



IMPLEMENTASI *GAME WORDWALL* DI MADRASAH IBTIDAIYAH UNTUK MENCIPTAKAN LINGKUNGAN KELAS YANG INTERAKTIF

Anisa Yulia Saputri^{1*} & Nurul Layli²

^{1&2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam,
Universitas Sunan Giri Surabaya, Jalan Brigjen Katamso II, Sidoarjo,
Jawa Timur 61256, Indonesia

*Email: anisayulia.unsuri@gmail.com

Submit: 17-06-2026; Revised: 08-07-2026; Accepted: 09-07-2026; Published: 23-07-2026

ABSTRAK: Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) menjadi permasalahan besar dalam menciptakan proses belajar yang bermakna, menyenangkan, serta lingkungan kelas yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media *WordWall* sebagai sarana pembelajaran berbasis *game* dapat menciptakan lingkungan kelas yang interaktif. Pemerolehan data dilakukan melalui kajian beberapa artikel atau jurnal yang berkaitan dengan topik pembahasan. Hasil penelitian memaparkan bahwa pemanfaatan platform *WordWall* efektif dalam meningkatkan ketertarikan, semangat, dan kontribusi aktif siswa dalam proses belajar secara kelompok maupun individu, serta dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam mengevaluasi pemahaman siswa. Implementasi ini dapat membuahkan hasil yang maksimal jika tersedia fasilitas yang mendukung dan kemampuan guru dalam mengoperasikan serta memanfaatkan berbagai fiturnya ketika gangguan jaringan terjadi. Akan tetapi, guna menghindari munculnya rasa bosan siswa dikarenakan penggunaan media yang sama dan berulang, guru dapat berupaya untuk terus kreatif dalam mengintegrasikannya dengan media atau metode pembelajaran secara bervariasi.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Madrasah Ibtidaiyah, Media Pembelajaran, Studi Literatur, *WordWall*.

ABSTRACT: The limited use of game-based learning media at the Madrasah Ibtidaiyah (MI) level poses a significant challenge to creating meaningful, enjoyable learning experiences and interactive classroom environments. This study employs a literature review method to examine how the implementation of *WordWall* as a game-based learning tool can foster an interactive classroom environment. Data were gathered by analyzing various articles and journals relevant to the topic. The findings indicate that the *WordWall* platform effectively boosts student interest, enthusiasm, and active participation in both group and individual learning activities, while also serving as a tool for assessing student comprehension. Optimal results from this implementation depend on the availability of supporting facilities and the teacher's proficiency in operating the platform and utilizing its features including managing situations where network disruptions occur. However, to prevent student boredom resulting from repetitive use of the same medium, teachers should strive for creativity by integrating *WordWall* with a variety of other learning media and methods.

Keywords: *Game-Based Learning*, Madrasah Ibtidaiyah, Learning Media, Literature Review, *WordWall*.

How to Cite: Saputri, A. Y., & Layli, N. (2026). Implementasi *Game Wordwall* di Madrasah Ibtidaiyah untuk Menciptakan Lingkungan Kelas yang Interaktif. *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 808-817. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i3.1585>



Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dari individu yang dapat bertujuan untuk mengembangkan pada potensi diri agar menjadi individu yang memiliki pengetahuan intelektual, kecerdasan, kekuatan spiritual, berakhlak mulia, dan dapat mengendalikan diri yang berguna bagi diri sendiri serta masyarakat. Tantangan dalam menghadapi pendidikan saat ini meliputi keterbatasan akses, kurikulum yang kurang relevan, serta kesejahteraan bagi guru yang belum merata. Minimnya infrastruktur di pedalaman, kurangnya inovasi guru dalam menciptakan suasana kelas yang interaktif, kurangnya penerapan teknologi, serta rendahnya motivasi belajar siswa juga menjadi kendala dalam pemanfaatan teknologi secara optimal (Yulianti *et al.*, 2025). Semua orang memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang baik dan merata.

