

The Influence of Wordwall-Based Arabic Language Learning Media on Improving Students' Reading Skills

Ruzainah Malika Qotrunnada¹, Faruq Abdul Muid²

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Arab dan Dakwah Masjid Agung Sunan Ampel Surabaya^{1,2}

*E-mail: renrena003@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the effect of wordwall media in improving students' reading skills. The research uses a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research population is 76 Class 7 students at MTs Taswirul Afkar Surabaya, with a sample size of 30 students. Samples were taken using a purposive sampling technique. Data collection techniques use tests. The data analysis technique uses prerequisite tests: Normality test, homogeneity test, and t test. The research results show that the Sig. (2 tailed) $0.00 < 0.05$, meaning that there is a difference in scores between the pretest and posttest due to the influence of using Wordwall learning media on students' reading skill.

Keywords: Learning Media, Wordwall, Reading Skill



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung Seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan Menggunakan berbagai media. Model pembelajaran adalah suatu rencana Atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana Pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan Membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Khoerunnisa & Aqwal, 2020; Novita & Munawir, 2022).

Pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh pendidik yang pada umumnya terdiri dari metode Ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas (Larasati et al., 2023). Metode ceramah adalah Sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari Pendidik kepada peserta didik yang berbentuk penjelasan konsep, prinsip dan fakta. Pada akhir pembelajaran ditutup dengan tanya jawab antar Guru dan siswa. Model pembelajaran ini tepat diberikan kepada peserta Didik yang berjumlah banyak (Mujahidin et al., 2021; Nur & Lena, 2024).

Akan tetapi dalam model pembelajaran Yang berpusat pada pendidik ini dapat menyebabkan penghambatan kreativitas peserta didik (Shiddiq, 2021). Lebih baik pada zaman sekarang, pendidik Memilih model lain yang berorientasi pada peserta didik yang menjadikan Peserta didik sebagai subjek pembelajaran bukan sebagai objek, dimana Pendidik hanya sebagai fasilitator. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa karena bisa memperjelas penyajian materi dengan meminimalisir pembelajaran yang hanya berisi perkataan lisan maupun tertulis (Turohmah et al., 2020).

Salah satu inovasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu Pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game) (Launin et al., 2022). Gamifikasi dalam

pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta Didik pada pelajaran, dan lebih ambisius untuk mengikuti pembelajaran di Kelas. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media Pembelajaran yang interaktif adalah Wordwall. Media Wordwall ini Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak Membosankan bagi peserta didik maupun pendidik, karena media Wordwall Menekankan gaya belajar terhadap pelajaran yang dipelajarinya (Aprilia et al., 2023).

Kemampuan membaca pemahaman merupakan Proses kognitif yang cukup rumit, dimana pembaca harus mampu menangkap konsep, ide, gagasan, dari sebuah Teks. Pembaca harus bisa mengambil kesimpulan, mampu membuat generalisasi, perbandingan, mencari hubungan Sebab-akibat, dan menemukan isi koherensi dari isi pesan Teks tersebut (Novyanti et al., 2022).

Menurut Soedarsono dalam Swandari & Jemani (2022) membaca Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami dan Menyerap informasi dan ide-ide melalui teks bacaan. Dalam kemampuan membaca untuk pemahaman, terdapat dua hal penting yang tidak boleh terlewat. Pertama, menguasai perbendaharaan kata yang Memungkinkan pemahaman yang baik (Azizah, 2020).

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat, Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam platform tersebut. Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (learning experience) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran (Masri et al., 2023). Pendapat ini searah dengan pendapat dari Edgare Dale yaitu teori "Cone Experience" yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran (Haris, 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu wahana dalam memajukan kegiatan belajar mengajar dan mengatasi berbagai macam masalah dengan menghadirkan solusi yang menarik dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Lazimnya penerapan media dapat menunjang berbagai kebutuhan pembelajaran diantaranya menjadikan belajar lebih menyenangkan, mengingat pengetahuan lebih lama maupun melengkapi rangsangan yang efektif. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa karena bisa memperjelas penyajian materi dengan meminimalisir pembelajaran yang hanya berisi perkataan lisan maupun tertulis (Nenohai et al., 2021; Pradani, 2022).

