



Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak

Azizah Rahma Pinta

Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Hamdi Abdul Karim

Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

Linda Trisna

UPTD SMPN 3 Kecamatan Guguak

Korespondensi penulis: azizahrahmapinta98@gmail.com

Abstract. *Many students have not fully participated in PAI learning optimally, due to the lack of use of learning media that is able to accommodate students' motivation and interest in carrying out learning in class. Therefore, there is a need for interactive learning media that is able to form students' enthusiasm and interest in learning in PAI subjects. One of the interactive learning media that can be used is wordwall media. This article was written based on Field Experience Practice (PPL) activities using qualitative research with a descriptive approach. Qualitative research is research intended to understand certain phenomena. Research data collection techniques can be carried out through several methods, such as observation, interviews and documentation. Observation data shows a higher level of student involvement and active participation during PAI learning. Implementing Wordwall encourages students to complete their assignments immediately. Students show a greater willingness to ask questions and seek clarification during PAI learning. The findings show that the application of Wordwall media at SMPN 3 Guguak District has a positive effect on students' motivation and interest in learning PAI. The interactive and gamified nature of Wordwall engages students, encourages active participation, and fosters a positive learning environment.*

Keywords: *Wordwall Media, Islamic Religious Education, Learning Motivation, Interest in Learning.*

Abstrak. Banyaknya siswa yang belum sepenuhnya mengikuti pembelajaran PAI dengan optimal, dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu mengakomodir motivasi dan minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu membentuk antusias dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu media wordwall. Artikel ini ditulis berdasarkan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tertentu. Teknik pengumpulan data penelitian dapat dilakukan melalui beberapa metode, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data observasi menunjukkan tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif siswa yang lebih tinggi selama pembelajaran PAI. Penerapan Wordwall mendorong siswa untuk menyelesaikan tugasnya dengan segera. Siswa menunjukkan kemauan yang lebih besar untuk bertanya dan mencari klarifikasi selama pembelajaran PAI. Hasil temuan menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall di SMPN 3 Kecamatan Guguak berpengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar PAI siswa. Sifat Wordwall yang interaktif dan tergamifikasi melibatkan siswa, mendorong partisipasi aktif, dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif.

Kata kunci: Media Wordwall, Pendidikan Agama Islam, Motivasi Belajar, Minat Belajar

LATAR BELAKANG

Saat ini perkembangan teknologi dan kemajuan alat teknologi membawa pengaruh pada dimensi pendidikan. Pendidikan dan teknologi saat ini tidak dapat dipisahkan lagi, karena teknologi didesain untuk menciptakan pengalaman belajar. Hal ini tentunya membawa konsekuensi bagi seorang pendidik. Seorang pendidik, baik guru maupun dosen diharapkan

mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang sudah semakin canggih yaitu dengan penggunaan teknologi digital. Dalam era digital seperti sekarang ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi tren yang semakin populer. Salah satunya bentuk penggunaan teknologi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Adapun salah satu mata pelajaran yang memerlukan bantuan teknologi untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yaitu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar untuk membimbing ke-arrah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia dan akhirat. (Ayatullah, 2020). Menurut Direktorat Jenderal Lembaga Keagamaan Islam, pendidikan agama ialah pengajaran yang membagikan informasi serta menciptakan kepribadian, sikap dan keterampilan siswa dalam menempuh pendidikan agama mereka. (Siti Nurlaila Warohmah, 2023). Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran wajib yang diberikan pada semua jenjang pendidikan di Indonesia, termasuk jenjang usia Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa tidak semua siswa memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi dalam mata pelajaran ini. Banyak nya siswa yang menganggap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik. Untuk itu pendidik harus lebih kreatif, produktif, dan professional lagi dalam menggunakan metode, media dan sumber belajar agar mampu mengubah suasana belajar menjadi kondusif, menantang dan menyenangkan. Guru juga dituntut agar menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan memilih media pembelajaran sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa untuk menumbuhkan antusias dan motivasi siswa dalam belajar.