Belakangan ini, sistem pendidikan nasional Indonesia telah dibahas karena dianggap terlalu kaku dan tidak efektif. Banyak kesalahan mendasar yang membedakan sistem pendidikan dari tujuan, akhirnya menyebabkan semua tujuan tidak tercapai dan berjalan dengan baik (Fitri, 2021). Tapi kenyataannya, sistem pendidikan di Indonesia masih punya banyak kendala, seperti cara belajar yang kaku, kurikulum yang padat, dan fasilitas yang belum merata. Salah satu cara untuk memperbaikinya adalah dengan memanfaatkan adanya teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Saat ini teknologi digital untuk pembelajaran sudah banyak tersedia dan dapat diaplikasikan di dalam kelas, dapat berupa elektronik, platform *online*, dan perangkat lunak lainnya. Pemanfaatan sarana tersebut dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, hal ini berfungsi mempermudah guru dalam mengkoordinasi kelas, mengelola materi atau tugas, dan menyediakan berbagai sumber daya digital. Melalui pemanfaatan sarana ini, proses pembelajaran menjadi lebih mudah, memungkinkan adanya interaksi yang aktif, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa (Fatimah *et al.*, 2023).

Media pembelajaran merupakan sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran, baik berupa benda nyata, alat teknologi, atau gabungan keduanya. Peran media saat ini bukan sekedar alat bantu guru, melainkan berfungsi sebagai jembatan komunikasi yang menghubungkan materi dari guru kepada siswa. Salah satu media yang dapat dilihat saat ini adalah perangkat ponsel atau gawai (Alifah *et al.*, 2023). Oleh karena itu, menggunakan media ini bisa membuat siswa lebih semangat belajar, dapat menjadikan materi lebih menarik, serta mendorong kreativitas guru untuk terus berinovasi.

Pembelajaran bermakna dan menyenangkan sangat menarik apabila diterapkan pada tingkat MI (Madrasah Ibtidaiyah). Pembelajaran ini berperan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik. Melalui pembelajaran menyenangkan, peserta didik dapat tertantang untuk berpikir kreatif dengan cara yang seru dan baru. Kegiatan ini juga dapat melatih siswa untuk lebih percaya diri, mandiri, serta mampu mengembangkan potensi pada dirinya. Sementara itu, pembelajaran bermakna dapat membantu siswa dalam memahami materi secara mendalam dengan mengaitkan informasi yang baru dan pengalaman nyata mereka.

Implementasi *joyful learning* menjadi metode strategis yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar tersebut. Melalui metode ini, siswa dapat merasa



dihargai dan didukung, sehingga lebih termotivasi serta mampu mengembangkan keterampilan sosial yang baik. Di sini, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, melainkan sebagai pendamping dalam mengeksplorasi minat dan bakat siswa (Lutfi *et al.*, 2025; Safnowandi, 2016). Dengan demikian, suasana kelas lebih interaktif, positif, dan mampu mendorong rasa ingin tahu siswa.

Game-based learning merupakan metode belajar mengajar berbasis *game* yang dimanfaatkan untuk menciptakan proses belajar yang menarik, interaktif, dan berkesan. Tujuan dari pendekatan ini, yakni dapat memastikan siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai materi yang diajarkan secara menyenangkan (Rahayu *et al.*, 2024). Di era digital, penggunaan metode ini menjadi sangat relevan dengan integrasi teknologi pada materi di kelas. Namun demikian, pemanfaatan teknologi ini memerlukan adanya pengawasan dan bimbingan guru agar proses belajar tetap mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran (Utami *et al.*, 2024).

Kegiatan ini tidak sekadar menjadi variasi di dalam kelas. Dengan pengelolaan yang baik, kegiatan ini mampu meningkatkan keaktifan dan cara berpikir kritis siswa. Di samping itu, *game based learning* juga efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa dengan mendorong interaksi sosial mereka (Nikmah, 2025). Guru dapat memanfaatkan berbagai platform *game online* untuk memaksimalkan pembelajaran serta menjadikan sistem evaluasi yang lebih efektif. Penerapan ini dapat sekaligus mengubah metode ceramah yang hanya berpusat pada guru, menuju pembelajaran aktif yang dapat mengoptimalkan pemahaman siswa.