Media pembelajaran terus mengalami perkembangan sejalan dengan Berkembangnya teknologi salah satunya yaitu game yang mengusung tema Edukasi (Rohmatin, 2023). Maksud dari game edukasi adalah permainan yang diterapkan untuk Kepentingan pendidikan. Game edukasi dilengkapi dengan fitur permainan yang menarik sehingga dianggap dapat mengembangkan pemahaman siswa dalam menyerap materi yang disampaikan dengan cepat sehingga membuat siswa merasa senang belajar. Tujuan dari diterapkannya game edukasi adalah untuk membantu pembelajaran seperti belajar membaca dan menghitung, belajar mengenal warna, huruf, angka bahkan sampai belajar bahasa asing (Puteri et al., 2024).

Dari segi pemanfaatannya game edukasi memberikan peran besar dalam Menumbuhkan minat belajar pada siswa karena selain menyenangkan game Edukasi memiliki pola yang mengharuskan pemain untuk terus belajar dari Tantangan yang ada dalam game agar tidak mengulangi kegagalan ketika Memainkannya. Begitu banyak game edukasi yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran Salah satunya yaitu aplikasi wordwall. Aplikasi berbasis website tersebut Adalah media yang dapat dikembangkan menjadi game pembelajaran yang Menyenangkan dan variatif. Dengan wordwall berbagai macam model games Dapat membuat siswa tertantang dan antusias dalam belajar (Oktaviani & Yanti, 2022; Salsabila et al., 2023).

Dari problematika yang telah dibahas diatas bahwa penggunaan media Pembelajaran di MTs Taswirul Afkar Surabaya terutama pada mata pelajaran Bahasa Arab masih jarang dilakukan dengan hanya menggunakan media Seadanya. Sehingga keadaan yang terjadi berpengaruh terhadap pembelajaran Bahasa Arab karena siswa akan kehilangan minat dan merasa kesulitan memahami

materi yang diajarkan. Sebagai seorang guru harusnya dapat Mengatasi berbagai masalah yang terjadi selama pembelajaran, mampu Mengurangi hambatan yang ada dalam kelas, memotivasi peserta didik serta Memanfaatkan media yang dapat mengembangkan daya pikir siswa lebih Imajinatif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall Diharapkan dapat mempermudah siswa dalam membaca kata dan kalimat (Setyorini et al., 2024).

Metode

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. jenis pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII A dan VII B. Sampel penelitian ini Menggunakan teknik purposive sampling. Sampel terdiri dari 30 siswa kelas VII A Mts Taswirul Afkar Surabaya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah test dan angket Kuisioner. Memberikan soal Pretest dilakukan sebelum penerapan wordwall dan soal Posttest dilakukan menggunakan wordwall setelah melakukan Pretest di pertemuan berikutnya. Angket Kuisioner merupakan instrumen ke dua untuk mengamati dan pembelajaran siswa menggunakan Media Wordwall (Aziz & Gantara, 2021).

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu test. Langkah- langkah berikut diambil selama proses pengumpulan data: Tes pertama diberikan sebelum perlakuan, dan tes awal diberikan untuk menilai kinerja siswa sebelum penerapan media wordwall. Setelah treatment, tahap final test adalah posttest untuk mengetahui efektif atau tidaknya Media Wordwall (Dhika & Destiawati, 2022; Hartatiningsih, 2022).

Analisis statistik deskriptif dan inferensial akan digunakan untuk meneliti data hasil penelitian ini. Skor dari tes sebelum dan sesudah digunakan untuk membandingkan data yang dikumpulkan. menentukan apakah ada perbedaan antara skor yang diperoleh pada pretest dan posttest untuk membandingkan kedua nilai tersebut. Uji-t digunakan untuk

tujuan ini untuk menguji perbedaan nilai hanya dengan menggunakan rata-rata dari dua nilai (Dewi et al., 2023).

