



Tinjauan Pustaka Sistematis: Pengaruh Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Systematic Literature Review: The Influence of Wordwalls on the Learning Interest of Elementary School Students

Fitria Rahmawati¹, Fatimatuzzahra², Hairunnisa³, Safira Wildatul Islamiyah⁴,
Siti Jauharoh Nafisah⁵, Ratu Siti Aisyah⁶, Mansur⁷

Program Studi PGMI, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten

Email: yyfitriayy@gmail.com¹, fazahr972@gmail.com², khairunninis30@gmail.com³, safirawildatul@gmail.com⁴,
nafisahjauharoh35@gmail.com⁵, ratusitiaisyah27@gmail.com⁶, mansur@uinbanten.ac.id⁷

Article Info

Article history:

Received : 16-05-2026

Revised : 18-05-2026

Accepted : 20-05-2026

Published : 22-05-2026

Abstract

This study aims to analyze the influence of gamification-based Digital educational resources (Wordwall) on the learning interest of on elementary school pupils through a review of the literature. Data were collected from various national and international scientific articles, then analyzed using content analysis techniques. The results showed that the use of Wordwall can increase student learning interest, characterized by increased attention, participation, and motivation in learning. The interactive and friendly features of Wordwall also support the creation of more interesting and varied learning. However, its effectiveness is influenced by the digital teacher's skills, the availability of facilities, and the learning design. Thus, Wordwall plays an important role in increasing student learning interest, provided there is infrastructure support and educator readiness.

Keywords : Gamification, Wordwall, learning interest

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran digital berbasis gamifikasi (Wordwall) terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah melalui pendekatan studi literatur. Data dikumpulkan dari berbagai artikel ilmiah nasional dan internasional, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya perhatian, partisipasi, dan motivasi dalam pembelajaran. Fitur interaktif dan fleksibilitas Wordwall juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan variatif. Namun, efektivitasnya dipengaruhi oleh keterampilan digital guru, ketersediaan fasilitas, dan desain pembelajaran. Dengan demikian, Wordwall berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, dengan syarat adanya dukungan infrastruktur dan kesiapan pendidik.

Kata Kunci: Gamifikasi, Wordwall, minat belajar

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan telah mengalami transformasi yang luar biasa berkat kemajuan teknologi digital, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Integrasi media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai aktivitas visual dan permainan menuntut adanya inovasi



media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan belajar. Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran masih sering berlangsung secara konvensional dan berpusat pada guru (teacher-centered), sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi, motivasi, dan minat belajar siswa. (Resti dkk. 2024)

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya yang mengadopsi pendekatan gamifikasi, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Gamifikasi menghadirkan unsur permainan seperti poin, tantangan, kompetisi, dan umpan balik langsung yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah Wordwall, yang memungkinkan guru untuk dengan mudah merancang berbagai kegiatan pembelajaran interaktif. Hasil penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan aktivitas belajar, hasil belajar, serta ketertarikan siswa, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. (Mahmubi 2025)

Meskipun demikian, studi mengenai pemanfaatan Wordwall masih menunjukkan hasil yang beragam dan tersebar dalam berbagai penelitian dengan pendekatan yang berbeda. Selain itu, terdapat beberapa kendala dalam implementasinya, seperti keterbatasan akses teknologi, perbedaan literasi digital, serta kesiapan guru dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi secara efektif. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan (research gap) berupa belum tersusunnya kajian literatur yang komprehensif dan sistematis terkait efektivitas media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, khususnya Wordwall, dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. (Nisya Siregar dan Harida 2025)

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis berbagai hasil penelitian terkait penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi (Wordwall) dalam meningkatkan ketertarikan belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini diharapkan untuk memberikan gambaran mendalam tentang efektivitas Wordwall dan komponen yang berkontribusi pada keberhasilannya. Menjadi dasar dalam merumuskan strategi pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR). Pemilihan pendekatan ini dilakukan agar penelitian dapat mengkaji secara sistematis berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Wordwall dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. Melalui metode ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari artikel ilmiah, jurnal nasional maupun internasional, buku, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik kajian. Penggunaan data sekunder dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan Wordwall dalam pembelajaran serta pengaruhnya terhadap minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi (Wordwall)

