

PEMANFAATAN WORDWALL SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN PESERTA DIDIK MI

Indriany Salma Rahmawati

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

indrianysalmarahmawatii@email.com

Nurul Makrifah

Institut Bahri Asyiq Galis Bangkalan, Indonesia

ryfa93@gmail.com

Mohammad Romadlon Habibullah

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, Tuban, Indonesia

roma@unugiri.ac.id

Abstract

This study aims to describe the implementation of Wordwall as a Game-Based Learning innovation in Akidah Akhlak learning at Madrasah Ibtidaiyah. The problem addressed is the low level of student engagement in the learning process. The method used was a library research approach through the review of various relevant journals and scientific sources. The findings indicate that Wordwall can enhance students' motivation, learning interest, active participation, and understanding through interactive and enjoyable learning activities. However, its implementation still faces several challenges, such as limited internet access, inadequate supporting devices, and low digital literacy among users. Therefore, appropriate strategies are needed to ensure that the use of Wordwall can be implemented effectively and optimally.

Keywords: *Wordwall, Game Based Learning, Akidah Akhlak*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Wordwall sebagai inovasi pembelajaran berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. Permasalahan yang dikaji adalah rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu library research melalui kajian berbagai jurnal dan sumber ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penggunaannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet, perangkat pendukung, dan literasi digital. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat agar pemanfaatan Wordwall dapat berjalan secara optimal.

Kata kunci: Wordwall, *Game Based Learning*, Akidah Akhlak

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar pada anak memiliki banyak fungsi yang berbeda beda, dan tentunya setiap peserta didik memiliki karakter, gaya belajar dan potensi yang berbeda. Ada yang namanya fungsi mencetak peserta didik menjadi unggul, berprestasi dalam akademik maupun non akademik seperti, bakat seni, cabang olahraga, membaca puisi, kemampuan bercerita dan masih banyak lagi.¹ Didalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah telah mengalami perubahan akibat adanya perkembangan teknologi informasi di era digital, pembelajaran saat ini memang berpusat pada peserta didik dan lebih interaktif dari pada sebelumnya, namun ada beberapa sekolah yang masih belum mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang belum menggunakan teknologi digital cenderung menggunakan pendekatan konvensional seperti menggunakan metode ceramah dan penggunaan buku teks/buku paket. Dengan adanya perkembangan teknologi digital, guru harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital akan sangat menarik apa bila guru dapat mengaplikasikan dengan baik dan benar di Madrasah Ibtidiyah (MI) karena pada dasarnya karakteristik peserta didik usia sekolah dasar cenderung akan lebih mudah memahami materi apa bila disajikan dengan menggunakan media pembelajaran seperti Power Point, Media pembelajaran berbasis digital (Word Wall), dll. Namun tidak media digital juga tidak bisa dijadikan patokan untuk semua peserta didik akan paham dengan materi yang diajarkan, mengingat kembali bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Tidak bisa dipungkiri jika pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan atau media digital akan menarik perhatian peserta didik dan dapat melibatkan interaksi secara langsung. Selain itu penggunaan media digital membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, tidak membosankan dan memotivasi peserta didik agar lebih giat dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa seiring waktu perkembangan

¹ Herlina Asep, Setyo Erni Puspita, "KONTRIBUSI SISTEM MANAJEMEN PESERTA DIDIK TERHADAP PRESTASI NON-AKADEMIK DI SD NEGERI 1 BANJARNEGERI KABUPATEN TANGGAMUS Asep1," 11 (2026).

teknologi digital akan lebih maju dan lebih baik lagi, guru harus mengikuti alur perkembangan tersebut dan harus memahami juga tentang apa itu media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Salah satu model pembelajaran yang berkembang mengikuti alur zaman atau transformasi pendidikan digital adalah Game Based Learning (GBL). Game Based Learning adalah model pembelajaran yang dikemas menjadi interaktif atau memanfaatkan unsur permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan model ini, proses belajar menjadi lebih efektif karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami pembelajaran yang aktif, menyenangkan, menantang, dan bermakna.² Model pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfungsi meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mampu melatih ketrampilan peserta didik. Salah satu media yang membantu dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan adalah Wordwall. Wordwall adalah platform pembelajaran online yang menawarkan berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti quiz, teka-teki silang, anagram, kuis pasangan, dan permainan roda putar. Media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan memudahkan proses penilaian, karena siswa bisa langsung mendapatkan tanggapan atas kemajuan mereka. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI), Wordwall bisa membantu murid memahami konsep keimanan dan perilaku baik melalui aktivitas belajar yang menyenangkan, sehingga memperbaiki semangat, rasa ingin tahu, serta partisipasi mereka selama proses belajar berlangsung.³