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1.
Hasil Penelitian

	Hasil
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	465.000
Z	-6.714
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Hasil penelitian ini adalah kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang telah Terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Dengan membandingkan hasil pretest dan posttest untuk melihat Apakah ada pengaruh media wordwall terhadap Hasil siswa. Diperoleh Data hasil pretest dan posttest Sebesar Sig. 0,000 < 0,05 maka H₀ Ditolak. Artinya ada pengaruh Penggunaan wordwall terhadap Kemampuan membaca siswa Tentang ta'aruf pada kelas VII MTs Taswirul Afkar.

Penelitian tersebut diperkuat oleh penelitian yang Dilakukan oleh Akbar & Hadi (2023) Mengemukakan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall memberikan Pengaruh dengan kategori besar dengan Persentase 72.4% terhadap Peningkatan kemampuan membaca siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Melalui media wordwall Memberikan pengaruh positif terhadap hasil Belajar. Hal ini juga Didukung oleh Mukarramah & Riadin (2022) dalam penelitiannya Menyatakan bahwa harga t, dimana thitung (2,145) Lebih besar Daripada ttabel (1,761), sehingga aplikasi wordwall berpengaruh Terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah

Kasongan. Penelitian yang Dilakukan oleh Andini et al. (2022) diperoleh Rata-rata nilai Posttest dari kedua Kelas, kelas eksperimen sebesar 80,15 dan kelas kontrol adalah 70,15. Artinya pada kelas eksperimen Yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall Memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelas Kontrol yang belajar Tidak menggunakan media pembelajaran Wordwall (belajar Konvensional) disimpulkan bahwa ada pengaruh wordwall pada Hasil Belajar siswa.

Adapun kelebihan menggunakan media wordwall adalah dapat meningkatkan Kualitas proses pembelajaran dan kuantitas hasil pembelajaran kemampuan membaca. Selain itu juga, wordwall menggunakan game dalam sebuah pembelajat yang membuat siswa tidak jenuh dan semangat saat proses belajar serta siswa menjadi lebih aktif (Rahmayanti & Abidin, 2023).

Berdasarkan hasil pre-test, skor rata-rata hasil belajar 30 siswa terbagi menjadi lima Kategori yaitu rendah 10%, cukup 40%, memuaskan 40%, istimewa 8%. Berdasarkan Persentase yang digunakan sebelum metode Quantum Reading digunakan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa sangat rendah. Selain itu, rata-rata skor post-test adalah 81, yang menunjukkan bahwa keterampilan Membaca pemahaman siswa meningkat setelah menggunakan media wordwall dibandingkan dengan sebelumnya (Paidia & Rahmadani, 2024). Hasil belajar bahasa arab siswa juga meningkat, Masing-masing mencapai tingkat sangat rendah 3%, cukup 5%, memuaskan 45%, istimewa 47%.

Hasilnya, temuan analisis mendukung pengamatan bahwa media wordwall Meningkatkan keterampilan membaca pemahaman (Azhar et al., 2024). Pada awal kegiatan pembelajaran Terdapat beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau tidak fokus, sesuai dengan hasil Observasi yang diperoleh. Hal ini terlihat pada pertemuan pertama siswa Hanya beberapa siswa yang aktif mengikuti pembelajaran di awal pertemuan. Namun pada pertemuan berikutnya, siswa Mulai berpartisipasi aktif saat media pembelajaran wordwall dilaksanakan (Supriyadi, 2024).

Hasil observasi menunjukkan bahwa sejumlah besar siswa menanggapi pertanyaan dan Secara sukarela berpartisipasi dalam kegiatan membaca serta bermain game pembelajaran, Untuk memotivasi mereka dalam Mengikuti proses belajar mengajar, siswa juga sudah mulai aktif dan mulai percaya diri dalam Mengungkapkan perasaan, pendapatnya dan berani bertanya setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain Itu, mereka mengaku sangat senang dan sangat menikmati pembelajaran yang berlangsung. Siswa tidak lagi harus keluar masuk kelas untuk belajar, dan mereka juga tidak merasa bosan Atau tertekan untuk mengikuti proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall efektif terhadap kemampuan siswa Kelas VII MTs Taswirul Afkar Surabaya dalam membaca dan memahami teks. Kesimpulan ini didukung oleh temuan analisis deskriptif, statistik inferensial, dan observasi.

