

DOI: <https://doi.org/10.37850/ibtida'>

<https://journal.faibillfath.ac.id/index.php/ibtida>

---

## **IMPLEMENTASI APLIKASI *WORDWALL* BERBANTUAN SMART TV DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB YANG MENYENANGKAN (*FUN LEARNING*)**

**Khoirunnisa'il Fitriyah**

STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto

email : [Khoirunnisak511@gmail.com](mailto:Khoirunnisak511@gmail.com)

*Received 09 March 2026; Received in revised form 20 April 2026; Accepted 21 April 2026*

### **Abstrak**

Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah sering dianggap sulit dan kurang menarik bagi siswa karena metode pembelajaran yang masih konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun learning*). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi Wordwall berbantuan Smart TV dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI Sabilul Muttaqin Mojokerto serta mengidentifikasi peluang dan tantangan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek penelitian guru Bahasa Arab dan siswa Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqin Mojokerto. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi aplikasi Wordwall berbantuan Smart TV mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Melalui permainan edukatif yang ditampilkan pada Smart TV, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami kosakata Bahasa Arab, serta menunjukkan peningkatan motivasi belajar. Selain itu, penggunaan media digital ini juga membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih variatif. Dengan demikian, integrasi Wordwall dan Smart TV dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung terciptanya pembelajaran Bahasa Arab yang menyenangkan di Madrasah Ibtidaiyah.

**Kata kunci:** Bahasa Arab; Madrasah Ibtidaiyah; pembelajaran; Smart TV; Wordwall.

### **Abstract**

*Arabic language learning in Madrasah Ibtidaiyah was often considered difficult and less engaging for students due to the use of conventional teaching methods. Therefore, innovative learning media were needed to create a more enjoyable (fun learning) atmosphere. This study aimed to describe the implementation of the Wordwall application assisted by Smart TV in Arabic language learning at MI Sabilul Muttaqin Mojokerto and to identify the opportunities and challenges faced by teachers in integrating this media. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving Arabic language teachers and students at Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqin Mojokerto. The data analysis technique used an interactive model consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source triangulation and method triangulation. The results showed that the integration of the Wordwall application assisted by Smart TV was able to create a more*

*interactive, engaging, and enjoyable learning environment. Through educational games displayed on the Smart TV, students became more active in participating in the learning process, found it easier to understand Arabic vocabulary, and showed increased learning motivation. In addition, the use of this digital media helped teachers present learning materials more variatively. Thus, the integration of Wordwall and Smart TV could serve as an effective alternative learning media to support enjoyable Arabic language learning in Madrasah Ibtidaiyah.*

**Keywords:** Arabic language, learning, Madrasah Ibtidaiyah, Smart TV, Wordwall

---

## PENDAHULUAN

Bahasa Arab Merupakan Instrumen Utama Dalam Memahami Sumber Ajaran Islam, Yaitu Al-Qur'an Dan Al-Hadits, Sehingga Memiliki Kedudukan Yang Sangat Penting Dalam Pendidikan Islam (Arsyad, 2011). Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah (Mi), Pembelajaran Bahasa Arab Berfungsi Sebagai Landasan Awal Bagi Siswa Dalam Membangun Kompetensi Komunikatif Sejak Dini. Penguasaan Bahasa Ini Tidak Hanya Bertujuan Memenuhi Tuntutan Kurikulum, Tetapi Juga Berperan Dalam Membentuk Identitas Religius Dan Intelektual Siswa (Nuha, 2012).

Pembelajaran Bahasa Pada Usia Anak-Anak Memerlukan Pendekatan Yang Menekankan Pada Proses Pemerolehan Bahasa Secara Alami. Melalui Pengenalan Kosakata (*Mufrodad*) Yang Tepat, Siswa Diharapkan Mampu Mengekspresikan Gagasan Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari (Hermawan, 2011). Oleh Karena Itu, Efektivitas Pembelajaran Bahasa Arab Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah

Menjadi Faktor Penting Dalam Menentukan Keberhasilan Pembelajaran Bahasa Pada Jenjang Pendidikan Berikutnya.