Dalam konteks pendidikan dasar, menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan adalah strategi yang paling relevan karena pada dasarnya dunia anak sangat terikat dengan permainan. Metode pembelajaran ini tidak hanya semata-mata untuk menggantikan metode pembelajaran lainnya, melainkan untuk menambah inovasi dalam guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, pendidik juga perlu memperhatikan bahwa tidak semua mata pelajaran atau dalam pembelajaran akidah akhlak itu masuk jika

² A Kajian Teori, "Bab II Kajian Pustaka," 2016, 10–23.

³ Negeri M I N Fakfak et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Fakfak," 2025, 5999–6014.

menggunakan Model Based Learning. Materi pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan permainan dapat mengasah ketrampilan berbahasa peserta didik seperti, menyimak, menulis, dan berbicara, selain itu, peserta didik juga dapat mengasah pola pikir mereka, ketrampilan kerja sama antar kelompok, oleh sebab itu pendidik perlu adanya pelatihan atau workshop untuk meningkatkan ketrampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.⁴

Implementasi model pembelajaran Game Based Learning seperti WordWall sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran Akidah Akhlak,⁵ keterlibatan peserta didik mengacu pada sejauh mana peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun diluar kelas. Hal ini mencakup interaksi peserta didik dengan materi pelajaran, partisipasi dalam kelompok, keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, dan tingkat ketertarikan minat peserta didik terhadap topik materi yang dipelajari. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat membantu guru membuat lingkungan pembelajaran lebih menyenangkan dan menghasilkan peserta didik yang lebih aktif dalam mempelajari materi pelajaran. Oleh karena itu, menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti WordWall untuk mengajar Akidah Akhlak adalah salah satu inovasi pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam pendidikan dasar. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk mampu menawarkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan pelajaran tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar. Wordwall, sebuah media pembelajaran berbasis game, memiliki potensi besar untuk membuat pembelajaran Akidah Akhlak lebih menarik dan interaktif. Itu juga dapat sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah. Namun, untuk memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, ada perlunya pendekatan yang tepat agar dapat digunakan dengan benar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Berdasarkan hal tersebut rumusan utama dalam masalah ini berfokus pada bagaimana konsep Game

⁴ Nurlaely Aulia, "INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN," 2024, 54–57.

⁵ Adithya Dipta Raharjo et al., "Hipkin Journal of Educational Research" 1, no. 3 (2024): 299–310.

Based Learning dalam pendidikan, bagaimana inovasi pembelajarannya, bagaimana keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, serta bagaimana pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Tujuan dari artikel ini adalah untuk menganalisis ide pembelajaran berbasis game sebagai pendekatan pembelajaran modern, menjelaskan bagaimana Wordwall digunakan sebagai alat pembelajaran inovatif untuk mengajar Akidah Akhlak, dan mempelajari bagaimana penggunaan Wordwall berdampak pada peningkatan keterlibatan siswa di Madrasah Ibtidaiyah.⁶

B. Metode Penelitian

Penulisan artikel ini menggunakan metode kepustakaan, atau biasa disebut dengan penelitian kepustakaan (library research). Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data dari berbagai sumber tertulis yang relevan. Sumber sumber yang digunakan oleh penulis yaitu berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, maupun sumber online yang terpercaya. Dalam penelitian ini, peneliti tidak turun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data, melainkan menganalisis dan mengkaji teori atau hasil penelitian yang sudah ada. Tujuan dari metode ini adalah untuk memahami suatu topik berdasarkan pemikiran atau teori-teori yang sudah dikembangkan oleh para ahli sebelumnya. Dalam prosesnya, peneliti harus mampu memilih sumber yang relevan, valid, dan terbaru, serta menyusun data yang ditemukan menjadi landasan kuat untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengertian Game Based Learning

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah terutama di sekolah dasar alangkah baiknya jika pembelajaran dapat dilakukan dengan semenarik mungkin agar dapat membuat siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran. Di dunia saat ini tengah memasuki era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, yang mana akan mempengaruhi dunia pendidikan. Guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam

⁶ Nurismaya Aliatunisa, "Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat" 2, no. 5 (2024): 220–30.

