

**EFEKTIVITAS *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL*
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI DI KELAS IV SD NEGERI 1 RIAU SILIP**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

NUR DWI KARTIKA

2211201

Fakultas Tarbiyah

Program Studi Pendidikan Agama Islam

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK
BANGKA BELITUNG
TAHUN 2026**

SURAT KETERANGAN PLAGIASI



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA
BELITUNG FAKULTAS TARBIYAH
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Jalan Raya Petaling, Km. 12 Desa Petaling Kecamatan Mendo Barat Kab. Bangka Provinsi Kep. Bangka Belitung

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor 1200/FT/PP.00.9/04/2026

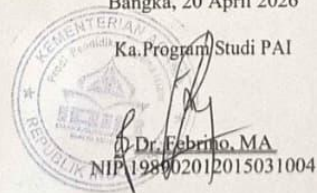
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Nur Dwi Kartika
NIM : 2211201
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah
Judul : "Efektivitas Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SD Negeri 1 Riau Silip"

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25% pada skripsi yang disusunnya. Demikianlah surat keterangan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 20 April 2026

Ka. Program Studi PAI


Dr. Febrina, MA
NIP.198902012015031004

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Dwi Kartika
NIM : 2211201
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SD Negeri 1 Riau Silip” ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, 22 April 2026

Yang menyatakan,



Nur Dwi Kartika

NIM. 2211201

NOTA DINAS PEMBIMBING



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Raya Petaling KM. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-mail: humas@iainsasbabel.ac.id
Website: www.iainsasbabel.ac.id, www.tarbiyah.iainsas-babel.ac.id

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Di-
Tempat

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, mencermati dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nur Dwi Kartika
NIM : 2211201
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Efektivitas *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV SD Negeri 1 Riau Silip

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Harapan kami semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat di munaqosyahkan.

Demikian Nota Dinas Pembimbing ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I

Dr. Febrina, M. A.
NIP. 198902012015031004

Bangka, 5 Maret 2026
Pembimbing II

Sumar, M.Pd.I
NIP. 19870505202321104

NOTA DINAS KONSULTAN



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS TARBIIYAH
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: stainbangkabelitung@kemenag.go.id, stain32_sasbabel@yahoo.co.id
BANGKA 33173

NOTA DINAS KONSULTAN

Hal: Skripsi
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
di-
tempat

Assalamu'alaikum Wr,Wb

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nur Dwi Kartika
NIM : 2211201
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Efektivitas *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas IV SD Negeri 1 Riau Silih

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

Wssalamu'alaikum Wr,Wb.

Bangka, 02 Juni 2026

Konsultan I,

Dr. Nurhaila, M.Pd
NIP. 198509012015032002

Konsultan II,

Muhammad Insan Jauhari, M.Pd
NIP. 199310072020121015

LEMBAR PENGESAHAN

		KEMENTERIAN AGAMA RI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG FAKULTAS TARBIYAH Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung E-Mail: humas@iainsasbela.ac.id, Website: www.iainsasbela.ac.id BANGKA 33173	
PENGESAHAN			
Nomor: 107.B9/FT/PP.00.9/06/2026			
Skripsi dengan judul: Efektivitas <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IV SD Negeri 1 Riau Silip			
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:			
Nama : Nur Dwi Kartika			
NIM : 22112012101			
Fakultas : Tarbiyah			
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)			
telah dimunaqasyahkan pada hari: Selasa, tanggal 19 Mei 2026 dengan nilai A (86.40), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.			
DEWAN SIDANG MUNAQASYAH			
Pembimbing I,  Dr. Febrino, M.A. NIP. 19890201 201503 1 004		Pembimbing II,  Sumar, M.Pd.I NIP. 19870505 202321 1 047	
Penguji I,  Dr. Nurlaila, M.Pd.I NIP. 19850901 201503 2 002		Penguji II,  Muhammad Insan Jauhari, M.Pd. NIP. 19931007 202012 1 015	
Ketua Panitia  Dwi Haryanti, M.Pd.I NIP. 19900519 201503 2 009			
Bangka, 10 Juni 2026 Dekan Fakultas Tarbiyah,  Dr. Subri, S.Pd.I, M.S.I. NIP. 19740302 200604 1 001			

HALAMAN MOTO

Allah tidak pernah berkata semuanya mudah

tetapi dua kali Allah menegaskan bahwa

"Sesungguhnya Beserta Kesulitan Ada Kemudahan"

(QS. Al-Insyirah(94): 5-6)

"Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu."