Namun Demikian, Realitas Di Lapangan Menunjukkan Bahwa Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Sering Dianggap Sebagai Mata Pelajaran Yang Sulit Dan Kurang Menarik Bagi Siswa. Banyak Siswa Merasa Terbebani Oleh Struktur Bahasa Yang Dianggap Kompleks Serta Metode Pembelajaran Yang Masih Didominasi Oleh Kegiatan Menghafal (Munip, 2012). Kondisi Tersebut Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Dan Kurangnya Partisipasi Aktif Siswa Dalam Proses Pembelajaran.

Permasalahan Tersebut Salah Satunya Disebabkan Oleh Penggunaan Metode Pembelajaran Yang Masih Berpusat Pada Guru (*Teacher-Centered*). Tanpa Adanya Variasi Media Pembelajaran Yang Menarik, Perhatian Siswa Mudah Teralihkan Sehingga Materi Yang Disampaikan Tidak Dapat Dipahami Secara Optimal (Effendy, 2009). Oleh Karena Itu, Diperlukan Inovasi Dalam Proses

Pembelajaran Yang Mampu Menciptakan Suasana Kelas Yang Lebih Interaktif Dan Menyenangkan Bagi Siswa.

Di Era Digital Saat Ini, Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Menjadi Salah Satu Alternatif Yang Dapat Digunakan Untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Mengajar. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Mampu Memvisualisasikan Konsep Yang Bersifat Abstrak Menjadi Lebih Konkret Dan Menarik Bagi Siswa (Smaldino Et Al., 2011). Selain Itu, Penggunaan Media Digital Juga Memungkinkan Terciptanya Pengalaman Belajar Yang Lebih Interaktif Dengan Melibatkan Berbagai Indera Siswa Secara Aktif (Heinich Et Al., 2002).

Salah Satu Media Pembelajaran Digital Yang Dapat Digunakan Dalam Proses Pembelajaran Adalah Aplikasi Wordwall. Aplikasi Ini Menyediakan Berbagai Template Permainan Edukatif Yang Dapat Dimanfaatkan Guru Untuk Menyajikan Materi Pembelajaran Secara Lebih Menarik Dan Interaktif. Melalui Fitur Permainan Seperti Kuis, Mencocokkan Kata, Atau Roda Keberuntungan, Wordwall Mampu Mengubah Latihan Soal Yang Bersifat Monoton Menjadi Aktivitas Belajar Yang Lebih Menyenangkan (Hidayati, 2021). Media Ini Sangat Sesuai Dengan Karakteristik Siswa Madrasah Ibtidaiyah Yang Masih

Berada Pada Tahap Belajar Sambil Bermain.

Pemanfaatan Wordwall Dalam Pembelajaran Akan Menjadi Lebih Optimal Apabila Didukung Oleh Perangkat Teknologi Yang Memadai Di Kelas, Salah Satunya Adalah Smart Tv. Layar Smart Tv Yang Besar Memungkinkan Seluruh Siswa Dapat Melihat Materi Pembelajaran Secara Jelas Sehingga Dapat Meningkatkan Fokus Perhatian Siswa Secara Kolektif (Pribadi, 2017). Integrasi Antara Aplikasi Wordwall Dan Perangkat Smart Tv Berpotensi Menciptakan Suasana Pembelajaran Yang Lebih Interaktif, Kolaboratif, Dan Menyenangkan Bagi Siswa.

Penelitian pertama dilakukan oleh Setyorini dkk. (2024) yang mengkaji penerapan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab di MTsN 1 Plus Riset Manado. Dalam penelitian tindakan kelas tersebut, Setyorini memfokuskan penggunaan Wordwall sebagai alat bantu visual dan kuis interaktif yang diakses melalui perangkat individu (smartphone) dan proyektor LCD. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa di setiap siklusnya, yang membuktikan bahwa Wordwall efektif dalam membantu efisiensi proses pembelajaran dan penguasaan kosakata (mufradat). Namun, penelitian ini masih menempatkan teknologi sebagai



alat bantu presentasi kelas yang berorientasi pada pencapaian nilai kognitif siswa secara umum.