mengembangkan model pembelajaran dan memanfaatkan teknologi (Azizah et al., 2023). Salah satunya adalah model yang sesuai dengan perkembangan ini adalah Game Based Learning (GBL), yaitu model pembelajaran yang berbasis permainan yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. GBL melibatkan peserta didik secara aktif melalui berbagai permainan yang memiliki struktur jelas, dimulai dengan pengenalan permainan, dilanjutkan dengan proses bermain, dan diakhiri dengan pencapaian tujuan tertentu, seperti “keadaan menang”.⁷

Game Based Learning memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Model ini juga sering digunakan dalam pembelajaran formal baik di kelas maupun secara online. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar secara konvensional, tetapi juga lebih terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat memantau kemajuan mereka melalui permainan. Selain itu, Game Based Learning tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja untuk peserta didik, tetapi juga sebagai alat efektif untuk mengembangkan pemahaman materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.⁸

Game based learning juga memberikan manfaat bagi peserta didik. Selain itu, model pembelajaran ini meningkatkan motivasi dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, melatih kemampuan seperti literasi dan keterampilan berhitung, sebagai alat media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif, serta memainkan peran atau profesi tertentu sebelum praktik dalam kehidupan nyata, serta memberdayakan peserta didik sebagai produsen multimedia atau konten berbasis game.⁹

Menurut Torrente (2016), game based learning adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius yaitu tujuan pendidikan, yang mana sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Pembelajaran berbasis permainan juga memiliki peran penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, serta mampu membuat peserta didik lebih merasa senang, semangat, tertantang, dan menjalani kerja sama antar teman. Game

⁷ Wafiq Azizah, Fania Wafiq Azizah, and Evita Widiyati, “Analisis Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Digital Di MIN 3 Jombang Analysis of Teacher Creativity in Utilizing Digital Technology at State Islamic Elementary School 3 Jombang” 5, no. September (2023): 183–96.

⁸ Haerul Annuar, *No Title*, n.d.

⁹ Natalis Sukma Permana, “GAME BASED LEARNING” 22, no. 2 (2022): 313–21.

Based Learning membantu peserta didik menemukan hubungan sebab akibat serta menerapkan konsep yang sesuai dengan masalah dalam pembelajaran. Pengetahuan yang didapat akan tersimpan dalam waktu yang lebih lama dalam ingatan peserta didik karena adanya ketertarikan terhadap pembelajaran yang dikaitkan dengan permainan. Beberapa penelitian menyatakan bahwa penggunaan model game based learning juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan masalah, selain itu juga dapat meningkatkan sikap ilmiah dan hasil belajar peserta didik¹⁰

Seiring perkembangan teknologi, salah satu implementasi nyata dari Game Based Learning dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah penggunaan Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran digital berbasis permainan (game-based learning) yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, anagram, teka-teki silang, dan roda putar. Media ini memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat SD/MI yang masih membutuhkan pembelajaran berbasis bermain.

Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan dalam pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi dan penguatan materi yang efektif. Melalui Wordwall, peserta didik dapat langsung memperoleh umpan balik dari hasil pengerjaan mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan reflektif. Dengan demikian, Wordwall menjadi salah satu bentuk konkret penerapan Game Based Learning yang mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta pemahaman konsep, khususnya dalam pembelajaran seperti Akidah Akhlak di MI/SD.¹¹

2. Wordwall sebagai inovasi pembelajaran berbasis game based learning

Wordwall adalah platform pembelajaran digital yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan latihan edukatif. Platform ini membuat belajar lebih

¹⁰ Ni Luh et al., “Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran” 14, no. 1 (2025): 799–812.

¹¹ Siswa Sekolah Dasar et al., “Jurnal Basicedu” 6, no. 3 (2022): 4133–43.

menarik dan menyenangkan dengan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan peserta didik. Wordwall ini tidak hanya dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga dapat digunakan untuk menilai pembelajaran dan memberikan umpan balik secara langsung.¹² Didalam Wordwall ini ada beberapa fitur fitur yang menarik contohnya seperti kuis interaktif, memasangkan pasangan, acak kata, anagram, pencarian kata, dan pengkelompokkan. Dengan menggunakan Wordwall ini kita bisa melihat perkembangan kemampuan peserta didik, didalam Wordwall ini juga banyak sekali jenis permainan edukatif di antara lain ada crossword (teka teki silang), quiz, random cards, dan berbagai aktivitas interaktif lainnya yang bisa digunakan untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik. Selain bisa dapat dimainkan secara daring, aktivitas yang telah dibuat juga bisa dapat dicetak dalam format PDF, sehingga memudahkan peserta didik yang mengalami kendala akses internet untuk tetap mengikuti pembelajaran dengan baik.¹³