Menurut Gerlacg dan Eli, media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuatsiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau alat elektronik, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Ekta Riadi, 2022). Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada siswa yang sedang belajar dengan benar dan efektif. (Hamzah Pagarra, 2022). Menurut Febrita & Ulfah (2019), pemilihan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII SMP Negeri 3 Kecamatan Guguk, ditemukan adanya kecenderungan bahwa

banyak siswa yang belum sepenuhnya mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan baik dan optimal, hal ini terjadi dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu mengakomodir motivasi dan minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah media pembelajaran interaktif yang mampu membentuk antusias dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu media wordwall.

Wordwall adalah perangkat lunak berbasis website yang bekerja secara online, digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. Media Wordwall ini memiliki banyak fitur-fitur game berupa soal pilihan ganda (kuis), teka-teki silang, pilih kartu atau gambar sesuai dengan kecocokan (match), kecocokan jawaban yang benar (match search), dll, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Adapun kelebihan dari media wordwall ini, yaitu dilengkapi dengan template atau jenis dan model yang berbeda, dapat diakses dengan mudah secara online melalui wordwall.net. (A.I.Nadia, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta memberikan dampak positif bagi keberhasilan belajar siswa di SMP Negeri 3 Kecamatan Guguak. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui lebih mendalam mengenai penggunaan media wordwall sebagai media untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tertentu. Fenomena ini dapat berupa sesuatu hal yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya yang secara holistik dideskripsikan dalam bentuk kata-kata yang menggambarkan kondisi apa adanya. Teknik pengumpulan data penelitian dapat dilakukan melalui beberapa metode, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. (Feny Rita Fiantika, 2022).

Observasi dilakukan untuk mengamati langsung penggunaan media Wordwall dalam proses pembelajaran di kelas. Wawancara dilakukan dengan siswa, guru, dan pihak terkait lainnya untuk mendapatkan pemahaman tentang pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut dan dampaknya terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Dokumentasi

dilakukan dengan mengumpulkan dokumen-dokumen terkait, seperti dokumen pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan media wordwall.

Analisis data penelitian. Setelah data terkumpul, peneliti akan menganalisis data secara mendalam. Analisis data kualitatif melibatkan proses pengorganisasian, pengkodean, dan interpretasi data. Hasil analisis ini akan digunakan untuk memberikan deskripsi yang detail tentang implementasi penggunaan media Wordwall dan dampaknya terhadap motivasi dan minat belajar siswa.

Interpretasi dan Kesimpulan. Setelah analisis data selesai, peneliti akan menginterpretasikan temuan-temuan yang ditemukan. Interpretasi ini melibatkan pemahaman mendalam tentang pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Peneliti akan menyusun kesimpulan berdasarkan temuan-temuan tersebut dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguk.

PEMBAHASAN

Media Wordwall

Wordwall merupakan platform game yang menyediakan berbagai pilihan format permainan bermanfaat dan menarik bagi audiens. Menurut Rosdiani (2021:247), menyatakan bahwa wordwall adalah suatu situs pembelajaran yang didalamnya guru dapat membuat berbagai macam template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games. Sedangkan menurut Sari (2021:195), adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar atau evaluasi secara online yang menarik untuk siswa. Menurut Septyadi (2021:45), menjelaskan bahwa wordwall merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat dibuat melalui mode daring dengan berbagai template bawaan yang dapat dijalankan dengan mudah serta dapat memuat konten-konten penugasan pada siswa. (Sri Maryanti, 2022). Dari beberapa definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa wordwall adalah salah satu software yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam mendesain kuis interaktif, berbagai variasi template, font, serta jenis-jenis animasi tersedia untuk digunakan sehingga penggabungan imajinasi dan kreatifitas dapat digunakan dalam menghasilkan karya terbaik. Wordwall ini memiliki beberapa fitur-fitur permainan yang menarik seperti, kuis,menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Wordwall menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas sesuai dengan yang dibutuhkan.

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan mengakses media wordwall, yaitu: (1) Membuat atau mendaftar akun di <http://wordwall.net>, kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya seperti, nama, alamat email, kata sandi dan lokasi. (2) Pilihlah create activity lalu pilih salah satu template yang tersedia. (3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan. (4) Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya. (Pradani, 2022).