Penelitian kedua oleh Siti Afifah dkk. (2025) membahas mengenai implementasi Wordwall di MAN 1 Kabupaten Bogor dengan fokus pada motivasi dan antusiasme belajar siswa kelas XI. Afifah menekankan bahwa Wordwall berfungsi sebagai instrumen gamifikasi yang mampu mengubah atmosfer pembelajaran Bahasa Arab yang cenderung kaku menjadi lebih menyenangkan (fun learning). Temuan penelitian ini menyoroti bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif terhadap dorongan internal siswa untuk belajar. Meski demikian, penelitian tersebut juga mencatat adanya hambatan teknis berupa keterbatasan kemampuan pendidik dalam merancang konten kuis yang variatif serta ketergantungan pada koneksi internet perangkat masing-masing siswa.

Penelitian ketiga oleh Nur Halizah (2025) mengeksplorasi penggunaan media Smart TV dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Alkhairaat Pusat Palu. Fokus utama penelitian Halizah adalah pemanfaatan Smart TV sebagai media display audiovisual untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberadaan Smart TV di dalam kelas mampu menarik perhatian siswa secara

visual dan membuat materi pelajaran lebih mudah dicerna melalui tayangan-tayangan edukatif. Namun, dalam penelitian ini, peran Smart TV masih terbatas sebagai media penayangan materi searah dan belum dikolaborasikan secara spesifik dengan aplikasi gamifikasi interaktif yang memungkinkan siswa terlibat aktif secara langsung di depan layar.

Meskipun Demikian, Sebagian Besar Penelitian Tersebut Masih Berfokus Pada Penggunaan Wordwall Melalui Perangkat Pribadi Seperti *Smartphone* Atau Komputer. Penelitian Yang Mengkaji Integrasi Wordwall Dengan Perangkat Smart Tv Dalam Pembelajaran Secara Kolektif Di Kelas, Khususnya Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah, Masih Relatif Terbatas. Oleh Karena Itu, Diperlukan Penelitian Yang Mengkaji Implementasi Integrasi Wordwall Dan Smart Tv Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Tingkat Pendidikan Dasar.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas, terdapat celah penelitian (research gap) yang nyata. Penelitian sebelumnya cenderung memisahkan antara penggunaan aplikasi gamifikasi (Wordwall) yang bersifat individual-sentris dengan penggunaan perangkat keras (Smart TV) yang bersifat display-sentris. Belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan keduanya

sebagai satu kesatuan sistem pembelajaran kolaboratif.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengintegrasikan aplikasi Wordwall secara langsung pada perangkat Smart TV. Kebaruan penelitian ini terletak pada konsep 'Communal Gamification', di mana Smart TV tidak hanya berfungsi sebagai layar tontonan, melainkan sebagai panel interaktif utama yang digunakan siswa untuk bermain peran dan berkompetisi secara langsung di depan kelas. Dengan bantuan Smart TV, penggunaan Wordwall yang sebelumnya cenderung bersifat individual (masing-masing siswa menatap layar HP) berubah menjadi aktivitas sosial yang melibatkan interaksi fisik dan komunikasi antar siswa di dunia nyata.

Berdasarkan Uraian Tersebut, Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mendeskripsikan Implementasi Aplikasi Wordwall Berbantuan Smart Tv Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Sabilul Muttaqin Mojokerto Serta Menganalisis Peluang Dan Tantangan Yang Dihadapi Guru Dalam Mengintegrasikan Media Tersebut Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan (*Fun Learning*).

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi

fenomena integrasi media digital di kelas. Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru Bahasa Arab dan 25 siswa kelas IV (sebagai sampel bertujuan/*purposive sampling*) di MI Sabilul Muttaqin Mojokerto yang telah mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi. Instrumen penelitian utama adalah peneliti sendiri (*human instrument*) dibantu dengan pedoman observasi dan wawancara. Alat dan bahan yang diteliti meliputi aplikasi gamifikasi Wordwall yang diintegrasikan dengan perangkat Smart TV sebagai media *display* interaktif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara: (1) Wawancara mendalam terhadap guru dan perwakilan siswa untuk menggali persepsi *fun learning*; (2) Observasi partisipatif untuk mengamati interaksi siswa saat menggunakan Wordwall di Smart TV; dan (3) Dokumentasi berupa modul ajar (RPP) serta foto aktivitas kelas. Variabel yang diamatiberfokus pada proses integrasi media, tingkat keterlibatan siswa, dan suasana menyenangkan (*fun learning*) yang tercipta.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles and Huberman (1994) yang meliputi reduksi data, penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi



teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Selain itu, validasi data juga dilakukan melalui member check, yaitu mengonfirmasi kembali hasil wawancara kepada informan untuk memastikan kebenaran data, serta ketekunan pengamatan (prolonged engagement) untuk memperoleh data yang lebih mendalam dan akurat. Peneliti juga melakukan diskusi dengan teman sejawat (peer debriefing) guna meningkatkan objektivitas dan kredibilitas hasil penelitian. Teknik validasi ini mengacu pada konsep keabsahan data menurut Sugiyono (2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi aplikasi Wordwall berbantuan Smart TV dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI Sabilul Muttaqin Mojokerto.

Pembelajaran di kelas 4 dimulai dengan guru menampilkan bagan silsilah keluarga besar melalui fitur *Labelled Diagram* di Wordwall pada layar Smart TV. Gambar kartun yang merepresentasikan *Abun* (Ayah), *Ummun* (Ibu), hingga *Jaddun* (Kakek) tampil dengan warna-warna cerah yang langsung menarik perhatian siswa. Observasi menunjukkan siswa kelas 4 sangat antusias

menunjuk layar besar tersebut sambil menebak-nebak siapa tokoh yang ditampilkan sebelum guru menyebutkan istilah bahasa Arabnya.

Guru memanfaatkan fitur suara (audio) yang terintegrasi di Smart TV untuk mengenalkan bunyi kosakata. Saat gambar "Nenek" diklik, terdengar suara lantang "*Jaddatun*". Peneliti mengamati suasana kelas menjadi sangat hidup ketika seluruh siswa secara serempak mengikuti pelafalan tersebut dengan nada yang nyaring. Penggunaan Smart TV di sini terbukti membantu siswa kelas 4 membedakan bunyi huruf-huruf Arab yang mirip secara visual melalui bantuan pendengaran yang jernih dari *speaker* TV.

Pada tahap penguatan, guru menggunakan permainan *Open the Box* di Wordwall. Di layar Smart TV, tampak kotak-kotak bernomor yang berisi foto anggota keluarga. Peneliti mencatat momen realistis saat seorang siswa maju dengan malu-malu, lalu memilih nomor 3. Ketika kotak terbuka dan muncul gambar anak laki-laki, siswa tersebut dengan percaya diri berteriak "*Hada Akhii!*". Teman-temannya di bangku kelas secara spontan bertepuk tangan, menciptakan suasana belajar yang sangat cair dan tidak kaku.

Untuk menjaga fokus siswa kelas 4 yang cenderung aktif, guru membagi kelas menjadi barisan "Umar" dan "Aisyah" untuk bermain

kuis *Whack-a-Mole*. Nama-nama anggota keluarga dalam bahasa Arab muncul secara acak di Smart TV, dan perwakilan siswa harus mengetuk jawaban yang benar. Terjadi interaksi yang sangat riuh namun terkendali; siswa di bangku belakang berdiri dari kursinya untuk memberikan arahan kepada temannya yang di depan, menunjukkan keterlibatan penuh dalam materi yang diajarkan.

Di akhir sesi, guru menjalankan kuis evaluasi materi keluarga. Layar Smart TV menampilkan *Leaderboard* yang memicu adrenalin siswa. Peneliti melihat ekspresi kegembiraan siswa saat nama mereka naik ke posisi atas setelah berhasil menjawab pertanyaan tentang "*Siapakah saudara perempuan dari Ayah?*" (*Ammatun*). Realitas ini menunjukkan bahwa evaluasi yang biasanya menegangkan berubah menjadi momen yang sangat ditunggu-tunggu oleh siswa karena dikemas dalam format digital yang prestisius.

Berdasarkan wawancara singkat, salah satu siswa kelas 4

mengungkapkan, "*Tadi gambarnya besar sekali di TV, jadi saya hafal wajah kakek dan nenek dalam bahasa Arab.*" Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Smart TV memberikan kesan visual yang kuat (*long-term memory*) bagi anak usia dasar. Rasa bosan yang biasanya muncul saat menghafal kosakata keluarga di buku paket berhasil dihilangkan dengan tampilan interaktif yang menyerupai permainan di rumah.