Wordwall banyak menyediakan berbagai pilihan template dan fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Kemudahan ini memungkinkan guru memilih aktivitas yang paling sesuai atau yang untuk bisa dipahami lebih mudah dengan karakteristik dan kemampuan peserta didik. Dalam proses pembelajaran dikelas, penggunaan wordwall yang menarik dan interaktif ini menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagai platform pembelajaran berbasis teknologi, Wordwall menawarkan berbagai aktivitas interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif melalui berbagai permainan edukatif dan kuis interaktif. Selain itu, platform ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing. Wordwall juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Fleksibilitas ini memungkinkan peserta didik mengulang kembali materi yang telah dipelajari sehingga pemahaman terhadap konsep pembelajaran menjadi lebih optimal. Melalui pendekatan pembelajaran berbasis

¹² B A B Ii, "No Title," 2024, 14–41.

¹³ Tigor Sitohang et al., "Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo" 2, no. 1 (2024).

permainan, peserta didik dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta mengurangi rasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung.¹⁴

3. Implementasi Wordwall pada Pembelajaran Akidah Akhlak di MI

Penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall memberikan dampak yang positif terhadap respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan platform ini mampu meningkatkan tingkat kepuasan peserta didik karena kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Aryani yang menyatakan bahwa integrasi Wordwall dan media berbasis teknologi lainnya dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.¹⁵

Hasil penelitian Fatma Ramanda juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar sekaligus mendorong partisipasi aktif peserta didik di kelas.¹⁶ Melalui media ini, peserta didik lebih terdorong untuk terlibat dalam diskusi, bekerja sama dengan teman sekelompok, serta menyampaikan pendapat atau pemahaman mereka mengenai materi yang sedang dipelajari¹⁷. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Wordwall merupakan platform pembelajaran daring yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media penyampaian materi, latihan, maupun evaluasi pembelajaran. Beragam fitur permainan interaktif yang tersedia seperti anagram, spin the wheel, quiz, match up, open the box,

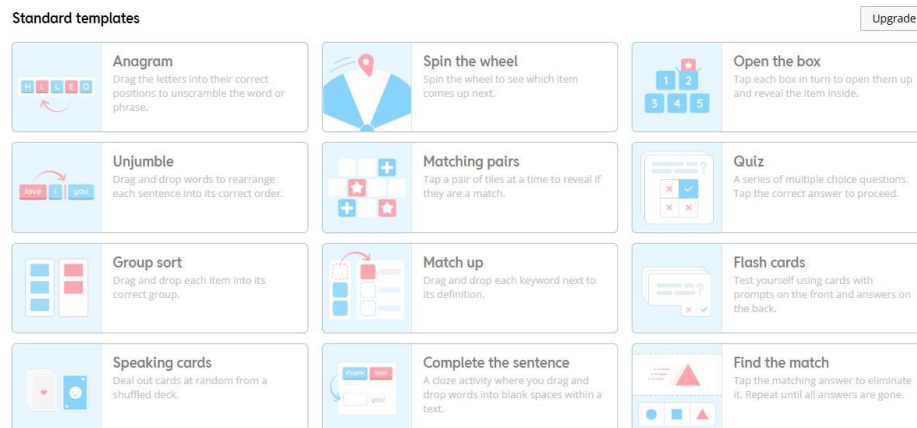
¹⁴ Terhadap Kolonialisme and D A N Imperialisme, “WORD WALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM” 1 (2024): 1–12.

¹⁵ Luh et al., “Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran.”

¹⁶ Desyandri Fatma Ramanda, Firman, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR IPAS SISWA SD” 4 (2024): 213–26.

¹⁷ Miftakhul Jannah et al., “Penerapan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran” 2, no. 4 (2024).

speaking cards, flash cards dll, membuat proses belajar terasa lebih menarik sehingga mampu mempertahankan perhatian peserta didik selama kegiatan berlangsung¹⁸



Gambar 1. Fitur Template Wordwall

Pengoperasian Wordwall juga relatif mudah sehingga dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik tanpa memerlukan kemampuan teknis yang rumit. Menurut Sun'iyah, guru hanya perlu memilih jenis permainan yang diinginkan, kemudian memasukkan materi atau soal yang akan digunakan.¹⁹ Selain itu, guru dapat mengatur batas waktu pengerjaan sesuai dengan tingkat kesulitan soal maupun karakteristik peserta didik. Salah satu keunggulan Wordwall adalah fleksibilitasnya dalam mengubah format permainan. Sebagai contoh, soal yang awalnya dibuat dalam bentuk teka-teki silang dapat diubah menjadi permainan mencocokkan pasangan tanpa perlu membuat soal baru.