Berdasarkan berbagai hasil penelitian yang telah dikaji, penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui platform Wordwall menunjukkan perkembangan yang cukup pesat dalam bidang pendidikan, terutama pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah dan sekolah dasar. Wordwall dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang membantu guru menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif, agar proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Diperkirakan bahwa penggunaan media ini akan membuat suasana kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan sekaligus mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Secara deskriptif, Wordwall banyak dimanfaatkan oleh guru sebagai media latihan soal, evaluasi pembelajaran, maupun penyampaian materi. Guru dapat menggunakan berbagai fitur seperti kuis interaktif, teka-teki, roda acak, mencocokkan pasangan, dan permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. (Zulfah 2023) menjelaskan bahwa penggunaan Wordwall memberikan respons positif dari siswa karena tampilannya menarik, mudah digunakan, dan dapat meningkatkan minat siswa selama proses pembelajaran.

Hasil Penelitian oleh Putri dan Mahmudah (2024) serta Rizki et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran ketika menggunakan Wordwall, karena adanya unsur permainan yang membuat siswa lebih tertarik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas belajar siswa terlihat meningkat melalui keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam permainan edukatif. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall bukan hanya sarana penyampaian materi, tetapi juga alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Dari sisi guru, implementasi Wordwall memberikan kemudahan dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan variatif. (Akbar dan Hadi 2023) menyatakan bahwa penggunaan Minat dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh Wordwall, yang menunjukkan bahwa teknologi ini dapat mendorong praktik belajar yang lebih efektif. Selain itu, (Dotutinggi dkk. 2023) juga menekankan bahwa Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui penggunaan game edukasi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Lebih lanjut, aspek motivasi belajar juga menjadi bagian penting dalam implementasi Wordwall. (Nabila Zakiyyatul Afidah 2024) dalam studi literturnya menyimpulkan bahwa Antusiasme dan minat siswa dalam belajar dipengaruhi secara positif oleh penggunaan Wordwall secara rutin. Wordwall sebagai media interaktif mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Namun demikian, implementasi Wordwall tidak terlepas dari berbagai kendala. keterbatasan fasilitas dan akses teknologi menjadi salah satu hambatan dalam penggunaan media digital di sekolah. Sementara itu, (Suryaningsih dan Ariwimarsi 2025) juga menekankan bahwa keberhasilan penggunaan Wordwall sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana pendukung serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Selain faktor teknis, desain pembelajaran juga memegang peranan penting dalam keberhasilan implementasi Wordwall. penggunaan Wordwall akan lebih efektif apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tanpa perencanaan yang



matang, penggunaan Wordwall dapat menjadi kurang optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Meskipun Wordwall telah terbukti dalam berbagai penelitian mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, Kebanyakan penelitian masih berfokus pada hasilnya berupa peningkatan minat atau hasil belajar, dan belum menyelidiki secara mendalam penerapan Wordwall dilakukan secara efektif dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain itu, penelitian yang ada masih terbatas pada studi kasus tertentu. Belum ada ringkasan yang komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi kesuksesan implementasi Wordwall. Oleh karena itu, diperlukan kajian literatur yang sistematis untuk mengintegrasikan berbagai temuan penelitian sebelumnya guna memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai implementasi media pembelajaran digital berbasis gamifikasi (Wordwall).

