman yang kurang cakap dan lainnya.

Dengan begitu, penggunaan WoN dan Worldwall sangat berguna dalam pembelajaran di dalam kelas, agar kelas tidak monoton dengan metode ceramah secara terus menerus yang menurut beberapa siswa hal itu membosankan yang akibatnya peserta didik akan mengantuk dan tidak memahami materi yang diberikan¹⁷. *Wheel of Names* dan Worldwall, perlu dipersiapkan seorang pendidik ialah seperti tahu kondisi dan keadaan situasi yang terjadi di dalam suatu kelas. Misalkan dalam kelas tersebut sudah pernah melakukan media pembelajaran ini, alangkah baiknya untuk menggunakan media yang lain yang membuat peserta didik mampu bermain dan belajar. Kadangkala di dalam suatu kelas, peserta didik ada beberapa yang tidak memperhatikan pembelajaran menggunakan media ini. Hal inilah yang diperhatikan seorang pendidik, gunakanlah pendekatan yang humanis dalam menghadapi peserta didik yang seperti itu. Faktor lingkungan keluarga dan lingkungan lainnya sangat mempengaruhi hal tersebut.

Analisis Minat Belajar dan Motivasi Belajar Peserta Didik

Sebelum penerapan media pembelajaran, observasi dilakukan untuk mengukur minat belajar dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran Fikih. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya variasi yang signifikan dalam tingkat minat belajar siswa. Beberapa di antara siswa seperti si A, C, D dan H menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi tersebut, sementara yang lain menunjukkan minat yang sedang atau bahkan rendah. Faktor-faktor yang memengaruhi tingkat minat belajar siswa sebelumnya meliputi metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik, kualitas materi pembelajaran yang disampaikan, pengalaman sebelumnya dalam mempelajari mata pelajaran tersebut, serta preferensi individual siswa terhadap subjek tersebut. Disamping itu, tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga memainkan peran yang signifikan dalam menentukan tingkat minat belajar mereka. Siswa yang merasa kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran cenderung memiliki minat belajar yang lebih rendah, sedangkan siswa yang merasa terlibat aktif cenderung memiliki minat belajar yang lebih tinggi pada mata pelajaran fikih materi sholat Idul Fitri.

Setelah melalui proses penerapan media pembelajaran yang telah direncanakan dengan matang, wawancara kembali dilakukan untuk mengevaluasi perubahan dalam minat belajar siswa. Hasil wawancara menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam tingkat minat belajar dan motivasi siswa setelah penerapan media pembelajaran seperti si A, B, C, D, E, F dan H kecuali G.

Motivasi belajar G dalam wawancara yang mendalam ini dirasa kurang di usia yang masih relatif belia sudah dihadapkan dengan permasalahan keluarga yaitu perceraian kedua orang tuanya, sehingga ia diasuh oleh Kakek dan Neneknya. Sedangkan orang tuanya sudah

¹⁷ Sutiah, *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018); Trianto, "Metode Ceramah, Motivasi Belajar Dan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology*., 20AD, 13–36.

memiliki kehidupan masing-masing. Ia berpendapat, bahwa kurangnya kasih sayang orang tuanya itu yang membuat ia merasa kurang akan motivasi belajar. Tetapi saat di sekolah ia semangat namun kurang minat terhadap pembelajaran dalam artian kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Tetapi dalam pembelajaran menggunakan media ini G sangat bersemangat dikarenakan suasana kelas yang ramai dan banyak para siswa yang berpartisipasi menyambut kehebohan ini.

Tentunya peran orang tua di sekolah atau guru sangat mempengaruhi hal tersebut, dimana seorang pendidik perlu memainkan peran yang krusial dalam tumbuh kembang peserta didik di sekolah¹⁸. Orang tua lebih tepatnya Ayah dan Ibu menjadi pendorong anak untuk semangat dalam belajar menggapai tujuan dan impian yang tinggi tetapi dihadapkan dalam permasalahan yang seharusnya hal tersebut dapat diselesaikan secara baik-baik bukan ke arah perceraian yang mengakibatkan anak tidak tahu apa-apa menjadi korban ketidakahuan orang tuanya.

Adapun banyak siswa yang menunjukkan peningkatan minat dan motivasi belajar, khususnya terhadap materi pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit atau kurang menarik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang telah diimplementasikan telah berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Pendekatan yang interaktif dan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa¹⁹.

Terdapat bukti yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap minat belajar dan motivasi siswa. Siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta menunjukkan rasa antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti materi yang diajarkan²⁰. Dari hasil ini, kita dapat menyimpulkan bahwa pendekatan inovatif dalam pengajaran, seperti penggunaan media pembelajaran, memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan memperhatikan preferensi dan kebutuhan individual siswa serta mengadopsi metode pembelajaran yang menarik dan relevan, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong minat belajar dan motivasi yang tinggi.