Dalam pelaksanaannya, guru membagikan tautan permainan kepada peserta didik agar dapat diakses melalui perangkat masing-masing. Setelah seluruh peserta didik bergabung, permainan dapat dimulai dan peserta didik menjawab setiap pertanyaan yang

¹⁸ Arrum Intan Setya Yuniar et al., "HITARI (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah Di Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)* 1, no. 11 (2021): 1182–90, <https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>.

¹⁹ Media Evaluasi Pembelajaran, "MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERORIENTASI EVALUASI," n.d., 1–18.

tersedia. Setelah memilih jawaban, sistem akan langsung menampilkan informasi mengenai benar atau salahnya jawaban tersebut. Peserta didik juga dapat melihat hasil perolehan nilai melalui fitur leaderboard sehingga tercipta suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Kemudahan penggunaan tersebut menjadi salah satu alasan mengapa Wordwall banyak diminati dalam dunia pendidikan. Hal ini diperkuat oleh Khairunnisa yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi melalui Wordwall mampu memberikan hasil pembelajaran yang produktif dan menguntungkan.²⁰

Berbagai penelitian lain juga memperlihatkan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Sholehati menjelaskan bahwa Wordwall yang dikembangkan dengan pendekatan game based learning dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik perhatian peserta didik, serta meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran di sekolah dasar²¹ Melalui aktivitas berbasis permainan, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna sehingga mampu menumbuhkan antusiasme dan minat belajar yang lebih tinggi.

Selain memberikan dampak pada aspek kognitif, Wordwall juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran karakter dan akhlak. Penelitian²² menunjukkan bahwa permainan interaktif berbasis Wordwall dapat membantu peserta didik sekolah dasar memahami dan menerapkan nilai-nilai akhlak terpuji, termasuk pembiasaan sikap hormat dan berbakti kepada orang tua. Penyajian materi dalam bentuk permainan membuat proses pembelajaran moral menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Wordwall

²⁰ Yuyun Khairunisa, "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas" 2, no. 1 (2021): 41–47.

²¹ Putri Sholehati, Asri Widiatsih, and Ahmad Afandi, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Guna Meningkatkan Kognitif Anak Tk B Usia 5-6 Tahun," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, no. 2 (2025): 2477–2143.

²² Dasar et al., "Jurnal Basicedu."

Dalam pemanfaatan Wordwall sebagai inovasi pembelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik MI tentunya ada kelebihan dan kekurangannya. Berikut kelebihan penggunaan Wordwall sebagai inovasi pembelajaran akidah akhlak. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam menjawab soal-soal yang diberikan guru. Penggunaan Wordwall pada pembelajaran akidah akhlak mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif melalui berbagai bentuk game edukatif, seperti kuis, teka teki, pencocokan pasangan, dan roda putar. Berbagai bentuk game tersebut membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka tidak hanya menerima materi saja tetapi juga berpartisipasi aktif.

a. Proses menjawab soal menjadi lebih menyenangkan

Pada pembelajaran akidah akhlak sering dianggap sebagai mata pembelajaran yang membosankan. Dengan menggunakan Wordwall mampu membuat pembelajaran akidah akhlak lebih menyenangkan terutama pada kegiatan evaluasi. Tampilan Wordwall yang menarik membuat peserta didik merasa senang sehingga dapat mengurangi kejenuhan saat pembelajaran.

b. Template yang disediakan Wordwall cukup mudah digunakan sehingga memudahkan guru

Pada Wordwall, template yang disediakan dapat digunakan langsung tanpa memerlukan kemampuan desain. Guru hanya perlu memasukkan materi atau soal yang akan digunakan, sistem akan secara otomatis merubahnya menjadi berbagai bentuk permainan. Kemudahan ini membantu guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang inovatif dan efisien. Sehingga waktu persiapan pembelajaran dapat lebih optimal. Tantangan dan gamenya dapat membangkitkan semangat kompetitif peserta didik pada Wordwall terdapat fitur skor, batas waktu, dan papan peringkat sehingga memotivasi peserta didik untuk memperoleh hasil yang terbaik. Hal tersebut dapat memunculkan semangat kompetitif yang sehat antar peserta didik. Semangat berkompetisi ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan keterlibatannya selama proses pembelajaran berlangsung.