Umar bin Khattab

Aku tidak berjalan sejauh ini untuk menyerah pada ragu.

Aku bertahan, aku berproses, dan aku percaya pada waktu yang Allah tetapkan untukku.

Apa yang menjadi takdirku tidak akan tertukar, dan aku sampai di titik ini bukan karena paling cepat, tetapi karena tidak pernah berhenti.

~Nur Dwi Kartika~

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, kemudahan, serta kelancaran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat beliau. Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin menyampaikan terima kasih sekaligus mempersembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam setiap langkah perjuangan:

1. Kepada kedua orang tua tercinta, Ibu Rosiani dan Bapak Sudirman. Meski tidak memiliki gelar di belakang nama, namun dengan ketulusan, kerja keras, dan do'a yang tiada henti, kalian mampu mengantarkan anakmu ini meraih gelar sarjana. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, motivasi, serta dukungan yang tak pernah putus. Tanpa kalian, saya bukanlah siapa-siapa. Terima kasih telah menerima saya apa adanya dan selalu berusaha memberikan kehidupan yang terbaik. Ucapan terima kasih, saya sampaikan juga kepada kakak saya Khizqil Baharudin Akbar dan istrinya Peni Nur Indah, keponakan tersayang M. Zayn Alfarizqi, yang selalu menjadi penghibur di kala lelah dan penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua dosen pembimbing yang saya hormati. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya, skripsi ini saya persembahkan kepada Bapak yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi dalam setiap proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih

atas ilmu, waktu, perhatian, dan kesabaran yang begitu berarti. Bimbingan Bapak menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik saya.

3. Terima kasih juga saya sampaikan kepada sixfunss, serta teman kos yang telah menjadi tempat berbagi cerita, pelipur lelah, dan penyemangat di saat semangat mulai meredup. Bersama kalian, perjalanan ini terasa lebih ringan dan bermakna. Tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lalui bersama akan selalu menjadi kenangan berharga.
4. Untuk almamater tercinta, tempat di mana perjalanan ini dimulai. Dari semester pertama yang penuh proses penyesuaian hingga semester delapan yang menguji kesabaran dan ketekunan, engkau menjadi saksi tumbuhnya mimpi, jatuh banggunya semangat, serta bangkitnya harapan. Setiap sudut kampus tersimpan jejak perjuangan, dan di setiap mata kuliah terselip pelajaran hidup yang berharga. Semoga karya ini menjadi persembahan sederhana sebagai wujud cinta dan kebanggaan saya sebagai bagian dari keluarga besar almamater yang senantiasa menginspirasi.

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *WORDWALL* DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS IV SD NEGERI 1
RIAU SILIP**

Nur Dwi Kartika
Fakultas Tarbiyah
Prodi Pendidikan Agama Islam
Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik
Bangka Belitung

Abstrak

Salah satu permasalahan yang ditemukan di kelas IV SD Negeri 1 Riau Silip adalah rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penggunaan media pembelajaran konvensional yang monoton menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu meningkatkan minat belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *game* edukasi berbasis *Wordwall*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran, serta mengetahui efektivitas dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *true experimental design* berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, dianalisis dengan bantuan *SPSS versi 26.0* melalui Uji *N-Gain Score*, Uji *Wilcoxon*, dan Uji *Mann-Whitney U Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dilakukan melalui tahapan *pretest*, penyampaian materi, kuis interaktif, dan *posttest*. Selain itu, penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui Uji *Mann-Whitney* dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ serta Uji *Wilcoxon* dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,3816 (38,16%) termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan *game* edukasi *Wordwall* dinyatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: *Game* Edukasi *Wordwall*, Minat Belajar Siswa, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan nikmat, kesehatan, rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad Saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi ini merupakan hasil penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IV SD Negeri 1 Riau Silip.” Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah Swt. yang telah memberikan limpahan kesehatan dan keberkahan.
2. Prof. Dr. H. Janawi, M.Ag., selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
3. Dr. Subri, M.S.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
4. Dr. Febrino, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung dan Dosen Pembimbing I.
5. Sumar, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing II.
6. Seluruh dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, terkhusus dosen Fakultas Tarbiyah.
7. Seluruh staf akademik IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
8. Kepala sekolah, guru-guru, serta staf SD Negeri 1 Riau Silip yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penelitian berlangsung.
9. Siswa-siswi kelas IV A dan IV C SD Negeri 1 Riau Silip yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

10. Seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan PAI G Angkatan 2022.
12. Almamater tercinta, IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
Terima kasih atas segala kenangan yang tak ternilai. Setiap sudut kampus menjadi saksi perjalanan panjang penulis dalam menapaki proses ini. Di sinilah penulis tumbuh, belajar, jatuh, dan bangkit kembali. Semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan yang telah diberikan oleh seluruh pihak dengan balasan yang berlipat ganda.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Namun, dalam segala keterbatasan, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat, meskipun kecil, bagi siapa pun yang membacanya. Segala bentuk saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan di masa yang akan datang.

