EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

PENERAPAN MEDIA *WORDWALL* BERBASIS *WEBSITE* PADA SISWA MI ROUDHOTUL FALAH REMBANG PASURUAN

Rizalul Khaer[1], Firdausi Nujulah[2]
UIN Mataram[1] , Universitas NU Bangil[2]
Email : firdausinujulah@gmail.com, rizalulkhaer@uinmataram.ac.id

Diterima: *14/10/2026*; Direvisi: *20/10/2026*; Diterbitkan: *4/11/2026*

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada jenjang madrasah ibtidaiyah kerap menghadapi kendala berupa kejenuhan siswa akibat dominasi metode hafalan tekstual, sehingga menuntut adanya integrasi media pembelajaran interaktif yang adaptif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media *Wordwall* berbasis *website* dalam meningkatkan pemahaman materi SKI siswa kelas V di MI Roudhotul Falah Rembang Pasuruan serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (*case study*) terhadap guru dan 13 siswa kelas V melalui teknik observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* berhasil meningkatkan pemahaman materi secara signifikan, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata evaluasi harian dari 63,75 menjadi 82,17 serta pencapaian ketuntasan belajar 100%. Faktor pendukung utama mencakup ketersediaan fasilitas proyeksi digital dan antusiasme siswa yang tinggi, sedangkan faktor penghambat berupa fluktuasi koneksi internet dan restriksi jumlah templat pada akun gratis. Dengan demikian, penerapan media *Wordwall* terbukti efektif mentransformasi atmosfer belajar menjadi partisipatif dan menguatkan retensi kognitif siswa terhadap fakta sejarah.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, Pemahaman Siswa, Wordwall*

ABSTRACT

Islamic Cultural History learning at the elementary madrasah level frequently encounters obstacles such as student disengagement caused by rote memorization methods, demanding the integration of adaptive interactive learning media. This study aimed to analyze the implementation of website-based Wordwall media in improving fifth-grade students' conceptual understanding of Islamic Cultural History at MI Roudhotul Falah Rembang Pasuruan while identifying its supporting and inhibiting factors. This study employed a qualitative approach with a case study design involving the subject teacher and 13 fifth-grade students using participatory observation, in-depth interviews, and documentation. The findings revealed that the utilization of Wordwall media significantly enhanced learning comprehension, evidenced by the rise in average daily evaluation scores from 63.75 to 82.17 and a 100% mastery rate. The primary supporting factors included digital projection facilities and high student engagement, whereas the main inhibiting factors comprised internet connection instability and template restrictions on free accounts. Consequently, the application of Wordwall media effectively transformed the classroom into a participatory environment and strengthened students' cognitive retention of historical facts.

Keywords: *Digital Learning Media, Student Understanding, Wordwall*

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16500

EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul melalui penyelenggaraan proses pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memegang fungsi esensial dalam menanamkan nilai moral, karakter religius, serta keteladanan kepemimpinan para tokoh Islam masa lampau. Pembelajaran sejarah idealnya dikemas melalui model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) agar mampu merangsang daya nalar kritis dan keterlibatan emosional peserta didik (Fadhillah & Astutik, 2026; Hasanah & Addzaky, 2025; Saputra et al., 2025; Wati et al., 2026). Penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar terbukti mampu memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis semata (Sadiman et al., 2006). Oleh sebab itu, inovasi media instruksional mutlak diperlukan guna mewujudkan iklim belajar yang hidup dan bermakna.

Namun, kenyataan di lapangan (*das Sein*) menunjukkan adanya kesenjangan yang mencolok antara harapan kurikulum ideal dan realitas pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan observasi awal di kelas V MI Roudhotul Falah Rembang, mata pelajaran SKI kerap diposisikan sebagai mata pelajaran yang membosankan dan membebani daya ingat siswa. Guru masih mengandalkan metode ceramah satu arah yang menempatkan siswa sebagai pendengar pasif selama jam pelajaran berlangsung. Pola transmisi pengetahuan yang kaku tersebut memicu rasa cemas pada diri siswa ketika dihadapkan pada pertanyaan seputar tahun peristiwa, silsilah khalifah, dan lokasi bersejarah. Kesenjangan (*gap*) instruksional antara tuntutan pembelajaran era digital dan dominasi pengajaran konvensional inilah yang menyebabkan rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa pada materi sejarah Islam.

