

---

## EKSPLOKASI PERAN *WORDWALL* DALAM MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR IPAS YANG AKTIF DAN MENARIK

Naili Zakia <sup>1</sup>, Eka Ramiati <sup>2</sup>, Sudarsri Lestari <sup>3</sup>, Vina Rohmatul Ummah <sup>4</sup>

Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Banyuwangi

e-mail: <sup>1</sup>nailizakia83@gmail.com, <sup>2</sup>ekaramiati@unniib.ac.id, <sup>3</sup>lestarisudarsri@gmail.com

<sup>4</sup>vinaaffandy1303@gmail.com

**Abstract:** *Wordwall is a game-based digital learning medium with the potential to create a more active and engaging learning environment. This study aims to describe the role of Wordwall in fostering an active and engaging science and social studies (IPAS) learning environment for third-grade students at MI Tarbiyatul Athfal 1. The study employed a descriptive qualitative approach. The research participants included the IPAS teacher, third-grade students, and the school principal. Data were collected through observation, interviews, documentation, and technique triangulation, and were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldana interactive model, consisting of data collection, data condensation, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that Wordwall plays a significant role in increasing students' learning participation, creating a more engaging classroom atmosphere, and facilitating students' understanding of IPAS concepts through interactive learning activities. Furthermore, the successful implementation of Wordwall is supported by teachers' pedagogical competence and the availability of learning facilities at the school. These findings suggest that the effectiveness of Wordwall is influenced not only by the characteristics of the learning media itself but also by teachers' instructional strategies, students' active participation, and institutional support in creating an active, engaging, and meaningful learning environment.*

**Keyword:** *Wordwall, IPAS learning, learning environment, digital learning media, elementary school.*

**Abstrak:** *Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran Wordwall dalam menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik pada siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal 1. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian meliputi guru IPAS, siswa kelas III, dan kepala madrasah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi teknik, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall berperan dalam meningkatkan keaktifan siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, membantu pemahaman materi IPAS melalui aktivitas interaktif, serta didukung oleh kompetensi guru dan ketersediaan sarana pembelajaran di sekolah. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas Wordwall tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik media, tetapi juga oleh strategi pembelajaran guru, keterlibatan aktif siswa, dan dukungan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menarik, dan bermakna.*

**Kata kunci:** *Wordwall, pembelajaran IPAS, lingkungan belajar, media pembelajaran digital, sekolah dasar.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Transformasi digital dalam pendidikan dasar menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif (*game-based learning*). Permainan edukatif merupakan aktivitas bermain yang secara sengaja dirancang dengan muatan materi pelajaran, aturan yang jelas, serta tujuan belajar tertentu. Hal ini sejalan dengan temuan (Muttaqin et al., 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *game-based learning* memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Permainan edukatif dapat dikemas dalam berbagai bentuk, seperti kuis interaktif, teka-teki digital, petualangan karakter, dan simulasi sederhana melalui platform daring seperti *Wordwall*. Karakteristiknya yang interaktif, visual, dan memberikan umpan balik secara langsung menjadikannya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dikuatkan dalam pendapat (Sari, Permata & Munir, 2024), permainan edukatif (seperti kuis interaktif, teka-teki digital, petualangan karakter, atau simulasi sederhana) merupakan solusi terhadap tantangan menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan. Sejalan dengan itu, (Hartati et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran berbasis digital mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas

visual, interaktif, dan menantang. Berbagai bentuk media digital, seperti video animasi, e-book interaktif, simulasi, dan permainan edukatif, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui perpaduan teks, gambar, suara, dan animasi. Menurut (Salsabila et al., 2020), media pembelajaran digital meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel. Selain itu, (Herliandry & Suban, 2020) menyatakan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemandirian belajar siswa. Oleh karena itu, permainan edukatif menjadi salah satu bentuk media pembelajaran digital yang relevan untuk mendukung pembelajaran yang aktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif yang banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah *Wordwall*. Platform ini memungkinkan guru menyajikan materi, latihan, maupun evaluasi melalui berbagai template permainan yang interaktif sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut (Ageng & Legowo, 2022), penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui unsur tantangan, skor, dan umpan balik langsung. Selain sebagai media pembelajaran, *Wordwall* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi yang efektif dan menarik bagi peserta didik (Ramadhani & Pratiwi, 2025). Dengan karakteristik tersebut, *Wordwall* berpotensi menciptakan lingkungan belajar IPAS yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Di MI Tarbiyatul Atfal 1, media *Wordwall* telah diterapkan dalam pembelajaran IPAS kelas III sebagai inovasi pembelajaran digital. Penerapannya menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan (Hidayat & Agustan, 2025)

menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu, (Sugiharti et al., 2025) serta (Putriani & Gunawan, 2023) menyatakan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan literasi sains dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, efektivitas *Wordwall* tetap dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat, akses internet, serta kemampuan guru dalam merancang pembelajaran. Oleh karena itu, *Wordwall* berpotensi menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik.