Dibalik kelebihan penggunaan Wordwall Adapun Kekurangan dari penggunaan Wordwall sebagai inovasi pembelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik MI:

- c. Penggunaan Wordwall ini biasanya terhalang jaringan internet.

Wordwall ini merupakan media pembelajaran berbasis web sehingga memerlukan koneksi internet untuk mengakses berbagai fitur dan permainan yang tersedia. Apabila dalam penggunaannya internet tidak stabil, proses pembelajaran akan terganggu. Hal ini merupakan salah satu kendala utama dalam penggunaan Wordwall, terutama pada daerah yang akses internetnya terbatas.

- d. Tulisan yang ditampilkan terlalu kecil.

Pada beberapa template Wordwall menampilkan teks dengan ukuran yang relative kecil, terutama jika digunakan melalui layar handphone. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik kesulitan membaca soal dengan jelas sehingga mempengaruhi pembelajaran.

- e. Wordwall ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi, sehingga jika ada sedikit gangguan akan membayangkan fokus peserta didik.

Karena pada Wordwall permainannya membutuhkan ketepatan dan kecepatan, sehingga peserta didik harus menggunakan konsentrasi penuh selama pembelajaran. Oleh sebab itu guru perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif supaya penggunaan Wordwall dapat berjalan secara maksimal.²³

5. Tantangan serta Strategi Implementasi Game Wordwall dalam Inovasi Pembelajaran Berbasis Game Based Learning

Dalam proses pembelajaran ada yang namanya tantangan, atau bisa disebut sebuah suatu hambatan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Ada beberapa tantangan baik teknis dan non teknis saat menggunakan media pembelajaran

²³ Aliatunisa, "Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat."

Wordwall. Keterbatasan perangkat, jaringan internet yang tidak stabil, kurangnya pemahaman guru dalam mengaplikasikan aplikasi tersebut dan juga kurangnya pengalaman peserta didik dalam menggunakan media digital adalah penyebab umum dari masalah ini. Tetapi guru dan peserta didik memiliki cara tersendiri untuk mengatasi kendala tersebut.

a. Penggunaan Keterbatasan akses internet dan smartphone

. Pembelajaran yang menggunakan teknologi digital pasti akan membutuhkan akses internet yang bagus, hal ini merupakan salah satu tantangan yang paling umum atau paling dasar yang sering ditemui, tidak semua peserta memiliki smart phone atau perangkat yang mendukung Wordwall, jadi guru dapat mengatasi hal tersebut dengan cara menerapkan metode pembelajaran kolaboratif dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil yang berjumlah 2 sampai 4 orang anak dalam 1 kelompok, dengan cara seperti ini memungkinkan setiap kelompok dapat menggunakan 1-2 smart phone untuk bekerja sama, nah dari sini juga kita bisa melihat bagaimana peserta didik bekerja sama dalam satu kelompok untuk mengatur bagaimana agar seluruh anggota dapat mencoba atau bermain game Wordwall tersebut. Selain itu akses internet atau jaringan internet yang tidak stabil juga menjadi masalah yang cukup umum bagi guru, kondisi jaringan internet yang tidak stabil juga menjadi kendala teknis yang sering dihadapi sehingga guru perlu menyiapkan alternatif agar seluruh peserta didik tetap dapat mengikuti pembelajaran. Sebagai upaya guru mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat memberikan beberapa opsi atau solusi agar seluruh peserta didik dapat mengikuti pembelajaran inovasi tersebut dengan cara sebagai berikut: memanfaatkan koneksi hotspot dari teman yang memiliki jaringan internet lebih stabil sebagai bentuk penguatan dari peserta didik dalam mendukung kelancaran pembelajaran.²⁴

b. Kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi digital di era modern saat ini

Masih terdapat beberapa guru yang belum terbiasa menggunakan media berbasis digital untuk memenuhi tujuan pembelajaran, terutama pendidik yang telah

²⁴ Kabupaten Pasaman, "Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 174" 6, no. September (2025): 174–80.