Secara teoretis, pemahaman konseptual peserta didik akan terbangun secara kokoh apabila mereka dilibatkan secara aktif dalam manipulasi objek belajar sesuai dengan prinsip konstruktivisme (Anwar & Jasiah, 2024; Munawir et al., 2023; Wildana et al., 2026). Teori penguatan (*reinforcement*) dalam aliran behaviorisme juga menegaskan bahwa umpan balik langsung yang menyenangkan dapat mengukuhkan retensi memori dan motivasi belajar siswa (Arsyad, 2008). Integrasi aplikasi permainan edukatif berbasis web, seperti *Wordwall*, terbukti secara empiris mampu menjembatani kesenjangan pedagogis tersebut. Media *Wordwall* menyediakan format permainan interaktif yang efektif memacu keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran pendidikan agama (Khoriyah & Muhid, 2022). Penerapan media digital ini juga terbukti sanggup meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara nyata pada materi kebudayaan Islam (Aprilia et al., 2023; Harahap & Darlis, 2025; Jahyo, 2026; Ma'arif et al., 2025; Putri et al., 2024; Rohmah, 2026).

Efektivitas pemanfaatan media interaktif berbasis web juga diperkuat oleh kajian mutakhir yang menunjukkan peningkatan dinamika kompetisi positif dan pemahaman konsep di kelas dasar (Koro et al., 2024; Wulandari et al., 2024). Meskipun kajian pemanfaatan *Wordwall* telah banyak dilakukan, studi mendalam yang meneliti dinamika studi kasus di madrasah tingkat pedesaan dengan keterbatasan infrastruktur masih sangat terbatas. Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi secara komprehensif implementasi media *Wordwall* pada pembelajaran SKI kelas V MI Roudhotul Falah Rembang Pasuruan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses penerapan media *Wordwall* berbasis *website* dalam meningkatkan pemahaman materi siswa sekaligus mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat yang menyertainya.

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16500

EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus (*case study*) berbasis inkuiri alamiah (*naturalistic inquiry*). Pendekatan ini dipilih guna memperoleh gambaran faktual dan pemahaman mendalam mengenai pelaksanaan penerapan media *Wordwall* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian dilaksanakan di MI Roudhotul Falah yang beralamat di Jalan Raya Kalisat, Desa Kalisat, Kecamatan Rembang, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur. Tahapan investigasi lapangan berlangsung selama dua bulan, terhitung mulai awal Mei hingga akhir Juni 2025. Subjek penelitian melibatkan satu orang guru pengampu mata pelajaran SKI, Kepala Madrasah, serta seluruh siswa kelas V yang berjumlah 13 anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi partisipatif pasif, wawancara mendalam (*in-depth interview*), dan studi dokumentasi. Peneliti mengamati secara berkala aktivitas interaksi guru dan siswa di kelas saat mengoperasikan media *Wordwall* menggunakan lembar observasi terstruktur. Wawancara mendalam dilakukan kepada guru mata pelajaran dan perwakilan siswa untuk menggali pengalaman subjektif, motivasi belajar, dan hambatan teknis yang dihadapi. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk menghimpun data pendukung berupa silabus, modul ajar, dokumen evaluasi harian siswa, foto kegiatan kelas, serta tampilan antarmuka permainan *Wordwall*.

Analisis data dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan mengacu pada tahapan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016). Tahap reduksi data (*data reduction*) dilakukan dengan menyeleksi, mengklasifikasikan, dan menyederhanakan data mentah catatan lapangan terkait respons siswa serta kendala konektivitas. Selanjutnya, tahap penyajian data (*data display*) dilakukan melalui penyusunan teks naratif deskriptif dan tabel tematik guna mempermudah pemetaan pola hubungan antartemuan. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*) dilakukan secara induktif berdasarkan keabsahan bukti lapangan yang konsisten.