Dampak penggunaan wordwall terhadap minat belajar siswa

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. Peningkatan minat belajar tersebut terjadi karena Wordwall mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, penerapan unsur gamifikasi seperti pemberian skor, tantangan, penghargaan, serta umpan balik secara langsung turut mendorong meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Secara deskriptif, sebelum penggunaan Wordwall, sebagian siswa menunjukkan rendahnya minat belajar yang ditandai dengan kurangnya perhatian, mudah bosan, dan rendahnya partisipasi dalam pembelajaran. Namun setelah menggunakan Wordwall, siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. (Miftakhul Jannah dan Eli Masnawati 2024) menjelaskan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran karena proses belajar menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

Penelitian (Dluha dan Wijaya 2024) menunjukkan bagaimana penggunaan Wordwall dapat sangat meningkatkan kegiatan belajar Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, bekerja sama dengan teman, dan berpartisipasi dalam permainan edukatif yang diberikan guru. Selain itu, siswa juga lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menantang.

Dampak lainnya dari penggunaan Wordwall adalah meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa untuk belajar. Elemen kompetisi dan penghargaan dalam kegiatan belajar mendorong siswa untuk memperoleh hasil yang lebih baik, yang pada gilirannya meningkatkan semangat belajar mereka. (Shofiya Launin dkk. 2022) menyatakan bahwa Beberapa Menurut penelitian, siswa yang menggunakan Wordwall menunjukkan antusiasme yang jauh lebih besar daripada mereka yang menggunakan metode pengajaran yang lebih konvensional.

Wordwall juga membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran secara keseluruhan. Ketika siswa merasa bahagia dan tidak terbebani saat belajar, mereka cenderung lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan. Temuan penelitian mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat secara substansial meningkatkan minat belajar siswa karena menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan. (Afifatimah dkk. 2024).



Namun, efek positif pemanfaatan Wordwall terhadap ketertarikan belajar siswa tentunya terkait dengan elemen-elemen pendukung lain, seperti kesiapan guru dalam melaksanakan pengajaran, ketersediaan teknologi yang memadai, serta strategi pembelajaran yang diterapkan. Tanpa adanya perencanaan yang baik, penggunaan Wordwall bisa jadi tidak menghasilkan efek yang maksimal. Oleh sebab itu, walau Wordwall terbukti ampuh dalam meningkatkan ketertarikan belajar, penerapannya harus tetap disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan siswa. (Nasution dan Sari 2024)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa melalui peningkatan perhatian, motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Namun, efektivitas penggunaannya tetap memerlukan perencanaan pembelajaran yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Kelebihan dan kekurangan penggunaan wordwall

Berdasarkan hasil kajian literatur, penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki berbagai kelebihan yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Wordwall mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif melalui berbagai bentuk permainan edukatif sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Secara deskriptif, Wordwall memberikan tampilan yang ramah pengguna oleh guru maupun siswa. Selain itu, Wordwall dirancang agar mudah dioperasikan dan fleksibel, memungkinkan guru untuk dengan cepat membuat serta menyesuaikan konten agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian. (Putri dkk. 2024) mengungkapkan bahwa penerapan Wordwall dapat meningkatkan tingkat keaktifan, motivasi, dan minat belajar siswa karena suasana belajar yang lebih mengembirakan dan partisipatif

Namun, ada beberapa kekurangan Wordwall yang perlu diperhatikan saat penggunaannya. Salah satu tantangan utama adalah ketergantungan pada perangkat teknologi dan jaringan internet yang handal, yang dapat membatasi penggunaan di sekolah-sekolah dengan fasilitas yang kurang memadai. Selain itu, keberhasilan pemanfaatan Wordwall sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola dan menyusun pembelajaran yang berbasis digital. Guru yang kurang memiliki literasi digital yang baik mungkin akan mengalami kesulitan dalam memaksimalkan fitur-fitur Wordwall, sehingga media ini tidak dapat memberikan hasil yang optimal dalam proses belajar. (Suryaningsih dan Ariwimarsi 2025)

Karena WordWall memungkinkan siswa belajar sambil bermain bersama teman sekelas, baik secara individu maupun berkelompok, hal ini membantu mendorong kreativitas siswa. Saat mereka menyelesaikan permainan yang dirancang guru di WordWall, kreativitas siswa pun terstimulasi. Kelemahan WordWall terletak pada fakta bahwa platform ini hanya berbasis visual dan membutuhkan waktu lebih lama untuk mengembangkannya. Berdasarkan penjelasan di atas, kelebihan dan kekurangan WordWall dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Manfaat Alat Pembelajaran Wordwall

- a. Wordwall bersifat fleksibel dan mudah digunakan di berbagai tingkatan pendidikan.