lama mengajar dengan pendekatan konvensional, hal ini memang menjadi tantangan bagi guru tersebut, Kurangnya penguasaan teknologi digital biasanya ditunjukkan oleh kemampuan guru untuk memaksimalkan fitur-fitur yang tersedia,²⁵ seperti membuat soal interaktif yang berbeda, mengatur mode permainan, dan menggunakan fitur yang memungkinkan evaluasi hasil belajar secara otomatis.²⁶ Akibatnya, media digital seringkali masih dasar dan belum sepenuhnya dikembangkan dengan cara yang inovatif dan kreatif untuk memenuhi persyaratan pendidikan abad ke-21. Untuk mengatasi masalah ini, guru harus ditingkatkan melalui pelatihan, workshop, dan pendampingan teknis. Kolaborasi guru adalah strategi penting lainnya. Ini mencakup berbagi pengalaman dan praktik yang baik tentang penggunaan media digital di kelas. Sekolah juga membantu dengan memberikan peluang pengembangan profesional. Waktu pembelajaran yang terbatas. Terbatasnya jumlah waktu yang tersedia untuk belajar di kelas adalah masalah tambahan yang menghambat penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media interaktif seperti Wordwall seringkali mengalami kesulitan karena keterbatasan waktu ini. Ini karena membutuhkan waktu yang cukup untuk menjelaskan, menunjukkan penggunaan, melakukan kuis, dan merenungkan apa yang telah dipelajari. Dengan waktu yang terbatas, guru cenderung harus mengubah strategi pembelajaran mereka untuk menyelesaikan setiap tahapan. Akibatnya, media digital terkadang tidak dapat dimanfaatkan sepenuhnya, terutama dalam memberi semua peserta didik kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dan mandiri. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu mempersiapkan media pembelajaran Wordwall sebelum pembelajaran dimulai, dengan cara memilih permainan sederhana yang sesuai dengan waktu jam pembelajaran. Bisa juga dengan cara mencontohkan cara

²⁵ Jurnal Pendidikan, Bahasa Sastra, and Dalam Pengajaran Bahasa, “EFEKTIVITAS DAN KENDALA PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PENGAJARAN BAHASA” 5 (2024): 1–11.

²⁶ Analisis Kompetensi et al., “Analisis Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital” 11, no. 1 (2023).

penggunaan media digital tersebut lalu menyuruh peserta didik untuk mencoba di rumah.²⁷

6. Dampak Wordwall terhadap Keterlibatan Peserta didik

Penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall memberikan dampak yang positif terhadap respons peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan platform ini mampu meningkatkan tingkat kepuasan peserta didik karena kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian²⁸ yang menyatakan bahwa integrasi Wordwall dan media berbasis teknologi lainnya dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Dampak positif penggunaan Wordwall sebagai berikut:

a. Meningkatkan motivasi belajar

Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena materi disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Adanya tantangan, skor, dan peringkat membuat peserta didik lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan memperoleh hasil yang baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa Wordwall berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.²⁹

b. Meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran

Melalui Wordwall, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dengan menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Keterlibatan yang tinggi tersebut membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi Aqidah Akhlak dengan lebih baik.³⁰

²⁷ Pasaman, "Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 174."

²⁸ Luh et al., "Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran."

²⁹ Hilmi Fadhillah Akbar et al., "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN" 4, no. 2 (2023): 1653–60.

³⁰ Permana, "GAME BASED LEARNING."

c. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Pembelajaran menggunakan Wordwall terasa lebih bervariasi dibandingkan metode ceramah. Unsur permainan yang terdapat dalam Wordwall membuat peserta didik merasa senang dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung. Menurut Shiddiq (2021), Wordwall mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Suasana belajar yang positif ini membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.³¹

d. Meningkatkan minat belajar

Penggunaan Wordwall mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena materi disajikan secara interaktif dan menarik. Peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan bersemangat mengikuti pembelajaran hingga selesai, juga menyatakan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dibalik dampak positif penggunaan Wordwall ada dampak negatif dari penggunaan wordwall terhadap keterlibatan peserta didik.

a. Ketergantungan pada teknologi

Penggunaan Wordwall memerlukan perangkat digital dan akses internet. Jika digunakan secara berlebihan, peserta didik dapat menjadi terlalu bergantung pada media digital dalam kegiatan belajar.³²

b. Pemahaman materi kurang mendalam

Karena sebagian aktivitas WordWall berfokus pada kecepatan menjawab soal, terdapat kemungkinan peserta didik lebih berorientasi pada pencapaian skor daripada memahami materi secara mendalam. Oleh karena itu, penggunaan WordWall perlu disertai dengan diskusi dan penjelasan oleh guru.

³¹ Nadhirotuz Zulfah, 'Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik', 2023, 1–11.