Simpulan

Kesimpulan ini dapat ditarik dari rumusan masalah dan pembahasannya. Terdapat pengaruh media wordwall terhadap kemampuan Membaca siswa dalam materi tentang teks ta'aruf pada siswa kelas VII MTs Taswirul Afkar yaitu dilihat dari uji Man Whitney pada Hasil uji posttest yaitu menunjukkan Nilai Sig. 0,000 < 0,05 maka H0 ditolak. Artinya ada perbedaan yang Signifikan antara skor Posttest kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga dapat disimpulkan Bahwa adanya pengaruh media wordwall terhadap kemampuan membaca siswa dalam materi teks tentang ta'aruf pada siswa kelas VII MTs Taswirul Afkar Surabaya.

Daftar Rujukan

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653–1660. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143>
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>

- Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., & Hadi, M. N. (2023). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan. *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(4), 1441–1448. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i4.553
- Azhar, M. N., Nurmahanani, I., & Rosmana, P. S. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas VI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 918–925. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14897>
- Aziz, A., & Gantara, P. (2021). Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 627–634. <https://doi.org/10.30605/jsdp.4.3.2021.1401>
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>
- Dewi, M. S. A., Astuti, N. M. I. P., & Lestari, N. A. P. (2023). Efektivitas Penggunaan Metode Quantum Reading Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 11–20. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.2890>
- Dhika, H., & Destiwati, F. (2022). Workshop Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(7), 5505–5512. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i7.3718>
- Haris, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 90–103. <https://doi.org/10.26618/almaraji.v5i2.6575>
- Hartatiningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas VII Mts. Guppi Kresnomulyo. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 303–312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model - Model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall. net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.176>
- Masri, M., Surani, D., & Frictarani, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 209–216. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16429>
- 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>
- Mukarramah, M., & Riadin, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI SMA Muhammadiyah Kasongan: The Effect of Using the Wordwall Application on Economic Learning Outcomes for Class XI SMA Muhammadiyah Kasongan. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(1), 53–61. <https://doi.org/10.33084/neraca.v8i1.4365>
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Novita, A., & Munawir, M. (2022). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi

- Komunikasi pada Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1378–1386. <https://doi.org/0.31004/edukatif.v4i1.1947>
- Novyanti, N., Dewi, H. I., & Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Pada Pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1), 27–33. <https://doi.org/10.24853/instruksional.4.1.%25p>
- Nur, R., & Lena, M. D. G. (2024). Media Game Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X TKJ 3 SMK Muhammadiyah Sekampung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6389–6397. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14632>
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Permainan Anagram (Wordwall) untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Peserta Didik. *BELAJAR BAHASA: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 275–284. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.97>
- Paida, A., & Rahmadani, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Word Wall Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas VI SDN 7 Pulau Karanrang Kab. Pangkep. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1898–1904. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v6i2.1338>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(11), 806–811. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i11.162>
- Puteri, N. A. V., Sarifah, I., & Yudha, C. B. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN Cbu 08. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 75–82. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15602>
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 349–358. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413>
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42–51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Setyorini, D., Mubarak, M. H., Satriani, S., & Zainal, N. F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIIIA di MTs Negeri 1 Plus Riset Manado. *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 4(1), 18–32. <https://doi.org/10.30984/almashadir.v4i1.913>
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151–169. <https://doi.org/10.33754/jalie.v5i1.33>
- Supriyadi, S. (2024). Penerapan Metode Quantum Reading Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Madrasah. *Journal Creativity*, 2(1), 157–168. <https://doi.org/10.62288/creativity.v2i1.17>
- Swandari, N., & Jemani, A. (2022). Strategi SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Dan Review) Berbasis Wacalibem Seri Dalam Upaya Membangun Karakter Gemar Membaca Di MTSN 3 Jombang. *Al Tadib: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 41–52. <https://doi.org/10.33752/altadib.v12i1.2421>
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosa Kata Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 14(1), 13–19. <https://doi.org/10.32832/jpls.v14i1.3176>