Kredibilitas dan keabsahan data diuji melalui penerapan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik pengumpulan data. Peneliti membandingkan informasi dari guru dengan keterangan siswa dan kepala madrasah, serta memverifikasi kesesuaian antara hasil observasi perilaku siswa dan catatan dokumen nilai harian. Peningkatan ketekunan pengamatan dilakukan melalui pemantauan cermat terhadap konsistensi atensi siswa di setiap pertemuan. Selain itu, peneliti menjalankan pemeriksaan anggota (*member check*) dengan mengonfirmasikan kembali draf ringkasan transkrip wawancara kepada para informan kunci guna memastikan tidak terjadinya distorsi interpretasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *website* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V MI Roudhotul Falah Rembang dilaksanakan sebagai solusi atas kejenuhan belajar siswa. Inovasi ini memadukan materi sejarah kepemimpinan Islam dengan format gamifikasi digital yang interaktif. Pelaksanaan pembelajaran di lapangan terstruktur ke dalam empat tahapan operasional, yaitu tahap perencanaan (*planning*), pengembangan media (*media development*), pelaksanaan instruksional (*implementation*), serta evaluasi dan refleksi (*evaluation and reflection*). Keempat tahapan ini dilaksanakan secara berkesinambungan oleh guru SKI guna merekonstruksi pola pengajaran konvensional menjadi pembelajaran aktif.

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16500

EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar dengan memetakan materi substansial tentang kepemimpinan Khulafaur Rasyidin dan kejayaan Dinasti Islam ke dalam kisi-kisi soal digital. Tahap pengembangan media dilakukan dengan mengakses platform *Wordwall.net* guna merancang variasi permainan edukatif yang selaras dengan materi ajar. Guru mengembangkan fitur kuis (*quiz*), pencocokan pasangan (*matching pairs*), pukul tahi lalat (*whack-a-mole*), dan pencarian kata (*wordsearch*). Pemilihan variasi templat ini disesuaikan dengan keragaman gaya belajar siswa agar materi sejarah yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan secara menarik.

Tahap pelaksanaan berlangsung di ruang kelas V dengan memproyeksikan tampilan permainan *Wordwall* ke layar menggunakan perangkat LCD proyektor dan pelantang suara. Siswa berpartisipasi secara bergiliran, baik secara mandiri maupun dalam kelompok kerja kecil, untuk menyelesaikan tantangan kuis interaktif yang ditampilkan di papan layar. Suasana kelas teramati sangat dinamis karena siswa saling memberikan dukungan ketika rekannya mencoba menjawab pertanyaan sejarah. Pada tahap akhir, guru bersama siswa melakukan refleksi komprehensif dengan membedah kembali setiap jawaban soal guna meluruskan kekeliruan pemahaman siswa terhadap kronologi sejarah Islam.

Implementasi inovasi pembelajaran ini tidak terlepas dari faktor-faktor kondusif di lingkungan madrasah serta hambatan teknis operasional yang timbul di lapangan. Pemetaan terhadap aspek pendukung dan kendala ini sangat esensial untuk memotret realitas adaptasi teknologi di tingkat madrasah dasar. Analisis komparatif terhadap unsur-unsur tersebut dirangkum secara sistematis pada Tabel 1.

Tabel 1. Identifikasi Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media Wordwall

Kategori Analisis	Faktor Pendukung Lapangan	Faktor Penghambat Lapangan
Infrastruktur dan Akses	Ketersediaan LCD proyektor, pelantang suara, dan jaringan internet madrasah	Fluktuasi kestabilan koneksi internet di wilayah pedesaan
Sumber Daya Manusia	Inisiatif dan kreativitas tinggi guru SKI dalam merancang media interaktif	Keterbatasan keterampilan teknologi pada sebagian pendidik senior
Subjek Pembelajaran	Antusiasme, rasa ingin tahu, dan motivasi intrinsik siswa kelas V yang tinggi	Pembatasan kuota pembuatan media pada akun gratis *Wordwall*
Kebijakan Lembaga	Dukungan penuh dari Kepala Madrasah terhadap program digitalisasi kelas	Keterbatasan jumlah unit komputer milik madrasah untuk akses mandiri

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi media *Wordwall* bertumpu pada kolaborasi antara dukungan pimpinan madrasah, kompetensi pedagogik guru, dan minat belajar siswa yang tinggi. Faktor penghambat yang tercantum pada Tabel 1, khususnya ketidakstabilan konektivitas internet dan pembatasan templat akun gratis, dapat dimitigasi secara fleksibel oleh guru di kelas. Guru menyiasati kendala perangkat dengan menerapkan model bermain secara kelompok serta mengedit ulang templat yang telah digunakan tanpa perlu berlangganan akun berbayar. Kondisi pada Tabel 1 membuktikan bahwa keterbatasan fasilitas teknologi tidak menjadi penghalang mutlak dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang efektif.