Selama proses implementasi, guru tidak lagi terpaku di meja guru. Dengan bantuan Smart TV yang menampilkan konten secara otomatis, guru leluasa berkeliling kelas 4 untuk membantu siswa yang masih kesulitan melafalkan huruf '*ain*' pada kata '*Ammun*'. Integrasi Wordwall dan Smart TV ini secara nyata membantu guru MI Sabilul Muttaqin menciptakan manajemen kelas yang lebih efektif, di mana guru bisa lebih fokus pada pendampingan individu sambil menjaga alur permainan tetap menyenangkan.

Tabel 1. Matriks Integrasi Wordwall dan Smart TV pada Materi Al-Usrah

No	Fitur Wordwall	Pemanfaatan melalui Smart TV	Aktivitas Siswa Kelas IV	Dampak Pembelajaran
1	Flashcards	Menampilkan gambar anggota keluarga dalam ukuran besar pada	Siswa menirukan pelafalan kosakata secara serempak	Siswa lebih fokus pada visual dan pelafalan kosakata



		layar Smart TV	(istima' dan nutq)	
2	Open the Box	Membuka kotak nomor secara interaktif pada layar	Siswa menebak kosakata yang tersembunyi di balik kotak	Meningkatkan rasa ingin tahu dan keberanian siswa
3	Match Up	Menampilkan aktivitas menjodohkan teks Arab dengan gambar	Siswa memilih pasangan kata dan gambar yang tepat	Melatih pemahaman makna kosakata (mufradat)
4	Game Show	Menampilkan kuis interaktif dengan timer dan skor	Siswa berkompetisi antar kelompok untuk memperoleh skor tertinggi	Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar

Berdasarkan observasi di kelas 4, penggunaan fitur audio yang terintegrasi di Smart TV sangat membantu siswa membedakan bunyi huruf-huruf Arab yang mirip secara visual melalui bantuan pendengaran yang jernih. Suasana fun learning tercipta secara nyata saat permainan Open the Box dan Whack-a-Mole dilakukan secara kolaboratif. Peneliti mencatat momen riuh namun terkendali saat siswa di bangku belakang berdiri untuk memberikan arahan kepada temannya yang berada di depan layar, menunjukkan keterlibatan penuh dalam materi. Selain itu, kehadiran Leaderboard di akhir sesi mengubah evaluasi yang

biasanya menegangkan menjadi momen yang dinanti karena dikemas dalam format digital yang prestisius.

Secara implikasi teoretis, temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa visualisasi dalam pembelajaran mampu memperpendek proses adaptasi kognitif siswa terhadap materi baru (Smaldino et al., 2011). Secara implikasi praktis, guru tidak lagi terpaku di meja karena konten berjalan otomatis, sehingga guru lebih leluasa melakukan pendampingan individu sambil menjaga alur permainan tetap menyenangkan. Jika dibandingkan dengan penelitian Setyorini dkk. (2024) yang lebih fokus pada hasil belajar kognitif secara umum,

penelitian ini memberikan kontribusi pada pentingnya aspek psikologis kebahagiaan belajar (fun learning). Hasil penelitian ini juga sesuai dengan temuan Afifah dkk. (2025) mengenai peningkatan motivasi melalui gamifikasi, namun penelitian ini memberikan solusi terhadap kendala teknis perangkat individu yang ditemukan pada penelitian tersebut. Melalui integrasi Smart TV, ketergantungan pada gadget pribadi siswa dapat dihilangkan dan manajemen kelas menjadi lebih efektif. Hal ini

memperkuat analisis bahwa kesiapan infrastruktur digital yang dikelola dengan kreativitas pedagogis guru dapat mengubah persepsi siswa terhadap Bahasa Arab menjadi aktivitas yang dinamis (Rusman, 2012).