³² Akbar et al., "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN."

c. Kendala jaringan dan perangkat

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Wordwall bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang memadai. Gangguan jaringan atau keterbatasan perangkat dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi partisipasi peserta didik.³³

D. Simpulan

Pemanfaatan Wordwall sebagai inovasi pembelajaran berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan potensi yang sangat positif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Wordwall mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang tersedia. Penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, partisipasi aktif, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Di samping berbagai keunggulan tersebut, implementasi Wordwall juga masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat pendukung, rendahnya pemahaman guru terhadap teknologi digital, serta keterbatasan waktu pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat seperti peningkatan kompetensi digital guru, penyediaan alternatif pembelajaran kolaboratif, serta pemilihan desain aktivitas yang sesuai agar penggunaan Wordwall dapat berjalan secara optimal. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran Akidah Akhlak serta meningkatkan keterlibatan peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah.

Akbar, Hilmi Fadhillah, Muhamad Sofian Hadi, Media Pembelajaran, and Minat Belajar. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN" 4, no. 2 (2023): 1653–60.

³³ Zulfah, "Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa."

Aliatunisa, Nurismaya. "Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat" 2, no. 5 (2024): 220–30.

Annuar, Haerul. *No Title*, n.d.

Asep, Setyo Erni Puspita, Herlina. "KONTRIBUSI SISTEM MANAJEMEN PESERTA DIDIK TERHADAP PRESTASI NON-AKADEMIK DI SD NEGERI 1 BANJARNEGERI KABUPATEN TANGGAMUS Asep1," 11 (2026).

Aulia, Nurlaely. "INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN," 2024, 54–57.

Azizah, Wafiq, Fania Wafiq Azizah, and Evita Widiyati. "Analisis Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Digital Di MIN 3 Jombang Analysis of Teacher Creativity in Utilizing Digital Technology at State Islamic Elementary School 3 Jombang" 5, no. September (2023): 183–96.

Dasar, Siswa Sekolah, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, and Ani Nur Aeni. "Jurnal Basicedu" 6, no. 3 (2022): 4133–43.

Fakfak, Negeri M I N, Oci Wally, Muhammad Rusdi Rasyid, and Bambang Sunatar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Fakfak," 2025, 5999–6014.

Fatma Ramanda, Firman, Desyandri. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN BELAJAR IPAS SISWA SD" 4 (2024): 213–26.

Ii, B A B. "No Title," 2024, 14–41.

Jannah, Miftakhul, Eli Masnawati, Universitas Sunan, and Giri Surabaya. "Penerapan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran" 2, no. 4 (2024).

Khairunisa, Yuyun. "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas" 2, no. 1 (2021): 41–47.

Kolonialisme, Terhadap, and D A N Imperialisme. "WORD WALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM" 1 (2024): 1–12.

Kompetensi, Analisis, Guru Sekolah, Dasar Dalam, and Pembelajaran Berbasis Digital. "Analisis Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital" 11, no. 1 (2023).

Luh, Ni, Putu Andika, Ketut Agustini, and I Gde Wawan Sudatha. "Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran" 14, no. 1 (2025): 799–812.

Pasaman, Kabupaten. "Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning

-
- And Studies (IICLS) Page 174” 6, no. September (2025): 174–80.
- Pembelajaran, Media Evaluasi. “MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERORIENTASI EVALUASI,” n.d., 1–18.
- Pendidikan, Jurnal, Bahasa Sastra, and Dalam Pengajaran Bahasa. “EFEKTIVITAS DAN KENDALA PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PENGAJARAN BAHASA” 5 (2024): 1–11.
- Permana, Natalis Sukma. “GAME BASED LEARNING” 22, no. 2 (2022): 313–21.
- Raharjo, Adithya Dipta, Agis Amelia Putri, Hafiz Rekso Budi, Universitas Pendidikan Indonesia, and Kota Bandung. “Hipkin Journal of Educational Research” 1, no. 3 (2024): 299–310.
- Sholehati, Putri, Asri Widiatsih, and Ahmad Afandi. “Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Guna Meningkatkan Kognitif Anak Tk B Usia 5-6 Tahun.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, no. 2 (2025): 2477–2143.
- Sitohang, Tigor, Eva Dita, Yanti Simanjuntak, Sarah Evelyn Samosir, Mindela Frida Panggabean, and Sarah Evelyn Simanjuntak. “Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo” 2, no. 1 (2024).
- Teori, A Kajian. “Bab Ii Kajian Pustaka,” 2016, 10–23.
- Yuniar, Arrum Intan Setya, Guntur Adi Putra, Nurul Era Purwati, Ulumia Hayatunnufus, and Ulfatun Nafi’ah. “HITARI (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah Di Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)* 1, no. 11 (2021): 1182–90. <https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>.
- Zulfah, Nadhirotuz. “Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” no. 1 (2023): 1–11.