Penelitian-penelitian terdahulu tentang penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS umumnya berfokus pada pengukuran kuantitatif terhadap peningkatan hasil belajar, seperti nilai tes, ketuntasan klasikal, atau efektivitas media dibandingkan metode konvensional. Selain itu, sebagian besar subjek penelitian tersebut berada pada jenjang sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, atau perguruan tinggi, sementara jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih sangat jarang dijadikan fokus kajian. Dengan pendekatan yang didominasi survei, penelitian-penelitian tersebut belum banyak menggali secara mendalam tentang proses dinamis interaksi, pengalaman subjektif, dan persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis *Wordwall*.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada pengaruh *Wordwall* terhadap hasil belajar melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini mengeksplorasi peran *Wordwall* dalam menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik. Penelitian ini mengkaji keterlibatan siswa, interaksi selama pembelajaran, serta dukungan guru dan sekolah dalam implementasi *Wordwall* pada pembelajaran IPAS di kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses terbentuknya lingkungan belajar yang aktif dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III MI Tarbiyatul Atfal 1, guru telah memanfaatkan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS pada beberapa materi. Penggunaannya menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias mengikuti pembelajaran, dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* berperan dalam menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan peran *Wordwall* dalam menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik di kelas III MI Tarbiyatul Atfal 1 serta diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi bagi guru sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai dinamika interaksi, keterlibatan, serta persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis *Wordwall* (Sugiyono, 2022). Penelitian ini dilaksanakan di MI Tarbiyatul Athfal 1 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, terhitung mulai bulan Februari sampai dengan Juni 2026. Subjek dalam penelitian ini adalah guru IPAS dan siswa kelas III yang menggunakan media *Wordwall*, serta kepala madrasah sebagai informan pendukung. Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala madrasah, guru kelas III, siswa, serta hasil observasi langsung. Data sekunder diperoleh dari perangkat pembelajaran, dokumentasi foto dan video kegiatan pembelajaran, dan data siswa kelas III.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan

triangulasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran IPAS berbantuan *Wordwall*, observasi yang digunakan adalah observasi non-partisipan. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai peran *Wordwall* dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menarik. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, hasil aktivitas *Wordwall*. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (B. Miles et al., 2020). Analisis dilakukan secara berkelanjutan sejak data mulai dikumpulkan hingga penelitian ini selesai. Data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis untuk menemukan makna mengenai peran *Wordwall* dalam menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik.

Prosedur penelitian kualitatif deskriptif yang saya lakukan melalui beberapa tahap yaitu: Tahap pra-lapangan, terjun lapangan, analisis data,

dan pelaporan hasil penelitian (Moleong, 2021). Penyusunan instrumen yang saya buat dalam penelitian ini menggunakan (observasi, wawancara, dan, dokumentasi) untuk memperoleh data mengenai peran *Wordwall* dalam menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam dengan kepala madrasah, guru IPAS, dan siswa kelas III MI Tarbiyatul Athfal 1, serta dokumentasi selama proses pembelajaran IPAS menggunakan media *Wordwall*. Seluruh data dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana (2020) melalui tahapan pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh empat tema utama yang menggambarkan peran *Wordwall* dalam menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik, yaitu: 1. meningkatkan keaktifan siswa, 2. menciptakan pembelajaran yang menarik, 3. membantu pemahaman materi, dan 4. didukung oleh peran guru serta sekolah.