2. Peluang dan tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan integrasi Wordwall dan Smart TV sebagai media pembelajaran Bahasa Arab di MI Sabilul Muttaqin Mojokerto

**Tabel 2. Analisis Peluang dan Tantangan Implementasi Media Digital**

Kategori	Aspek Temuan	Deskripsi Ringkas
<b>Peluang</b>	Infrastruktur Digital	Kesiapan <i>Smart TV</i> di kelas memungkinkan penerapan <i>digital-based learning</i> secara instan dan menjangkau seluruh siswa.
	Visualisasi Konkret	Mengubah materi <i>Al-Usrah</i> yang abstrak menjadi bagan silsilah keluarga yang interaktif dan mudah dipahami imajinasi anak.
	Motivasi Gamifikasi	Adanya rangsangan audio-visual dan musik yang menurunkan tingkat kecemasan siswa dalam mempelajari bahasa asing.
	Efisiensi & Kemandirian	Guru lebih cepat menyiapkan materi melalui <i>template</i> digital, sementara siswa mulai menunjukkan budaya belajar mandiri.
	<i>Peer Learning</i>	<i>Smart TV</i> menjadi pusat perhatian bersama yang mendorong siswa saling membantu ( <i>tutor sebaya</i> ) dalam menjawab pertanyaan.
<b>Tantangan</b>	Konektivitas Internet	Ketergantungan pada jaringan Wi-Fi yang terkadang mengalami <i>buffering</i> , menuntut kesiapan <i>tethering</i> cadangan dari guru.
	Manajemen Kelas	Karakter siswa kelas 4 yang ekspresif dapat menimbulkan kegaduhan jika guru tidak menerapkan aturan poin yang ketat.
	Dominasi Partisipasi	Munculnya kecenderungan dominasi oleh siswa yang percaya diri, sehingga guru harus mengatur distribusi kesempatan secara adil.
	Mobilitas Guru	Fokus guru pada pengoperasian layar di depan kelas berisiko mengurangi pengawasan terhadap siswa di barisan belakang.
	Kesesuaian Kurikulum	Perlunya waktu ekstra bagi guru untuk menyunting konten kuis agar selaras dengan tujuan instruksional madrasah.

Berdasarkan data yang dirangkum pada Tabel 2, ditemukan bahwa integrasi teknologi ini menciptakan peluang besar dalam efisiensi pedagogis di MI Sabilul Muttaqin. Salah satu temuan kunci adalah terciptanya budaya belajar mandiri, di mana siswa secara

antusias mengulang kuis di *Smart TV* pada waktu istirahat tanpa instruksi guru, yang menandakan bahwa media tersebut telah mengubah persepsi belajar menjadi aktivitas hiburan yang bermanfaat. Selain itu, efisiensi waktu dalam persiapan mengajar menjadi keuntungan signifikan

bagi guru; fitur *template* pada *Wordwall* memungkinkan guru mengubah model kuis secara instan tanpa harus membuat alat peraga manual, sehingga memberikan lebih banyak waktu untuk pendampingan personal kepada siswa yang membutuhkan bimbingan intensif.

Berdasarkan data yang dirangkum pada Tabel 2, integrasi teknologi *Wordwall* berbantuan Smart TV di MI Sabilul Muttaqin Mojokerto dapat dianalisis menggunakan pendekatan SWOT untuk memperkuat pemahaman terhadap temuan penelitian.

Dari aspek Strengths (kekuatan), penggunaan Smart TV sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui visualisasi konkret dan gamifikasi. Hal ini terlihat dari meningkatnya motivasi belajar siswa serta munculnya budaya belajar mandiri, di mana siswa secara sukarela mengulang kuis pada waktu istirahat. Selain itu, efisiensi pedagogis juga menjadi kekuatan utama, karena guru dapat dengan cepat menyiapkan materi melalui *template* digital *Wordwall* tanpa harus membuat media secara manual.

Dari aspek Weaknesses (kelemahan), terdapat beberapa kendala internal dalam implementasi media ini, seperti

potensi kegaduhan akibat karakter siswa kelas IV yang masih ekspresif serta adanya dominasi partisipasi oleh siswa yang lebih percaya diri. Selain itu, fokus guru yang terpusat pada pengoperasian perangkat di depan kelas berpotensi mengurangi kontrol terhadap seluruh siswa, khususnya yang berada di bagian belakang kelas. Hal ini menunjukkan perlunya strategi manajemen kelas yang lebih adaptif.