- b. Penggunaan aplikasi berbasis permainan membuatnya menarik dan menyenangkan untuk digunakan.
- c. Wordwall adalah alat yang kreatif.
- d. Alat ini membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar.
- e. Alat ini dapat digunakan sebagai sarana penilaian
- f. Siswa dapat menerima kuis dalam bentuk cetak.

2. Kelemahan Wordwall sebagai Alat Pembelajaran

- a. Wordwall hanya dapat menampilkan informasi visual.
- b. Membuat materi Wordwall membutuhkan waktu yang cukup lama. Mengingat kelebihan dan kelemahan Wordwall sebagai alat pembelajaran, sumber daya yang tersedia tidak cukup untuk mendukung penggunaannya;
- c. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mata pelajaran tersebut;
- d. Waktu yang dialokasikan tidak cukup

Selain tantangan teknis, pemanfaatan Wordwall bisa menyebabkan gangguan jika tidak diatur dengan tepat, sebab para siswa cenderung lebih memperhatikan elemen permainan dari pada memahami materi yang diajarkan. Dengan kata lain, diperlukan persiapan pembelajaran yang cermat agar penerapan Wordwall tetap berfokus pada tujuan pendidikan yang diinginkan. Oleh sebab itu, walaupun Wordwall menawarkan sejumlah keunggulan dalam meningkatkan interaksi dan semangat belajar, penggunaannya harus tetap disesuaikan dengan situasi yang ada serta didukung oleh kompetensi guru dan ketersediaan fasilitas agar dapat mencapai hasil yang maksimal. (Sahda Estinengtyas dan Fakhruddin Fakhruddin 2024)

Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan Wordwall

Keberhasilan penerapan Wordwall dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung utama adalah ketersediaan fasilitas teknologi seperti perangkat digital dan jaringan internet yang memadai. Fasilitas tersebut memungkinkan guru dan siswa menggunakan Wordwall secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan alat pembelajaran yang menggunakan prinsip gamifikasi seperti Wordwall tergantung pada beberapa elemen pendukung yang berperan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu elemen penting adalah ketersediaan infrastruktur teknis, seperti perangkat elektronik (laptop atau ponsel pintar) serta koneksi internet yang memadai. (Anindyawati 2024). Di samping itu, kemampuan guru dalam menggunakan media digital juga merupakan aspek krusial, karena para pendidik yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik biasanya lebih sukses dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan Wordwall. (Suryaningsih dan Ariwimarsi 2025). Faktor Pendukung diantaranya:

1. Pendidik yang berkualitas. Sumber daya yang dimaksud yaitu kepala sekolah dan pengajar dengan kompetensi tinggi memiliki peran vital dalam penerapan media interaktif Wordwall dalam proses pembelajaran. Guru yang senantiasa mencari ilmu dan berinovasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dapat memaksimalkan penggunaan Wordwall



dengan pemahaman yang mendalam mengenai cara kerjanya serta keuntungannya dalam pendidikan. Sebagus apapun kurikulum, fasilitas, dan sarana prasarana pembelajaran, jika kemampuan pengajari rendah, akan sulit untuk mendapatkan hasil pendidikan yang berkualitas tinggi.