Bangka, 05 Maret 2026

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nur Dwi Kartika', with a stylized flourish at the end.

Nur Dwi Kartika
2211201

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT KETERANGAN PLAGIASI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS KONSULTAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Telaah Pustaka	9
F. Sistematika Pembahasan	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Media Pembelajaran	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	17
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	18
B. <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	19
1. <i>Game</i> Edukasi	19
2. <i>Wordwall</i>	20

C.	Minat Belajar	29
1.	Pengertian Minat Belajar.....	29
2.	Indikator Minat Belajar	31
3.	Ciri-ciri Minat Belajar	33
4.	Jenis-jenis Minat Belajar.....	33
5.	Aspek-aspek Minat belajar	34
6.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	35
D.	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	36
1.	Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	36
2.	Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	40
3.	Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	41
E.	Hipotesis	42
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	44
A.	Jenis Penelitian	44
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	45
C.	Variabel Penelitian	46
1.	Variabel bebas (<i>Independent</i>).....	46
2.	Variabel terikat (<i>Dependent</i>)	47
D.	Populasi dan Sampel.....	47
1.	Populasi	47
2.	Sampel.....	48
E.	Sumber Data	50
1.	Sumber Data Primer	50
2.	Sumber Data Sekunder	50
F.	Prosedur Eksperimen	51
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	51
1.	Kuesioner (Angket).....	51
2.	Dokumentasi.....	54
H.	Teknik Keabsahan Instrumen	54
1.	Uji Validitas	55
2.	Uji Reliabilitas.....	58

I. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Hasil Pembahasan.....	64
1. Penggunaan <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SD Negeri 1 Riau Silip	64
2. Efektivitas Penggunaan <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas IV SD Negeri 1 Riau Silip.....	69
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1 Desain <i>Pretest-Posttest Control Grup Desain</i>	45
Tabel III. 2 Variabel Penelitian	47
Tabel III. 3 Populasi Siswa Kelas IV	48
Tabel III. 4 Skala <i>Likert</i>	53
Tabel III. 5 Kisi-Kisi Instrumen.....	53
Tabel III. 6 Nilai-Nilai <i>r Product Moment</i>	55
Tabel III. 7 Uji Validitas.....	57
Tabel III. 8 Uji Reliabilitas	59
Tabel III. 9 <i>N-Gain Score</i>	63
Tabel IV. 1 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	70
Tabel IV. 2 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	72
Tabel IV. 3 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	73
Tabel IV. 4 Hasil Uji Normalitas.....	74
Tabel IV. 5 Hasil Uji Wilcoxon.....	76
Tabel IV. 6 Hasil Uji <i>Mann Whitney U Test</i>	78
Tabel IV. 7 Hasil Uji <i>N-Gain Score</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Proses Mausk Aplikasi <i>Wordwall</i>	24
Gambar II. 2 Tampilan Awal <i>Wordwall</i>	25
Gambar II. 3 Tampilan Masuk ke Akun	25
Gambar II. 4 Tampilan Aktivitas Saya	26
Gambar II. 5 Tampilan Fitur Permainan <i>Wordwall</i>	26
Gambar II. 6 Tampilan Pengeditan Konten	27
Gambar II. 7 Tampilan Tahapan Akhir	27
Gambar II. 8 Tampilan <i>Wordwall</i> Siap Digunakan	27

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Kontrol
- Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Eksperimen
- Lampiran 3. Instrumen Penelitian
- Lampiran 4. Data dan Hasil Uji Validitas
- Lampiran 5. Skor Instrumen *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol
- Lampiran 6. Skor Instrumen *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen
- Lampiran 7. SK Pembimbing
- Lampiran 8. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 9. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 10. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 11. Dokumentasi
- Lampiran 12. Foto *Game* Edukasi *Wordwall*
- Lampiran 13. Daftar Riwayat Hidup