Sementara itu, dari aspek Opportunities (peluang), keberadaan infrastruktur digital berupa Smart TV membuka peluang besar dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di madrasah. Media ini tidak hanya mendukung pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga mendorong terjadinya *peer learning* atau tutor sebaya, di mana siswa saling membantu dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan gamifikasi memberikan peluang untuk mengubah paradigma belajar Bahasa Arab dari yang semula dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Adapun dari aspek Threats (ancaman), implementasi teknologi ini masih menghadapi tantangan eksternal seperti ketergantungan pada konektivitas internet yang tidak selalu stabil. Gangguan jaringan

dapat menghambat jalannya pembelajaran dan menurunkan efektivitas penggunaan media. Selain itu, adanya tuntutan kesesuaian dengan kurikulum juga menjadi tantangan, karena guru perlu meluangkan waktu tambahan untuk memastikan konten digital yang digunakan tetap selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, analisis SWOT menunjukkan bahwa meskipun integrasi Wordwall berbantuan Smart TV memiliki kekuatan dan peluang yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Arab, tetap diperlukan strategi pengelolaan yang tepat untuk meminimalisasi kelemahan dan mengantisipasi berbagai ancaman yang muncul. Pendekatan ini sekaligus memperkuat temuan bahwa keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran tidak hanya bergantung pada media yang digunakan, tetapi juga pada kesiapan guru, manajemen kelas, serta dukungan infrastruktur yang memadai.

Namun, temuan lapangan juga mengidentifikasi tantangan nyata terkait manajemen kondisi kelas dan distribusi partisipasi. Karakteristik siswa kelas 4 yang sangat ekspresif menyebabkan suasana kelas menjadi riuh saat permainan *Whack-a-*

*Mole* berlangsung, sehingga guru dituntut memiliki keterampilan mitigasi untuk menjaga keteraturan kelas. Peneliti juga mencatat adanya tantangan dalam memastikan keadilan kesempatan; siswa dengan kepercayaan diri tinggi cenderung mendominasi interaksi di depan layar *Smart TV*, sementara siswa yang pasif berisiko hanya menjadi penonton. Hal ini menunjukkan bahwa kesuksesan integrasi media digital tidak hanya bergantung pada kecanggihan alat, tetapi juga pada peran guru sebagai manajer instruksional yang mampu menyeimbangkan durasi bermain dengan penjelasan substansi materi agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal.

Analisis terhadap peluang implementasi di MI Sabilul Muttaqin menunjukkan bahwa keberadaan Smart TV di ruang kelas menjadi aset strategis dalam modernisasi pembelajaran Bahasa Arab. Peluang utama terletak pada pemanfaatan infrastruktur sekolah yang memadai, sehingga memungkinkan transisi materi ke permainan Wordwall dilakukan dalam hitungan detik tanpa memutus momentum belajar siswa. Secara teoretis, teknologi yang terintegrasi memberikan peluang untuk meningkatkan efisiensi instruksional dan daya

serap siswa terhadap materi silsilah keluarga (Al-Ussrah) yang dianggap abstrak menjadi lebih konkret. Selain aspek infrastruktur, fitur gamifikasi pada Wordwall memberikan peluang bagi guru untuk menerapkan strategi "belajar sambil bermain" secara kolektif yang meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Peneliti mengamati terjadinya fenomena peer learning, di mana Smart TV berfungsi sebagai pusat perhatian bersama yang mendorong komunikasi aktif antar siswa dalam memecahkan masalah bahasa secara mandiri maupun berkelompok. Terakhir, integrasi ini menawarkan peluang evaluasi yang transparan dan instan melalui fitur leaderboard yang memberikan umpan balik real-time bagi guru dan siswa.