**Tabel 1 Ringkasan Temuan Penelitian Berdasarkan Triangulasi Teknik**

| Tema Temuan               | Observasi                                                                                                       | Wawancara dan Dokumentasi                                                                                                                                                                  |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Keaktifan siswa           | Siswa aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama selama pembelajaran menggunakan <i>Wordwall</i> . | Guru, kepala madrasah, dan siswa menyatakan bahwa <i>Wordwall</i> meningkatkan partisipasi dan rasa percaya diri, foto kegiatan menunjukkan keterlibatan aktif siswa.                      |
| Pembelajaran menarik      | Suasana kelas lebih hidup dan siswa antusias mengikuti aktivitas hingga selesai.                                | Guru dan siswa menyampaikan pembelajaran lebih menyenangkan karena dikemas dalam bentuk permainan; dokumentasi memperlihatkan antusiasme siswa.                                            |
| Pemahaman materi          | Siswa mampu menjawab soal dan menjelaskan kembali materi yang dipelajari.                                       | Guru dan siswa menyatakan <i>Wordwall</i> membantu memahami materi IPAS; hasil evaluasi menunjukkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas.                                          |
| Dukungan guru dan sekolah | Pembelajaran didukung LCD interaktif, perangkat pembelajaran, dan akses internet.                               | Kepala madrasah menjelaskan adanya dukungan fasilitas sekolah dan guru menyesuaikan strategi ketika jaringan internet terkendala; dokumentasi menunjukkan pemanfaatan fasilitas teknologi. |

**Sumber:** Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi peneliti (2026)

**Tabel 2 Sintesis Hasil Analisis Data Berdasarkan Model Miles, Huberman, dan Saldana**

| Tema                      | Hasil Kondensasi Data                                                                                   | Kesimpulan Temuan                                                                  |
|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Keaktifan siswa           | Siswa lebih aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, bekerja sama, dan mengikuti permainan pembelajaran.  | <i>Wordwall</i> meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran IPAS.             |
| Pembelajaran menarik      | Unsur permainan, visual, dan umpan balik langsung menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.        | <i>Wordwall</i> menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.        |
| Pemahaman materi          | Aktivitas latihan melalui <i>Wordwall</i> membantu siswa mengingat dan memahami konsep yang dipelajari. | <i>Wordwall</i> mendukung pemahaman materi IPAS.                                   |
| Dukungan guru dan sekolah | Guru mampu mengelola pembelajaran berbasis teknologi dengan dukungan fasilitas sekolah.                 | Pelaksanaan <i>Wordwall</i> didukung oleh kompetensi guru dan sarana pembelajaran. |

**Sumber:** Hasil analisis data peneliti berdasarkan model Miles, Huberman, dan Saldana (2020).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran IPAS. Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama, dan mengikuti permainan pembelajaran. Temuan tersebut konsisten berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penggunaan *Wordwall* juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias hingga kegiatan selesai, sementara guru dan K

keberhasilan penerapan *Wordwall* juga didukung oleh peran guru dan sekolah. Guru mampu mengelola pembelajaran berbasis teknologi serta menyesuaikan strategi ketika menghadapi kendala teknis, sedangkan sekolah menyediakan fasilitas seperti LCD interaktif, perangkat pembelajaran, dan akses internet. Dukungan tersebut memungkinkan pelaksanaan pembelajaran IPAS berbasis *Wordwall* berlangsung secara optimal.

Selain itu, *Wordwall* membantu siswa memahami materi IPAS melalui latihan yang bersifat interaktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu menjawab pertanyaan dan

menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa aktivitas pada *Wordwall* memudahkan siswa mengingat dan memahami konsep pembelajaran.

Keberhasilan penerapan *Wordwall* juga didukung oleh peran guru dan sekolah. Guru mampu mengelola pembelajaran berbasis teknologi serta menyesuaikan strategi ketika menghadapi kendala teknis, sedangkan sekolah menyediakan fasilitas seperti LCD interaktif, perangkat pembelajaran, dan akses internet. Dukungan tersebut memungkinkan pelaksanaan pembelajaran IPAS berbasis *Wordwall* berlangsung secara optimal.

**Gambar 1 Dokumentasi**

**Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berperan dalam menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik melalui meningkatnya keaktifan siswa, terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatnya pemahaman materi, serta dukungan guru dan sekolah dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Keempat temuan tersebut saling berkaitan dan menunjukkan bahwa efektivitas *Wordwall* tidak hanya ditentukan oleh karakteristik media digital, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan *Wordwall* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui diskusi, pemecahan masalah, dan aktivitas berbasis permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1972) dan Vygotsky (1978), yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi terbentuknya pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Keaktifan siswa yang ditemukan dalam penelitian ini berkaitan erat dengan karakteristik *Wordwall* yang mengintegrasikan unsur gamifikasi ke dalam pembelajaran. Penyajian materi dalam bentuk permainan, tantangan, dan umpan balik secara langsung mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, sekaligus meningkatkan perhatian dan motivasi mereka selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPAS melalui aktivitas yang interaktif dan berulang.