Kurangnya media pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa, sehingga membuat motivasi dan ketertarikan mereka dalam belajar berkurang. Tanpa bantuan media, proses belajar biasanya terasa membosankan dan monoton, sehingga menurunkan minat serta semangat belajar dan membuat hasil belajar menjadi lebih rendah (Wijaya *et al.*, 2025). Masalah ini dapat diatasi jika guru dapat memanfaatkan adanya berbagai media interaktif berbasis *game*. Salah satu platform yang dapat digunakan yakni *WordWall* yang menyediakan permainan seperti *spin*, misteri *box*, kuis, dan teka-teki silang. Beberapa pilihan permainan tersebut dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran untuk membantu guru membuat suasana kelas yang interaktif.

Platform ini menyediakan banyak fitur yang dapat diterapkan pada beberapa mata pelajaran, sehingga guru memiliki alternatif untuk menyampaikan materi dengan lebih menyenangkan. Dengan *WordWall*, guru dapat memilih dari banyak *template* yang tersedia dan membuat konten unik, lalu dapat digunakan secara *online* maupun *offline* (Ashoumi *et al.*, 2025). *Edugame* ini dibuat untuk membantu guru menyusun materi yang cocok dengan jenis *game* dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, karena memiliki banyak fitur yang siap digunakan untuk pembelajaran interaktif (Imanulhaq & Prastowo, 2022). Selain berfungsi sebagai alat ukur untuk meninjau pemahaman siswa, platform ini memungkinkan guru untuk menerima umpan balik secara langsung. Penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa besar manfaat implementasi *WordWall* di Madrasah Ibtidaiyah dalam menciptakan suasana kelas yang interaktif serta membantu guru untuk mendapatkan referensi metode ajar yang seru berbasis teknologi.



METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni studi *literature* dengan jenis *narrative literature review*. Metode tinjauan *narrative literature* adalah salah satu pendekatan yang digunakan untuk melakukan analisis literatur secara kualitatif, metode ini bertujuan untuk membuat penjelasan dan ringkasan dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya mengenai sebuah pembahasan tertentu (Nahdiyin, 2023).

Kriteria inklusi dan eksklusi digunakan dalam proses pencarian dan pengumpulan data. Artikel yang digunakan berhubungan dengan efektivitas penggunaan *WordWall* di MI dengan menggunakan kata kunci “Implementasi”, “*WordWall*”, “*Game Based Learning*”, “Pembelajaran Bermakna dan Menyenangkan”, dan “Madrasah Ibtidaiyah”. Pencarian artikel bersumber dari *Google Scholar*, *Semantic Scholar*, *Scilit*, dan Garuda. Rentang tahun publikasi yang digunakan dalam temuan artikel yakni antara tahun 2016 hingga 2026.

Proses ekstraksi data dilakukan dengan membaca artikel sepenuhnya, selanjutnya menulis poin penting yang mencakup nama penulis, tahun, metode, dan simpulan pokok. Artikel yang diperoleh dari pengumpulan data berjumlah 10 yang telah sesuai dengan kata kunci penelitian yang membahas tentang efektivitas penggunaan *WordWall* di MI. Tetapi, agar sesuai dengan tujuan tinjauan literatur, dilakukan proses skrining dan pengecekan kecocokan data untuk setiap artikel yang digunakan, sehingga terdapat 5 artikel yang relevan dengan tujuan tinjauan literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan artikel ini dipaparkan sesuai hasil analisis beberapa referensi artikel yang sejalan dengan topik pembahasan. Guna menguraikan bagaimana implementasi *WordWall* dalam menciptakan lingkungan kelas yang interaktif di Madrasah Ibtidaiyah (MI), beberapa temuan dari artikel tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pencarian Tinjauan Literatur.