2. Media interaktif Wordwall yang mudah disesuaikan. Wordwall menyajikan berbagai template dan kegiatan yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Kemudahan ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan karakter serta gaya belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dengan multimedia interaktif mampu menarik minat siswa dengan berbagai pendekatan belajar. Ini disebabkan karena media ini mengintegrasikan elemen seperti animasi, gambar, audio, teks, dan video.
3. Antusiasme anak yang luar biasa. Anak-anak menunjukkan ketertarikan dan semangat yang sangat besar terhadap penggunaan media interaktif, yang berpengaruh terhadap peningkatan partisipasi mereka dalam proses belajar. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar anak-anak generasi alpha meningkat, yang tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan media sosial, smartphone, komputer, dan berbagai bentuk media digital lainnya.

Namun, dalam praktiknya, Wordwall juga menemui berbagai rintangan. Salah satu masalah utama adalah kurangnya akses ke teknologi dan koneksi internet, khususnya di sekolah-sekolah yang belum memiliki sarana yang memadai. Selain itu, tidak semua pengajar memiliki kemampuan yang cukup untuk memanfaatkan media digital, yang membuat penggunaan Wordwall kurang maksimal. Rintangan lainnya yang sering muncul adalah terbatasnya waktu dalam proses belajar serta kemungkinan gangguan dari siswa yang lebih tertarik pada permainan daripada memahami pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan kompetensi pengajar, menyediakan fasilitas yang cukup, serta merencanakan pembelajaran dengan baik agar penerapan Wordwall bisa berlangsung secara efisien dan memberikan hasil yang optimal.

Tabel Sintesis

Penelitian ini didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi Wordwall dan minat belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah. Ringkasan penelitian terdahulu tersebut disajikan dalam tabel berikut.

No	Peneliti	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian
1	Zulfah (2023)	Penggunaan Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa	Wordwall mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
2	Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, dan Angga Setiawan (2022)	Pengaruh Wordwall terhadap minat belajar siswa sekolah dasar	Terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan Wordwall
3	Akbar dan Hadi (2023)	Pengaruh Wordwall terhadap minat dan hasil belajar	Penggunaan Wordwall berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa
4	Putri, Mahmudah, dan Fadilah (2024)	Pengembangan media Wordwall untuk meningkatkan minat belajar	Pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran



5	Miftakhul Jannah dan Eli Masnawati (2024)	Pengaruh Wordwall terhadap minat belajar	Wordwall meningkatkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran
6	Dluha dan Wijaya (2024)	Dampak Wordwall terhadap aktivitas dan minat belajar	Aktivitas belajar dan partisipasi siswa meningkat secara signifikan
7	Nabila Zakiyyatul Af'idah (2024)	Pengaruh Wordwall terhadap motivasi dan minat belajar	Wordwall memberikan dampak positif terhadap motivasi dan minat belajar anak
8	Suryaningsih dan Ariwimarsi (2025)	Implementasi Wordwall dalam pembelajaran	Motivasi dan hasil belajar siswa meningkat melalui penggunaan Wordwall
9	Nisya Siregar dan Harida (2025)	Efektivitas Wordwall terhadap motivasi belajar	Wordwall efektif meningkatkan motivasi belajar siswa
10	Dotutinggi, Zees, dan Rahmat (2023)	Pengaruh Wordwall pada Kemampuan Belajar Siswa	Penggunaan Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