Selain itu, interaksi antara siswa dan materi pembelajaran juga meningkat setelah penerapan media pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam berpartisipasi dalam diskusi kelas, mengikuti aktivitas pembelajaran, serta berkolaborasi dengan sesama siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, mempromosikan pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

¹⁸ Suparlan and Mami Hajaroh, "Mengefektifkan Peran Keluarga Dalam Mendidik Anak," *Cakrawala Pendidikan* XIII, no. 2 (1994): 59–72.

¹⁹ Baiyeni Amalia Hasanah, Andang Firmansyah, and Harris Firmansyah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 5 (2023): 1913–24, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>.

²⁰ Emi Saelan Malewa and Muh. Al Amin, "Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru," *Educandum* 9, no. 1 (2023): 22–30, <https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1050>.

PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran seperti *Wheel of Names* dan *Wordwall* telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar Fikih di Madrasah Ibtidaiyah. Dalam konteks ini, penting untuk memahami konsep minat dan motivasi belajar serta bagaimana media pembelajaran tersebut dapat digunakan secara efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Minat belajar merujuk pada ketertarikan atau keinginan siswa terhadap suatu topik atau subjek pembelajaran. Minat ini dapat bervariasi antar individu dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman sebelumnya, preferensi pribadi, dan cara penyampaian materi pembelajaran. Di sisi lain, motivasi belajar merupakan dorongan internal atau eksternal yang mendorong siswa untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi ini dapat berasal dari berbagai sumber, seperti keinginan untuk mencapai prestasi, rasa ingin tahu, atau dukungan dari lingkungan belajar.

Dalam konteks pembelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah, tantangan seringkali muncul karena sifatnya yang kadangkala abstrak dan kompleks. Siswa mungkin kesulitan memahami konsep-konsep teologis dan hukum yang diajarkan dalam Fikih, sehingga menyebabkan penurunan minat dan motivasi belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti *Wheel of Names* dan *Wordwall* menjadi sangat relevan.

Wheel of Names adalah alat pembuat keputusan online yang dapat digunakan untuk membuat pilihan secara acak. Dalam konteks pembelajaran Fikih, *Wheel of Names* dapat digunakan untuk memilih topik pembelajaran, menentukan urutan presentasi siswa, atau bahkan menentukan kelompok diskusi. Dengan menggunakan *Wheel of Names*, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran.

Wordwall, di sisi lain, adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran, termasuk teka-teki kata, flashcards, dan permainan kata. Dalam konteks pembelajaran Fikih, *Wordwall* dapat digunakan untuk membuat teka-teki kata yang berhubungan dengan kosakata kunci dalam Fikih, flashcards untuk mengingat konsep-konsep penting, atau permainan kata untuk menguji pemahaman siswa tentang hukum-hukum dalam Fikih. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif *Wordwall*, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menantang bagi siswa, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Penerapan media pembelajaran seperti *Wheel of Names* dan *Wordwall* dapat memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Studi telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan, media pembelajaran tersebut dapat membantu mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran Fikih dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih lanjut.

Selain itu, penerapan media pembelajaran seperti *Wheel of Names* dan *Wordwall* juga dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan menyediakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang beragam, guru dapat mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dan memenuhi kebutuhan individual siswa. Hal ini dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memperkuat

hubungan antara siswa dan guru, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

Namun demikian, penting untuk diingat bahwa penerapan media pembelajaran bukanlah satu-satunya faktor yang memengaruhi minat dan motivasi belajar siswa. Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan termasuk kualitas penyampaian materi oleh guru, dukungan dari lingkungan belajar, serta kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti *Wheel of Names* dan *Wordwall* sebaiknya dipadukan dengan strategi pembelajaran yang komprehensif dan berkelanjutan²¹.

Selain itu, evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar juga perlu dilakukan secara teratur. Dengan melakukan evaluasi yang sistematis, guru dapat mengetahui sejauh mana media pembelajaran tersebut bisa berjalan dengan semestinya²².

SIMPULAN

Dalam Madrasah Ibtidaiyah, di mana pembelajaran Fikih memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai agama siswa, penggunaan media pembelajaran seperti *Wheel of Names* dan *Wordwall* dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, guru dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik.

Dalam menghadapi tantangan-tantangan yang kompleks dalam pembelajaran Fikih, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif seperti *Wheel of Names* dan *Wordwall* dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan bagi siswa. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran tersebut tidak hanya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga dapat membantu menciptakan generasi yang lebih berpengetahuan dan berakhlak mulia, sesuai dengan tujuan pendidikan agama di Madrasah Ibtidaiyah.