Wordwall memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan: (1) Menyajikan fitur menarik sehingga sangat berguna saat digunakan untuk sebuah pembelajaran. (2) Mudah diaplikasikan/digunakan. (3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. (4) Media bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa. (5) Peserta didik dapat langsung mengerjakan kuis tanpa harus membuat akun. (6) Keunggulan dari media wordwall ini yakni tampilan website yang menarik serta penyajian soal dalam berbagai jenis games juga mudah digunakan. Kekurangan: (1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya. (2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual. (3) Jika tidak membeli paket premium maka tidak semua fitur dalam wordwall bisa digunakan. (4) Jika tidak membeli paket premium, hanya bisa membuat 5 konten saja di wordwall. (5) Platform ini lebih cocok diterapkan untuk pendidikan tingkat dasar saja.

Motivasi Belajar

Motivasi secara etimologis yaitu motif atau dalam bahasa Inggris *motive*, berasal dari kata motion, yang artinya “gerakan” atau sesuatu yang bergerak. Ducan berpendapat bahwa motivasi adalah setiap usaha yang disadari untuk mempengaruhi perilaku seseorang agar meningkatkan kemampuannya secara maksimal untuk mencapai tujuan organisasi. Menurut MC Donald, motivasi ialah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan adanya tanggapan terhadap adanya tujuan. Kemudian menurut John P. Cambell mengemukakan bahwa motivasi mencakup didalamnya arah atau tujuan tingkah laku. motivasi adalah daya dorong seseorang untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan tertentu.

Oemar Hamalik (2014:36) menyatakan “modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan pengertian ini sangat berada dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan. Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam

interaksi dengan lingkungannya”. Manusia sebagai suatu organisme yang berkembang, dan bersedia mempelajari sesuatu yang tidak hanya ditentukan oleh kematangan jiwa batiniah tetapi juga dikembangkan karena lingkungan dan pengalaman. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian atau peristiwa sehari-hari di sekolah menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. (Nurlina Ariani Hrp, 2022). Dari beberapa definisi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang dalam kegiatan belajar mengajar demi mendapatkan hasil yang memuaskan, yang ditandai dengan adanya perubahan sikap, perilaku dan perasaan.

Untuk melihat motivasi belajar dari diri siswa dapat diamati dari motivasi ekstrinsik dan intrinsik orang dalam melakukan belajar. Mengenai pengertian motivasi ekstrinsik dan intrinsik menjelaskan: “Motivasi intrinsik adalah dorongan dari dalam yang menyebabkan individu berpartisipasi. Dorongan ini sering dikatakan dibawa sejak lahir, sehingga tidak dapat dipelajari.” Selanjutnya Harsono menjelaskan: “motivasi intrinsik sering pula disebut *competenc motifation* karena atlet dengan motifasi intrinsic biasanya sangat bergairah untuk meningkatkan kompetisinya dalam usaha untuk mencapai kesempurnaan.” (Hafizh, 2021). Siswa yang memiliki motivasi ini akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan dengan cara belajar dengan sungguh-sungguh. Tujuan motivasi belajar bagi seorang guru yaitu untuk mengerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan didalam kurikulum sekolah.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu (1) Faktor pengetahuan tentang kegunaan belajar. (2) Faktor kebutuhan untuk belajar (3) Faktor kemampuan melakukan kegiatan belajar (4) Faktor kesenangan terhadap ide melakukan kegiatan belajar (5) Faktor pelaksanaan kegiatan belajar (6) Faktor hasil belajar (7) Faktor kepuasan terhadap hasil belajar (8) Faktor karakteristik pribadi dan lingkungan. (Kyyis Fithri Ajhuri, 2021).