Efektivitas intervensi media *Wordwall* tercermin secara nyata pada peningkatan capaian pemahaman kognitif dan perilaku belajar siswa kelas V pada materi SKI. Hasil pencatatan data performa belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media interaktif dikumpulkan melalui

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16500

EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

asesmen harian. Komparasi indikator capaian belajar siswa dipaparkan secara rinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Indikator Pemahaman Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Wordwall

Indikator Penilaian Kinerja Belajar	Kondisi Sebelum Menggunakan Media	Kondisi Sesudah Menggunakan Media
Rata-rata nilai evaluasi pembelajaran harian	63,75	82,17
Jumlah siswa mencapai batas ketuntasan (≥ 70)	9 siswa	13 siswa
Derajat partisipasi aktif dan atensi di kelas	Rendah (cenderung pasif)	Sangat Tinggi (sangat aktif)

Berdasarkan paparan data pada Tabel 2, terjadi lompatan nilai rata-rata evaluasi kelas yang sangat signifikan dari 63,75 menjadi 82,17 setelah pemanfaatan media *Wordwall*. Seluruh siswa kelas V yang berjumlah 13 orang berhasil melampaui batas Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan sekolah, dari kondisi awal yang hanya dituntaskan oleh 9 siswa sebagaimana terlihat pada Tabel 2. Perubahan perilaku belajar dari pasif menjadi sangat aktif pada Tabel 2 membuktikan bahwa unsur gamifikasi berhasil membangkitkan rasa percaya diri siswa dalam menjawab kuis sejarah. Siswa tidak lagi merasa takut membuat kesalahan karena permainan disajikan dalam suasana visual yang menghibur.

Pembahasan

Temuan penelitian di MI Roudhotul Falah Rembang membuktikan secara empiris bahwa pemanfaatan media *Wordwall* berbasis *website* memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan proses dan hasil pembelajaran SKI. Transformasi ini berhasil mengubah paradigma pembelajaran lama yang kaku menjadi pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Siswa yang semula pasif mendengarkan penjelasan guru kini aktif berinteraksi dengan media proyeksi dan mendiskusikan jawaban bersama teman sekelasnya. Penguatan metode mengajar melalui kolaborasi media pembelajaran interaktif terbukti ampuh dalam menciptakan iklim kelas yang menggugah atensi belajar siswa (Hamsa et al., 2026; Mecriyani et al., 2025; Nurdiniah et al., 2024; Razilu & Iskandar, 2025).

Ditinjau dari perspektif teori konstruktivisme, aktivitas penyelesaian kuis pada media *Wordwall* menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Materi sejarah mengenai Khulafaur Rasyidin tidak lagi dihafal sebagai teks mati, melainkan dihubungkan melalui teka-teki logika dan pencocokan peran tokoh Islam secara visual. Proses mental ini sejalan dengan temuan Khoriyah dan Muhid (2022) yang menegaskan bahwa media *Wordwall* mampu memperkuat pemahaman konsep materi keagamaan melalui pengalaman belajar langsung. Keterlibatan sensorik visual dan auditori selama permainan memperkuat pemrosesan informasi dalam memori jangka panjang siswa (Anjani & Arifin, 2026; Ginting et al., 2026; Pontoh et al., 2026; Rohmah, 2026).

Prinsip penguatan (*reinforcement*) dalam teori behavioristik juga terkonfirmasi dengan jelas melalui pemanfaatan efek suara (*sound effect*) dan skor instan pada *Wordwall*. Apabila siswa memilih jawaban yang tepat, sistem memberikan penguatan positif berupa simbol visual dan suara kemenangan yang memicu kebanggaan diri. Sebaliknya, ketika jawaban keliru, sistem memberikan koreksi tanpa menghakimi, sehingga siswa terdorong untuk mencoba kembali hingga memahami jawaban yang benar. Temuan ini selaras dengan hasil studi Aprilia et al. (2023) yang membuktikan bahwa gamifikasi *Wordwall* berdampak positif terhadap motivasi belajar intrinsik dan ketercapaian hasil belajar siswa pada materi kebudayaan Islam.