No.	Nama Penulis	Tahun	Metode	Sampel	Hasil Penelitian
1	Najib & Elhefni	2016	Kualitatif Deskriptif	Peserta Didik	Pembelajaran bermakna merupakan sebuah proses yang menghubungkan pengetahuan baru dengan gagasan-gagasan yang sudah ada dalam pikiran seseorang.
2	Hamidah & Hakim	2016	Kualitatif Deskriptif dengan Studi Kasus	Siswa Madrasah Ibtidaiyah	Siswa adalah subjek utama dalam proses pembelajaran, oleh karena itu siswa harus berpartisipasi sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, guru memiliki peran dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3	Pratiwi <i>et al.</i>	2024	Deskriptif Kualitatif	Siswa Sekolah Dasar	<i>Game-based learning</i> bisa disebut sebagai model pembelajaran yang mengintegrasikan bahan pembelajaran ke dalam kurikulum dengan memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan.



No.	Nama Penulis	Tahun	Metode	Sampel	Hasil Penelitian
4	Putri & Agustini	2024	Kualitatif Deskriptif dengan Studi Kasus	Peserta Didik Kelas 2 SD	<i>WordWall</i> merupakan platform yang membantu guru dalam membuat permainan dan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Salah satu contoh penggunaan <i>WordWall</i> adalah untuk mengevaluasi pembelajaran di madrasah ibtidaiyah.
5	Putri <i>et al.</i>	2024	Action Research	Guru	Guru memiliki peran penting dalam penerapan <i>WordWall</i> ini untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dikarenakan guru bukan sekedar memberi materi pelajaran, tetapi juga membuat rencana belajar yang kreatif, guru juga dapat membimbing siswa secara aktif dan memberi semangat dengan cara yang menarik, serta guru dapat mengevaluasi hasil belajar dengan teliti.

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara konsep pembelajaran bermakna dan menyenangkan dengan pemanfaatan media digital. Hakikatnya, proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar berpusat pada siswa yang menjadikan mereka sebagai subjek utama di kelas, sedangkan guru berperan sebagai penyampai materi (Hamidah & Hakim, 2016). Kontribusi aktif siswa dalam pembelajaran ini penting, dikarenakan pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa mampu menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya (Najib & Elhefni, 2016). Sebagai jembatan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, *game based learning* dapat menjadi model pilihan yang menggabungkan materi dan kurikulum melalui kegiatan permainan, sehingga dapat mendorong interaksi antar siswa (Pratiwi *et al.*, 2024).

Implementasi *WordWall* dapat memenuhi kebutuhan kontribusi aktif siswa di kelas. Platform ini membantu guru dalam memberikan materi dalam bentuk permainan edukatif, juga dapat dijadikan sebagai alat evaluasi (Putri & Agustini, 2024). Di samping itu, *WordWall* juga berperan penting dalam mengubah fungsi guru sebagai fasilitator dalam menyusun rencana belajar yang variatif. Guru juga dapat menyelaraskan permainan dengan materi ajar dan memberikan umpan balik langsung pada siswa (Putri *et al.*, 2024). Integrasi antara kontribusi aktif siswa dan pembaruan peran guru sebagai pendamping ini yang dapat mendorong terciptanya proses belajar yang menyenangkan, bermakna, serta interaktif dengan berbasiskan media digital di Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Berdasarkan hasil beberapa literatur di atas, konsep pembelajaran bermakna dan menyenangkan adalah dimana peserta didik dapat belajar dengan pengalaman yang nyata di kehidupan mereka, lalu mengaitkannya dengan pengetahuan yang sudah diajarkan sebelumnya atau yang telah mereka miliki sebelumnya, sehingga peserta didik dapat mengaitkan konsep pengetahuan yang ada dengan kejadian yang terjadi di kesehariannya dan tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, melainkan peserta didik juga dapat lebih berpikir kritis, kreatif, serta berkesan.



Sedangkan, pembelajaran menyenangkan adalah dimana guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan menyenangkan, serta peserta didik dapat mengutarakan pendapat atau menanyakan pertanyaan tanpa adanya paksaan dan tekanan dari guru. Dengan adanya kelas yang menyenangkan akan mendorong semangat belajar peserta didik dan meningkatkan keaktifan belajar mereka.