Minat Belajar

Seseorang harus memiliki minat didalam dirinya, Jika minat tidak ada maka sulit bagi seseorang untuk mengerjakan suatu pekerjaan. Hal tersebut juga disampaikan oleh Hurlock yang dikutip oleh Sardiman dalam bukunya, ia mengatakan bahwa minat adalah sumber motivasi untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. (Puti Andam Dewi, 2021). Menurut Ahmadi (2009:148) minat adalah sikap jiwa orang-orang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Selanjutnya menurut Djaali (2008:121) minat adalah

rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Dari kedua pendapat tersebut dapat diartikan bahwa minat sebagai sikap seseorang terhadap sesuatu hal yang ditunjukkan dengan ketertarikan pada hal tersebut tanpa ada paksaan dari pihak lain. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu;gairah, keinginan. Selain itu Agus Sujanto (2013: 92) memberikan Pengertian tentang minat “sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya. Mc. Donald (dalam Djamarah, 2012) mengatakan bahwa, minat adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Minat ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.

Menurut Djamarah (2011:13) definisi belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Selanjutnya menurut Khodijah (2014:50) belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relatif permanen. Menurut Syaiful dan Aswan (2014:5) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi”. Slameto (2015) dalam bukunya menyebutkan pengertian minat belajar ialah, “salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik”. Hansen (dalam Susanto, 2013) menyatakan bahwa, “minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, factor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan”.

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang serta suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan). (Nurlina Ariani Hrp, 2022).

Implementasi Penggunaan Media Wordwall pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Di SMPN 3 Kecamatan Guguak

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian di SMPN 3 Kecamatan Guguak, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi dan minat belajar PAI siswa setelah penerapan media Wordwall, yaitu :

1. Peningkatan Partisipasi Siswa. Data observasi menunjukkan tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif siswa yang lebih tinggi selama pembelajaran PAI. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan yang difasilitasi oleh Wordwall, seperti kuis, diskusi interaktif, dan permainan kosakata.
2. Penyelesaian Tugas Tepat Waktu. Penerapan Wordwall mendorong siswa untuk menyelesaikan tugasnya dengan segera. Sifat Wordwall yang interaktif dan gamified memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan menyerahkan tugas mereka tepat waktu.
3. Peningkatan Bertanya dan Interaksi. Siswa menunjukkan kemauan yang lebih besar untuk bertanya dan mencari klarifikasi selama pembelajaran PAI. Fitur interaktif Wordwall, seperti jajak pendapat dan papan diskusi, menyediakan platform bagi siswa untuk terlibat secara aktif dengan materi pelajaran.



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adapun kesimpulannya yaitu Media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta memberikan dampak positif bagi keberhasilan belajar siswa di SMP Negeri 3 Kecamatan Guguak. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Kecamatan Guguak berpengaruh positif terhadap motivasi dan minat belajar PAI siswa. Sifat Wordwall yang interaktif dan tergamifikasi melibatkan siswa, mendorong partisipasi aktif, dan menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, sehingga siswa bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- A.I.Nadia, K. A. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Vol.12 NO. 1*, 33-43.
- Ayatullah. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains Vol. 2, No. 2* , 206-229.
- Ekta Riadi, C. ,. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Menunjang Proses Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Di SMP 1 Tilatang Kamang. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 No 1*, 174-180.
- Feny Rita Fiantika, d. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Hafizh, M. (2021). Profesionalisme Guru Penjaskes Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Di SMP Negeri 3 Batusangkar. *El-Rusyd: Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi*, 17-32.
- Hamzah Pagarra, A. S. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Kayyis Fithri Ajhuri, M. (2021). *Urgensi Motivasi Belajar*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Nurlina Ariani Hrp, Z. M. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- 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 Vol. 1 No. 5*, 452-457.
- Puti Andam Dewi, H. A. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orangtua dan Minat Terhadap Motivasi Siswa di Miftahul Ulumi Syari'ah (MUS) Canduang . *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat Vol. 4 No.2*, 36-43.
- Siti Nurlaila Warohmah, D. I. (2023). Pengaruhkecerdasan Interpersonal Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 8 Payakumbuh. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 6 No.3*, 725-735.
- Sri Maryanti, S. H. (2022). *Assesment For Learning Educandy & Wordwall*. Jawa Barat: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.