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16500

EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
Vol. 6, No. 4, Oktober-Desember 2026
e-ISSN : 2807-8659 | p-ISSN : 2807-8829
Online Journal System : https://jurnalp4i.com/index.php/educator

Dengan demikian, integrasi Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan sebagai strategi instruksional yang mampu mengaktifkan kognitif siswa secara menyeluruh, mulai dari proses berpikir cepat hingga analisis materi (Kusnadi & Azzahra, 2024; Lestari et al., 2024; Ma'arif et al., 2025; Mardhiyah, 2023; Maryam et al., 2024).

Keberhasilan implementasi media ini juga didukung oleh kepemimpinan madrasah yang suportif serta strategi guru dalam mengelola keterbatasan sarana digital. Keterbatasan akses internet di wilayah pedesaan dan restriksi akun gratis berhasil diatasi melalui pengelolaan kerja kelompok kecil yang solid. Fleksibilitas pemanfaatan templat permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki kata terbukti adaptif terhadap berbagai karakteristik materi ajar di sekolah (Aribowo, 2021). Selain itu, kepemimpinan madrasah yang menyediakan infrastruktur LCD proyektor dan pelantang suara menjadi determinan penting dalam menjaga keberlanjutan inovasi di ruang kelas (Zaki & Yusri, 2020). Dengan demikian, integrasi *Wordwall* berfungsi sebagai katalisator pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah Islam di tingkat madrasah dasar.

KESIMPULAN

Penerapan media *Wordwall* berbasis *website* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas V di MI Roudhotul Falah Rembang Pasuruan terbukti berhasil meningkatkan pemahaman materi siswa secara signifikan melalui empat tahapan terpadu, yaitu perencanaan, pengembangan media, pelaksanaan, serta evaluasi dan refleksi. Efektivitas media ini terbukti secara empiris melalui peningkatan nilai rata-rata harian siswa dari 63,75 menjadi 82,17 serta pencapaian ketuntasan belajar 100% bagi seluruh siswa kelas V. Keberhasilan inovasi ini didukung oleh komitmen pimpinan madrasah, kreativitas guru dalam merancang templat kuis interaktif, dan tingginya antusiasme belajar siswa, meskipun masih dihadapkan pada kendala fluktuasi jaringan internet dan batasan templat akun gratis.

Sebagai implikasi praktis, pihak madrasah disarankan untuk memperkuat stabilitas infrastruktur jaringan internet dan mengalokasikan pembiayaan lisensi akun berbayar guna mengoptimalkan fitur media pembelajaran digital bagi guru. Pendidik madrasah diharapkan dapat memperluas penerapan media gamifikasi ini ke mata pelajaran rumpun keagamaan lainnya melalui model pembelajaran bauran (*blended learning*) yang kolaboratif. Bagi peneliti selanjutnya, hasil kajian kualitatif ini dapat dijadikan landasan rujukan untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) maupun penelitian eksperimen kuantitatif guna menguji efektivitas media *Wordwall* terhadap variabel retensi memori jangka panjang dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*).

DAFTAR PUSTAKA

Anjani, V., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pelajaran IPAS kelas IV. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, *6*(1), 380–390. https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9357

Anwar, S., & Jasiah, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game Educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *3*(1), 355–373. https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913

Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., & Hadi, M. N. (2023). Penerapan media web Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMA Ma'arif NU Pandaan. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, *9*(4), 1435–1448. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i4.614

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16500

Aribowo, E. K. (2021). *Wordwall: Media pembelajaran interaktif mulai dari quiz, wordsearch, hingga anagram*. Erickunto.com. https://www.erickunto.com/2020/11/Wordwall-media.pembelajaraninteraktif.html

Arsyad, A. (2008). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.