Cara pandang pendidikan saat ini, peserta didik menjadi subjek utama dalam pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator di kelas. Kontribusi aktif siswa secara fisik, emosional, dan pikiran berpengaruh pada meningkatnya motivasi dan hasil belajar. Kontribusi aktif siswa juga penting untuk mengetahui seberapa baik mereka memahami materi atau tugas yang diberikan (Tegeh *et al.*, 2019). Untuk mendorong keaktifan tersebut, salah satu penerapan strategi yang dapat digunakan, yaitu model *game based learning* yang menggabungkan materi pelajaran dengan unsur permainan, sehingga siswa dapat berinteraksi, bekerja sama, serta membantu dalam menyelesaikan masalah melalui aktivitas tersebut. Namun, penting untuk diingat bahwa pembelajaran berbasis *game* bukan berarti menggantikan metode pembelajaran cara lama. Metode ini sebaiknya digunakan sebagai bantuan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Dengan demikian, platform *WordWall* dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif yang memfasilitasi berbagai jenis permainan seperti kuis dan teka teki yang dapat dimodifikasi oleh guru, sehingga proses pembuatan materi evaluasi menjadi lebih efisien. *WordWall* menyediakan bermacam *template* permainan edukatif interaktif (Suseno *et al.*, 2025) dan gratis untuk penggunaan dasar pada 5 *template*, ini tentu menjadi nilai tambah, terutama bagi guru yang memiliki keterbatasan anggaran. Selain itu, platform ini juga memudahkan dalam penyebaran materi melalui *Google Classroom*, *WhatsApp*, atau *email*, serta fitur mencetak format PDF yang sangat membantu siswa yang terkendala jaringan atau lebih memilih belajar dengan media cetak. Keunggulan lainnya terdapat pada fitur pelaporan komprehensif yang dapat melacak kemajuan siswa dalam menyelesaikan aktivitas pembelajaran.

WordWall memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi, baik dalam kelompok maupun secara individual. Dengan menggunakan media *WordWall* yang menarik, kelas dapat menjadi lebih menyenangkan (Jannah *et al.*, 2025). Media ini membantu melacak pemahaman siswa tentang pelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain bermain bersama dengan media *WordWall*, siswa ditantang untuk berbicara tentang materi pembelajaran (Sinaga & Soesanto, 2022). Siswa belajar berpikir dengan cepat, menemukan solusi, dan memecahkan masalah secara mandiri. Setelah menggunakan *WordWall*, siswa lebih berani mencoba hal-hal baru, menjawab pertanyaan, dan berbicara tentang pelajaran mereka.

Penggunaan media audio visual seperti video dan animasi dapat mempermudah pemahaman siswa, karena informasi disajikan secara visual. Aplikasi pembelajaran media berbasis internet adalah teknologi digital yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan sesuai dengan zaman. Permainan edukatif juga meningkatkan pembelajaran, siswa menjadi lebih fokus dan bekerja sama saat melakukan aktivitas yang menantang. Sistem penghargaan seperti pujian dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.



Salah satu kekurangan media pembelajaran *WordWall* adalah kurangnya fasilitas pendukung, terdapat siswa yang belum bisa memahami cara mengaplikasikannya, dan kurangnya waktu yang digunakan, serta alur pembelajaran dapat terputus dan peluang interaksi siswa berkurang, karena keterbatasan penguasaan teknologi (Nafian *et al.*, 2024; Rafi *et al.*, 2025). Sehingga, *WordWall* dapat membuahkan hasil yang optimal apabila guru memiliki kemampuan penggunaan teknologi yang baik, fasilitas yang memadai, serta kepandaian guru dalam memanfaatkan fitur cetak ketika terjadi gangguan jaringan.

WordWall bukan sekedar alat bantu pembelajaran, karena keberhasilan bergantung pada guru yang dapat membuat pelajaran lebih menarik, menyesuaikannya pada kebutuhan unik siswa, dan memberi dorongan pedagogis dan emosional yang konsisten (Agustina *et al.*, 2025). Maka dari itu, guru diharapkan agar terus berinovasi dalam memperbarui penggunaan media ajar yang disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Jika guru hanya mengandalkan satu media saja, maka akan mengurangi keefektifan dalam pemenuhan kebutuhan siswa. Kondisi ini membuktikan adanya persamaan antara beberapa temuan mengenai efektivitas *WordWall* dalam mendorong kontribusi aktif siswa, akan tetapi ditemukan juga perbedaan gagasan pada kendala operasional. Media ini cenderung akan berhasil jika dioperasikan dengan pengaturan waktu yang baik, serta kreativitas guru dalam memanfaatkan metode yang variatif.