Hasil penelitian ini mendukung berbagai penelitian terdahulu yang

menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar (Putriani & Gunawan, 2023), (Ageng & Legowo, 2022), (Hartati et al., 2024), (Salsabila et al., 2020). Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan bukan hanya tercermin dari bertambahnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga dari berkembangnya interaksi antarsiswa, kerja sama kelompok, dan keberanian mengemukakan pendapat. Hal tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* berkontribusi dalam membangun lingkungan belajar yang lebih partisipatif sekaligus mendukung penguatan pemahaman konsep

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Wordwall* tidak dapat dipisahkan dari peran guru dan dukungan sekolah. Guru berperan dalam merancang aktivitas pembelajaran, memilih jenis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta mengelola interaksi siswa selama proses belajar berlangsung. Sementara itu, dukungan sekolah melalui penyediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, seperti LCD interaktif, perangkat pembelajaran, dan akses internet, menjadi faktor pendukung dalam pemanfaatan *Wordwall* di kelas.

Meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan jaringan internet, guru mampu menyesuaikan strategi pembelajaran sehingga kegiatan belajar tetap berlangsung secara efektif. Temuan ini sejalan dengan (Herliandry & Suban, 2020), yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur, kompetensi pendidik, dan dukungan institusi pendidikan. Oleh karena itu, efektivitas *Wordwall* dalam penelitian ini merupakan hasil sinergi antara media pembelajaran, kompetensi guru, keterlibatan siswa, dan dukungan sekolah.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media

pembelajaran digital, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pedagogis yang mampu menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik. Berbeda dengan sebagian besar penelitian terdahulu yang lebih menitikberatkan pada pengaruh Wordwall terhadap motivasi, hasil belajar, atau keaktifan siswa melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses terbentuknya lingkungan belajar melalui pendekatan deskriptif kualitatif.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penjelasan bahwa efektivitas *Wordwall* dipengaruhi oleh keterpaduan antara karakteristik media, strategi pembelajaran guru, keterlibatan siswa, dan dukungan sekolah. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar tidak cukup hanya menyediakan media digital, tetapi juga memerlukan peningkatan kompetensi guru dan dukungan sarana pembelajaran agar teknologi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *Wordwall* berperan dalam menciptakan lingkungan belajar IPAS yang aktif dan menarik di kelas III MI Tarbiyatul Athfal 1. Penggunaan *Wordwall* meningkatkan keaktifan siswa melalui partisipasi dalam diskusi, kerja sama, dan aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penyajian materi yang interaktif membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Keberhasilan penggunaan *Wordwall* juga dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi serta dukungan fasilitas sekolah. Dengan demikian, efektivitas *Wordwall* merupakan hasil sinergi antara media pembelajaran, strategi guru, keterlibatan

siswa, dan dukungan sekolah dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna. Temuan ini memberikan implikasi bahwa *Wordwall* dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis gamifikasi yang mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). Gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY EDUCATION*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.43>
- B. Miles, M., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206> ISSN
- Herliandry, L. D., & Suban, M. E. (2020). Jurnal Teknologi Pendidikan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Hidayat, F., & Agustan, S. (2025). Pengaruh model guided inquiry berbantuan media Wordwall terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 14(3), 4743–4760.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi, Cet. 40). Remaja Rosdakarya.
- Muttaqin, I., Haryani, S., Widiarti, N., & Yuwono, A. (2025). Literature Study of Teaching Media Development of Education Based Learning Games to Improve Learning Skills of Primary

- School Students. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(4), 659–668.  
<https://doi.org/10.33394/jtp.v10i4.16401>
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Ramadhani, N. T., & Pratiwi, V. (2025). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Wordwall pada Mata Pelajaran Accurate di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1378–1388.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6619>
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., & Dahlan, U. A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>
- Sari, Permata, A., & Munir. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas*. 4(September), 977–983.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5127>
- Sugiharti, A., Sulianto, J., & Buchori, A. (2025). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(3), 954–970.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.596>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press