Di balik peluang tersebut, ditemukan tantangan teknis dan pedagogis yang harus dihadapi. Tantangan utama berupa ketergantungan pada stabilitas jaringan internet; hambatan teknis sekecil apa pun dapat mengganggu alur kognitif siswa dan menurunkan efektivitas media. Aspek manajemen kelas juga menjadi tantangan krusial, di mana karakteristik siswa kelas 4 yang ekspresif menuntut guru memiliki keterampilan manajerial untuk menjaga keseimbangan antara unsur

hiburan (entertainment) dan pendidikan (education) agar kelas tidak menjadi gaduh. Selain itu, peneliti mencatat adanya tantangan berupa dominasi siswa tertentu yang lebih aktif, sehingga guru harus bekerja ekstra untuk memastikan distribusi kesempatan yang adil bagi siswa yang pasif di depan layar besar tersebut. Keterbatasan mobilitas guru saat mengoperasikan navigasi di dekat Smart TV juga sempat menyebabkan berkurangnya pengawasan terhadap siswa di barisan belakang. Hal ini mempertegas bahwa pemilihan media harus didasarkan pada prinsip kesesuaian antara materi pelajaran dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai agar substansi hafalan kosakata tetap terjaga meski dalam durasi permainan yang terbatas.

Secara teoretis, temuan ini mengonfirmasi bahwa ekosistem pembelajaran audio-visual yang kuat mampu mengubah teks mati menjadi konten dinamis yang meningkatkan keterlibatan panca indera siswa. Secara praktis, meskipun teknologi sudah mutakhir, peran guru sebagai fasilitator tetap menjadi faktor kunci, terutama dalam memastikan kebenaran makharijul huruf pada setiap kosakata baru. Hasil ini sesuai dengan prinsip bahwa media digital yang interaktif menuntut

guru untuk mahir secara teknis sekaligus teliti dalam menyaring konten agar tetap selaras dengan kurikulum madrasah.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Implementasi aplikasi Wordwall berbantuan Smart TV dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI Sabilul Muttaqin Mojokerto terbukti efektif dalam menciptakan ekosistem fun learning bagi siswa kelas 4. Proses integrasi ini dilakukan melalui tahapan persiapan konten digital tematik "Al-Usrah" yang disajikan melalui Smart TV sebagai pusat kendali visual kelas, sehingga pola pembelajaran bertransformasi dari teacher-centered menjadi student-centered. Pemanfaatan fitur interaktif seperti Flashcards, Open the Box, Match Up, dan Game Show berhasil memvisualisasikan kosakata Arab secara konkret dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara komunal. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan fokus dan motivasi belajar, tetapi juga memberikan solusi praktis dalam manajemen kelas dengan menghilangkan ketergantungan pada perangkat individu siswa.

Peluang utama terletak pada kesiapan infrastruktur Smart TV di madrasah yang mendukung efisiensi persiapan

guru serta peningkatan literasi digital siswa. Namun, terdapat tantangan nyata berupa ketergantungan pada stabilitas jaringan internet dan perlunya manajemen kelas yang ketat untuk mengendalikan kegaduhan akibat antusiasme siswa yang berlebih. Selain itu, guru dituntut memiliki ketelitian ekstra dalam mengurasi konten digital agar tetap relevan dengan standar materi Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi variasi fitur gamifikasi dalam *Wordwall* agar materi pembelajaran tetap dinamis, sementara pihak madrasah perlu mendukung keberlanjutan inovasi ini melalui penyediaan infrastruktur digital yang memadai dan pelatihan teknologi bagi guru. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini ke arah metode kuantitatif atau eksperimen guna mengukur secara empiris pengaruh integrasi *Smart*

*TV* dan *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar atau kemampuan literasi bahasa Arab siswa pada lingkup yang lebih luas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afifah, S., Pesha, I. Y., & Gunawan, A. (2025). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall pada Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas XI di MAN 1 Kabupaten Bogor. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 24(1), 26-35. <https://doi.org/10.47467/mk.v24i1.5746>
- Arsyad, A. (2011). *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, A. F. (2009). *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Halizah, N. (2025). Implementasi Media Smart TV dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Peserta Didik di MTs Alkhairaat Pusat Palu (Skripsi, UIN Datokarama Palu). <http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/4617>.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Hermawan, A. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayati, N. (2021). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Digital*, 2(1).
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Munip, A. (2012). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Teras.
- Nuha, U. (2012). *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Setyorini, D., Mubarak, M. H., Satriani, S., & Zainal, N. F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIIIA di MTs Negeri 1 Plus Riset Manado. *Jurnal Al-Mashadir: Journal of Arabic Education and Literature*, 4(1), 18-32. <https://doi.org/10.30984/al-mashadir.v4i1.913>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