SIMPULAN

Simpulan dari hasil literatur beserta pembahasannya, yakni *WordWall* merupakan platform *online* yang bisa dipakai guru untuk media pembelajaran di kelas, guru bisa membuat berbagai jenis permainan belajar seperti kuis dan teka teki agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak mudah bosan. Dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI), penggunaan media *WordWall* membantu guru membuat lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat belajar sambil bermain melalui aktivitas seperti kuis, mencocokkan kata, dan permainan edukatif. *WordWall* memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi, baik dalam kelompok maupun secara individual.

Penerapan ini dapat membuahkan hasil yang maksimal jika sekolah dapat menyediakan fasilitas yang memadai dan guru dapat beradaptasi serta memanfaatkan fitur yang tersedia ketika terjadi gangguan jaringan. Dengan variasi *template* yang luas, guru memiliki ruang untuk terus berkreasi agar dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan gaya belajar siswa yang berbeda. Dengan begitu, *WordWall* ini berpotensi efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI), tetapi tidak menutup kemungkinan untuk mencoba berbagai media dari platform lainnya, dikarenakan apabila guru hanya berpacu pada satu media pembelajaran saja, maka siswa akan merasa bosan. Sehingga, guru diharapkan agar dapat berinovasi dalam pemanfaatan teknologi pada metode atau media pembelajaran.

SARAN

Penggunaan *WordWall* sebagai media pembelajaran berbasis *game* memiliki potensi yang cukup besar yang dapat membuat lingkungan kelas di



Madrasah Ibtidaiyah (MI) menjadi interaktif. Oleh karena itu, guru dapat terus meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi pembelajaran agar dapat mengoptimalkan penggunaan platform, salah satunya *WordWall* yang dapat menyesuaikan tujuan belajar dan gaya, serta karakteristik peserta didik. Selain itu, penggunaan platform ini dapat mengurangi kejenuhan siswa di kelas dan dapat memenuhi kebutuhan belajar yang sangat beragam.

Pihak sekolah dan peneliti berikutnya, diperlukan bantuan berupa tersedianya fasilitas dan sarana yang cukup, seperti akses internet dan alat pembelajaran digital yang mendukung. Penelitian berikutnya diharapkan bisa diujicobakan langsung di lapangan agar bisa mengetahui sejauh mana *WordWall* mampu meningkatkan hasil belajar, semangat belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, manfaat serta tantangan dalam menggunakan *WordWall* dapat dipahami lebih dalam, sehingga bisa menjadi acuan dalam meningkatkan pembelajaran berbasis teknologi di Madrasah Ibtidaiyah (MI).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya pada seluruh dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan yang sangat berharga selama proses penyusunan artikel ini. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada rekan mahasiswa atas dukungan moral dan kerja sama yang telah diberikan. Mami juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai sumber bacaan yang telah digunakan sebagai referensi yang sangat bermanfaat. Terakhir, kami ucapkan terima kasih pada pihak rumah jurnal yang telah menyediakan wadah bagi kami untuk menerbitkan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, S. R. E., Saputri, Z. A., Farisia, H., Mualawiyah, R., & Jafaar, A. (2025). Analisis Dampak Pemanfaatan Permainan Edukasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Diniyah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 37–49. <http://dx.doi.org/10.31332/dy.v6i1.10051>
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, Fi., & Ismaya, E. A. (2023). *Systematic Literature Review : Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Ashoumi, H., Hariono, T., Hidayatulloh, M. K. Y., Fikroh, F. M., Setyaningsih, I., Qoyyimah, M. D., Sanaya, D., & Aulia, S. (2025). Diklat Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi (*Wordwall*). *Pendidikan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 172–179. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v6i1.5290>
- Fatimah, S., Lailia, S. A., Seftiana, A. F., Ayu, S., & Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital dalam Pembelajaran di MI/SD pada Era Revolusi Industri 5.0. *Significant : Journal of Research and Multidisciplinary*, 2(1), 10–19. <https://doi.org/10.62668/significant.v2i01.644>



- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Hamidah, D., & Hakim, Z. A. (2016). Permainan Matematika *Onlinebeads on String* untuk Belajar Matematika yang Bermakna dan Menyenangkan di Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Cendekia : Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 14(1), 137–150. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i1.621>
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). *Edugame Wordwall*: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Pedagogos : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 33–41. <https://doi.org/10.33627/gg.v4i1.639>
- Jannah, P. M. N., Nabila, U., & Umami, A. K. (2025). Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Pemahaman Siswa Kelas 3 pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri Bugih 3 Pamekasan. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(3), 42–55. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i3.1084>
- Lutfi, S., Mazrur, & Saihu, M. (2025). Eksplorasi *Joyful Learning* dalam Perspektif Teori Humanistik di SDIT Al-Jamiel Palangka Raya. *Cetta : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 277–291. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4326>
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(4), 747–750.
- Nahdiyin, N. A. (2023). Penelitian Kinerja Pustakawan di Perpustakaan melalui *Database Google Scholar: Narrative Literature Review*. *Bibliotika : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 7(2), 227–239. <http://dx.doi.org/10.17977/um008vi12017p001>
- Najib, D. A., & Elhefni. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (*Meaningfull Learning*) pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *JIP : Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 19–28. <https://doi.org/10.19109/jip.v2i1.1063>
- Nikmah, N. (2025). Penerapan Model *Game-Based Learning* untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Fiqih pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggalpayung. *Wulang : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 24–31. <https://doi.org/10.55656/wjp.v3i1.374>
- Pratiwi, R., Yuhanna, Sopia, Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan Kreativitas Belajar Peserta Didik melalui Metode *Game Based Learning*. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596. <https://doi.org/10.59837/7hza6b55>
- Putri, F. D. D. K., & Agustini, F. (2024). Implementasi *Wordwall*: Inovasi Menyenangkan untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD. *Innovative : Journal of Social Science Research*, 4(3), 5238–5250. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10633>
- Putri, N. N., Fakhruddin, A., & Firmansyah, M. I. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal Muara Pendidikan*, 9(2), 453–



459. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i2.2426>

- Rafi, A. A., Albantani, A. M., & Fudhaili, A. (2025). Efektivitas Penggunaan *Wordwall* dalam Pengajaran Kosakata pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Mumtaza Tangerang Selatan : The Effectiveness of Using Wordwalls in Teaching Vocabulary to Students at Madrasah Ibtidaiyah Mumtaza Tangerang Selatan. *JICN : Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 2(4), 7567–7575.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, Purwanti, A. A., & Safaruddin. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Safnowandi, S. (2016). Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(2), 133–139. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v2i2.89>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Suseno, Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Platform *Wordwall* dalam Pembelajaran SKI : *Systematic Literatur Rivew. Edu Society : Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 723–738. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1332>
- Tegeh, I. M., Pratiwi, N. L. A., & Simamora, A. H. (2019). Hubungan antara Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal IKA*, 17(2), 150–170. <https://doi.org/10.23887/ika.v17i2.19850>
- Utami, Q., Islami, K. C., Sari, M. A., & Yusup, R. (2024). Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi. *Mesir : Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 552–561. <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3038>
- Wijaya, S., Batamata, S. U., Wulandari, D. M., & Farlan, M. (2025). Pengaruh Kurangnya Media terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al-Ishlah Kota Sorong. *Misool : Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 31–36. <https://doi.org/10.47945/misool.v7i1.2096>
- Yulianti, U. H., Rukhmana, T., Al Ikhlas, Melasarianti, L., Yulianti, S. D., & Zainudin, M. (2025). Tantangan dan Solusi dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Berbasis Digital. *Edu Research*, 6(1), 2250–2260. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.756>