KESIMPULAN

Penggunaan bahan pembelajaran digital berbasis gamifikasi melalui platform Wordwall merupakan inovasi yang berhasil dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar, sebagaimana ditunjukkan oleh temuan dan pembahasan di atas. Wordwall adalah aplikasi interaktif yang dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dengan menyertakan fitur-fitur permainan seperti tantangan, skor, dan umpan balik instan, selain berfungsi sebagai sarana penyampaian materi. Peningkatan konsentrasi, keterlibatan, motivasi, dan antusiasme di dalam kelas merupakan indikator bahwa penerapan Wordwall memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Berkat sifatnya yang interaktif, visual, dan menarik, proses belajar menjadi tidak terlalu monoton dan lebih bervariasi, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Sebaliknya, Wordwall menawarkan sejumlah manfaat, seperti fleksibilitas, kemudahan penggunaan, serta kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Namun, terdapat pula sejumlah kelemahan, termasuk ketergantungan pada teknologi dan internet, waktu yang dibutuhkan untuk membuat materi pembelajaran, serta potensi gangguan jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang menarik serta ketersediaan bahan pendukung menjadi faktor krusial bagi keberhasilan penerapan Wordwall. Selain itu, sejumlah variabel, baik yang mendukung maupun yang menghambat, memengaruhi seberapa baik Wordwall diterapkan. Antusiasme siswa yang tinggi terhadap media digital, ketersediaan fasilitas teknologi, dan kompetensi guru merupakan faktor pendukung. Di sisi lain, hambatan meliputi infrastruktur yang tidak memadai, kurangnya kompetensi digital di kalangan guru tertentu, dan keterbatasan.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa, jika digunakan dengan benar, sistematis, serta dibantu oleh instruktur yang berkualifikasi dan fasilitas yang memadai, Wordwall merupakan alat bantu pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam konteks pendidikan, diperlukan upaya berkelanjutan guna meningkatkan kompetensi guru dan menyediakan infrastruktur yang dibutuhkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Afifatimah, Oktafirdayanti, Muhammad Hanif, dan Dwi Bambang Tulus Pribadi. 2024. "Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Strategi Teams Games Tournament dengan Media Berbasis ICT 'Wordwall.'" *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5 (1): 53–65. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.457>.
- Akbar, Hilmi Fadhillah, dan Muhamad Sofian Hadi. 2023. *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA*. no. 2.
- Anindyawati, Galuh Dwi. 2024. "PEMANFAATAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA." *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, Juni 11, 39–48. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v10i1.220>.
- Dluha, Mohamad Wildan Syamsu, dan Daya Negri Wijaya. 2024. "DAMPAK PENGGUNAAN WEB WORDWALL PADA MINAT DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1 MALANG." *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4 (2): 7. <https://doi.org/10.17977/um063v4i2p7>.
- Dotutinggi, Melianti, Alwiyanto Zees, dan Abdul Rahmat. 2023. *Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah*. 03.
- Mahmubi, M. 2025. *Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa*. 2 (1).
- Miftakhul Jannah dan Eli Masnawati. 2024. "Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran." *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)* 2 (4): 173–83. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>.
- Nabila Zakiiyyatul Af'idah. 2024. "Literatur Review: Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Minat Belajar pada Anak Usia Dini: Literature Review: The Effect of the Wordwall Application on Interest in Learning in Early Childhood." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 6 (1): 213–20. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.3145>.
- Nasution, Wan Nurul Atikah, dan Rafika Muspita Sari. 2024. *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DAN WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA*.
- Nisya Siregar, Khofifah Choirun, dan Eka Sustru Harida. 2025. "EFEKTIVITAS GAME EDUKASI WORDWALL PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 04.
- Putri, Dinda Fabella Mulyana, Masrurotul Mahmudah, dan Lutfi Fadilah. 2024. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME WORDWALL PADA PELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS V SDN 2 MARGA MULYA*. Bag. 1. 4.
- Resti, Resti, Rizka Annisa Wati, Salamun Ma'Arif, dan Syarifuddin Syarifuddin. 2024. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar." *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8 (3): 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>.
- Sahda Estinengtyas dan Fakhruddin Fakhruddin. 2024. "Pengenalan Kosakata Melalui Media Pembelajaran Wordwall Dengan Game Scrabble Words Pada Anak Usia Dini Di KB Tunas Bangsa Winong Patihan Sidoharjo." *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3 (2): 111–28. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2569>.



- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, dan Angga Setiawan. 2022. “Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1 (3): 216–23. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.176>.
- Suryaningsih, Komang, dan Gusti Ayu Made Ariwimarsi. 2025. *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS 2 SD NEGERI 3 PENGASTULAN*.
- Zulfah, Nadhirotuz. 2023. “Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1 (1): 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>.