Sehingga dalam penelitian ini, media pembelajaran *Wheel of Names (spinner)* dan *Worldwall* dalam pembelajaran Fikih materi sholat Idul Fitri para siswa lebih banyak aktif dalam pelajaran kali ini. Perubahan ini terlihat dari keaktifan siswa dan penilaian observasi melalui indikator berikut: (a) keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, (b) bertanya tentang materi yang belum dipahami, dan (c) keaktifan dalam mengumpulkan tugas tepat waktu. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media *Worldwall* pada pembelajaran fikih kelas IV dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

REFERENSI

Apriliani, Ike. *Implementasi Manajemen Tenaga Pendidik Pada Mata Pelajaran PAI Dan BBQ Di Sma Negeri 9 Bandar Lampung. Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan.* Lampung: UIN

²¹ Sari, "The Use of the Wheel of Names in Learning Indonesian Text Material Description 'Standard Words and Non-Standard Words' Class VII Smp Negeri 12 Dumai"; Rizky Gustian and Masito Mutiara, "Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA," *Jurnal Educatio* 10, no. 1 (2024): 52–60, <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6652>.

²² Masra Latjopoh and Nurul Fajryai Usman, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Menunjang Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah," *DAMHIL (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 2 (2023): 43–49.

- Raden Intan, 2018.
- Febrina Harahap, Elsa, Laurensia Masri Perangin-Angin, Risma Sitohang, and Elvi Mailani. "Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question Pada T Ema 7 Subtema 2 Kelas V Di MIN 1 Medan T.A. 2022/2023." *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 12235–47.
- Gustian, Rizky, and Masito Mutiara. "Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA." *Jurnal Educatio* 10, no. 1 (2024): 52–60. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6652>.
- Hasanah, Baiyeni Amalia, Andang Firmansyah, and Harris Firmansyah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 5 (2023): 1913–24. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>.
- Hatami, Zulfan, Burhanuddin, Muti'ah, and Rahmawati. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Laju Reaksi Di Sma Negeri 1 Labuhan Haji." *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia* 5, no. 1 (2023): 67–74. <https://doi.org/10.20414/spin.v5i1.6883>.
- Larasati, Putti, Ida Bagus Putrayasa, and I Nengah Martha. "Pemanfaatan Media Wordwall.Net Sebagai Media Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 3, no. 3 (2023): 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>.
- Latjompoh, Masra, and Nurul Fajryai Usman. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Menunjang Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah." *DAMHIL (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 2 (2023): 43–49.
- Machdarini, Machdarini, and Luqman Hidayat. "The Effects of Using Spin Wheel Media on Counting Ability of Tunagrahita Students." *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 116–28. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.404>.
- Maghfiroh, Khusnul. "Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda." *Jurnal Profesi Keguruan* 4, no. 1 (2018): 64–70.
- Malewa, Emi Saelan, and Muh. Al Amin. "Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru." *Educandum* 9, no. 1 (2023): 22–30. <https://doi.org/10.31969/educandum.v9i1.1050>.
- Oktaviani, Eling Diar. "Peranan Guru Dalam Pendidikan Inklusif Untuk Pencapaian Program Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG's)." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.440>.
- Pratama, Ujang Nendra, and Haryanto Haryanto. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2018): 167–84. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>.
- Rachmaida, Fahria, and Mutiarani Mutiarani. "The Use of Spinning Wheel Games to Improve Students' Writing Procedural Texts." *Journal of Languages and Language Teaching* 10, no. 4 (2022): 530. <https://doi.org/10.33394/jollt.v10i4.5766>.
- Sari, Emi Puspita. "The Use of the Wheel of Names in Learning Indonesian Text Material Description 'Standard Words and Non-Standard Words' Class VII Smp Negeri 12 Dumai." *Journal of Social Research* 2, no. 1 (2022): 158–64. <https://doi.org/10.55324/josr.v2i1.480>.
- Sausan, Salwa, Suryani Sirait, Salihin Salihin, and Rosliana Siregar. "Studi Literatur :

Pemanfaatan Web Wordwall Untuk Melatih Kemampuan Computational Thinking Siswa Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya (MORFOLOGI)* 2, no. 2 (2024): 190–97.

Sitohang, Tigor, Eva Dita Yanti Simanjuntak, Sarah Evelyn Samosir, Mindela Frida Panggabean, and Sarah Evelyn Simanjuntak. "Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo." *Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2024). <https://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/view/790%0Ahttps://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/download/790/756>.

Suparlan, and Mami Hajaroh. "Mengefektifkan Peran Keluarga Dalam Mendidik Anak." *Cakrawala Pendidikan* XIII, no. 2 (1994): 59–72.

Sutiah. *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2018.

Tatsa Galuh Pradani. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–57. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>.

Trianto. "Metode Ceramah, Motivasi Belajar Dan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology.*, 20AD, 13–36.

Zannah, Milhatun, and Nurdinah Hanifah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Isrok'atun." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2024): 55–56. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/indexDOI:https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i154>.

Zubaidah, Siti. "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran." *Seminar Nasional Pendidikan Dengan Tema "Isu-Isu Strategis Pembelajaran MIPA Abad 21*, no. Desember (2016): 1–17.