Fadhillah, Z., & Astutik, A. P. (2026). Analisis model outdoor learning pembelajaran akidah akhlak untuk menanamkan nilai Islam sehari-hari di SMK Pemuda Krian. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(3), 2266–2274. https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.11677

Ginting, S. E. B., HS, D. W. S., & Panjaitan, J. (2026). Pengaruh model pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 3226–3240. https://doi.org/10.51878/teaching.v6i4.14314

Hamsa, D. H., Hafid, R., Maruwae, A., Hasiru, R., & Ardiansyah, A. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap aktivitas belajar siswa di SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, *6*(1), 69–80. https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9114

Harahap, J., & Darlis, A. (2025). Pemanfaatan teknologi berbasis game Wordwall dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, *10*(2), 152–158. https://doi.org/10.23916/085990011

Hasanah, U., & Addzaky, K. U. (2025). Enhancing critical thinking skills through Islamic history learning: Study at UIN Raden Intan Lampung. *Bustanul Ulum Journal of Islamic Education*, *3*(2), 202–221. https://doi.org/10.62448/bujie.v3i2.368

Jahyo, A. G. W. (2026). Analisis efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dan dampaknya terhadap minat serta hasil belajar siswa PAI. *Pekerti: Jurnal Pendidikan Islam dan Budi Pekerti*, *8*(1), 114–127. https://doi.org/10.58194/pekerti.v8i1.7449

Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Wordwall website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: Tinjauan pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, *9*(2), 94–106. https://doi.org/10.21093/twt.v9i2.4344

Koro, M., Kota, M. K., Banu, A., & Katu, E. P. N. (2024). Efektivitas media pembelajaran berbasis website Wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang di SDN Batuplat 1. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, *8*(2), 346–357. https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4631

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, *12*(2), 323–339. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526

Lestari, L., Musyarofah, A., Sunasi, F. T., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan video pembelajaran animasi Canva belajar MESIR (meneladani 4 sifat rasul) pada pembelajaran PAI kelas 2 SD. *JS (Jurnal Sekolah)*, *8*(3), 383–393. https://doi.org/10.24114/js.v8i3.57659

Ma'arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *10*(2), 1152–1158. https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3323

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16500

Mardhiyah, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *1*(4), 481–488. https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710

Maryam, S., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Wordwall berbantuan game based learning terhadap kemampuan kognitif siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 2859–2867. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6948

Mecriyani, W. O. D., Yusnan, M., Marsanda, M., Cahyani, S., & Melisa, M. (2025). Praktik media interaktif dalam meningkatkan kondisi kelas pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences and Education*, *1*(6), 1–13. https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i6.277

Munawir, M., Cahyani, D. D., & Faqih, M. S. F. S. (2023). Pemanfaatan peta konsep dengan model kooperatif pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, *6*(1), 30–38. https://doi.org/10.33603/caruban.v6i1.7558

Nurdiniah, S., Prasetsyo, T., & Maryani, N. (2024). Langkah-langkah partisipasi guru dalam pendekatan pembelajaran aktif di Muslimeen Suksa. *Al-Kaff*, *2*(6), 596–610. https://doi.org/10.30997/alkaff.v2i6.14781

Pontoh, I. A., Gani, I. P., Machmud, R., Hafid, R., & Polamolo, C. (2026). Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *6*(3), 2456–2463. https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.14508

Putri, N. W. F. A., 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

Razilu, Z., & Iskandar, B. (2025). Pelatihan pemanfaatan multimedia interaktif di madrasah ibtidaiyah. *COMMUNITY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 348–356. https://doi.org/10.51878/community.v5i2.7007

Rohmah, N. W. (2026). Analisis literatur media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *7*(2), 2523–2531. https://doi.org/10.54373/imeij.v7i2.5220

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.

Saputra, T. E., Putra, A. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pendidikan Islam sebagai pilar moderasi beragama di Indonesia. *Harmoni Pendidikan*, *2*(2), 208–218. https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1452

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wati, M., Bahri, S., & Nur, R. (2026). Integrasi Culturally Responsive Teaching pada model Problem-Based Learning: Dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, *6*(2), 504–514. https://doi.org/10.51878/teaching.v6i2.9896

Wildana, N. A., Wibowo, S., & Aziz, M. F. A. (2026). Pengembangan dan efektivitas Puzzlangsi: Media pembelajaran puzzle berbasis ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia. *Jurnal Artefak*, *13*(1), 117. https://doi.org/10.25157/ja.v13i1.23737

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16500

Wulandari, P., Masruroh, M., Arianti, C. A. L. E., & Nazilah, A. (2024). Pengaruh media aplikasi Wordwall terhadap keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, *1*(3), 131–142. https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1362

Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 809–820. https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618

Copyright (c) 2026 EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan
https://doi.org/10.51878/educator.v6i4.16500