

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP  
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA**

Herlinawati<sup>1</sup>, Sheryl Mutiara Putri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD Universitas Nusa Putra

[herlinawati\\_sd22@nusaputra.ac.id](mailto:herlinawati_sd22@nusaputra.ac.id), [sheryl.mutiaraputri@nusaputra.ac.id](mailto:sheryl.mutiaraputri@nusaputra.ac.id)

**ABSTRACT**

*Elementary school students' difficulties in understanding mathematics are often exacerbated by the minimal use of interactive learning media. The use of media such as Wordwall, which combines educational games, is considered to be able to increase student engagement and support a more enjoyable learning process. This study aims to determine the effect of Wordwall on improving elementary school students' mathematics learning outcomes. The method used is a qualitative literature review with the PRISMA approach. From the results of searching 100 articles, 18 articles were selected that met the criteria: relevant to mathematics learning in elementary school, published in scientific journals in the last five years, and focused on the use of Wordwall. The results of the study showed that Wordwall was effective in improving elementary school students' understanding of concepts and mathematics learning outcomes. Thus, Wordwall can be an appropriate alternative media to support interactive and meaningful mathematics learning in elementary school.*

**Keywords:** *learning outcomes, mathematics, interactive learning media, elementary school, wordwall*

**ABSTRAK**

Kesulitan siswa Sekolah Dasar (SD) dalam memahami matematika sering kali diperparah oleh minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media seperti Wordwall, yang menggabungkan permainan edukatif, dinilai dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung proses belajar yang lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa SD. Metode yang digunakan adalah kajian literatur kualitatif dengan pendekatan PRISMA. Dari hasil penelusuran 100 artikel, terpilih 18 artikel yang memenuhi kriteria: relevan dengan pembelajaran matematika di SD, diterbitkan dalam jurnal ilmiah lima tahun terakhir, dan berfokus pada penggunaan Wordwall. Hasil kajian menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa SD. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi media alternatif yang tepat untuk menunjang pembelajaran matematika yang interaktif dan bermakna di SD.

**Kata kunci:** hasil belajar, matematika, media pembelajaran interaktif, sekolah dasar, wordwall

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peranan penting untuk mencetak generasi muda yang berkualitas, penggunaan teknologi sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan pembelajaran (Minarta and Pamungkas 2022). Perkembangan kemajuan teknologi semakin tinggi berdampak besar terhadap segala bidang, termasuk bidang pendidikan (Fadilah and Kuswandi 2025). Salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar adalah meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (Khaidir, Amran, and Noor 2023). Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, yang terlihat melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti tugas, ujian, serta interaksi kelas, dan dinilai berdasarkan standar kurikulum yang berlaku (Wulandari, 2021; Somayana, 2020). Hasil belajar siswa menjadi tantangan dalam pendidikan terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit, seperti matematika (Wardani 2022).

Pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar sering kali menjadi tantangan tersendiri, baik bagi guru maupun siswa. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan krusial dalam perkembangan IPTEK dan informasi, baik sebagai alat bantu penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri (Trisnani 2022). Banyak siswa merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Metode ceramah dan penggunaan buku teks yang dominan menyebabkan pembelajaran terasa monoton, sehingga menurunkan motivasi dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Muhammad Farizal Abidin 2020). Rendahnya hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika, merupakan permasalahan penting yang harus segera diatasi.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan

media pembelajaran interaktif, seperti *Wordwall*. Menurut Lestari (2021) Game edukasi *Wordwall* adalah sebuah aplikasi pada browser yang menarik dan bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. *Wordwall* menyediakan berbagai permainan edukatif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi melalui kuis, teka-teki, dan latihan soal. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa dengan cara yang lebih menarik dan efektif (Amilia et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur dengan pendekatan kualitatif dan mengadopsi protokol PRISMA dalam pengumpulan data. Kriteria artikel yang dianalisis mencakup relevansi dengan pembelajaran matematika di tingkat SD, diterbitkan dalam jurnal ilmiah dalam kurun waktu lima tahun terakhir, dan fokus pada penggunaan

*Wordwall* dalam pembelajaran matematika. Hasil dari penelusuran ini diharapkan dapat memberikan bukti yang mendukung bahwa penggunaan *Wordwall* dapat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa di tingkat SD.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review (SLR)*. Metode ini digunakan untuk menelusuri, menilai, dan merangkum berbagai hasil penelitian yang relevan dengan topik atau pertanyaan yang diteliti. Menurut Nuryadin et al (2024) *Systematic Literature Review* adalah metode penelitian yang fokus pada pengumpulan, analisis, dan sintesis literatur yang relevan dengan topik penelitian. SLR bertujuan untuk mengumpulkan bukti-bukti ilmiah dari berbagai sumber secara sistematis, lalu menganalisis dan menyintesisnya untuk mendapatkan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Qudratuddarsi, Meivawati, and Saputra 2024).

Tinjauan literatur sistematis ini mencoba menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan. Pertanyaan Penelitian

(*Research Question*) adalah proses penentuan pertanyaan penelitian berdasarkan topik yang dipilih (Simamora 2024). Pertanyaan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1). Apa saja faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika? 2). Bagaimana pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika?

**Tabel 1. Pertanyaan Peneliti (PP)**

Dimensi	Pertanyaan Peneliti (PP)
Faktor Rendahnya Hasil Belajar	Apa saja faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika?
Pengaruh Media <i>Wordwall</i>	Bagaimana pengaruh penggunaan media <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika?

Dalam prosesnya, Peneliti memanfaatkan platform Google Scholar, serta bantuan aplikasi *Publish or Perish* dan *Mendeley* untuk mempermudah pengelolaan dan analisis data artikel yang terpilih. Semua artikel yang ditemukan akan melalui proses penyaringan (*Included dan Excluded*), sebagaimana ditampilkan dalam diagram alur berikut:

**Tabel 2. Kriteria *Included* dan *Excluded***

Kriteria	<i>Included</i>	<i>Excluded</i>
Konteks pendidikan	Penelitian dilakukan dalam konteks pendidikan dasar (SD/MI)	Penelitian dilakukan pada jenjang pendidikan selain SD (SMP/SMA/Perguruan Tinggi)
Jenis artikel	Artikel di publish dalam jurnal ilmiah	Dokumen yang tidak termasuk artikel jurnal seperti laporan tugas akhir, tesis, atau opini
Rentang waktu	2020-2025	Terbit sebelum tahun 2020
Fokus penelitian	Mata pelajaran Matematika	Mata pelajaran selain Matematika

Proses penelusuran literatur dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan penyertaan, yang disusun berdasarkan pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) untuk menjamin transparansi dan sistematisasi penelusuran dan pemilihan artikel. Pencarian dilakukan menggunakan aplikasi *Publish or Perish* dan *Google Scholar*, dengan kata kunci “media pembelajaran,” “*Wordwall*”, “Sekolah Dasar atau SD”, “Hasil Belajar” dan “matematika.” Dari hasil penelusuran

tersebut, terkumpul sekitar 100 artikel ilmiah yang diterbitkan pada rentang waktu tahun 2020 hingga 2025. Pemilihan rentang waktu 2020–2025 didasarkan pada pertimbangan bahwa periode tersebut mencerminkan perkembangan terkini dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Wordwall*. Sementara itu, artikel di luar jurnal ilmiah tidak disertakan karena umumnya tidak melalui proses penelaahan sejawat (*peer-review*), sehingga validitas dan kredibilitasnya tidak dapat dijamin. Hanya artikel yang dipublikasikan dalam jurnal ilmiah yang memenuhi standar keilmuan yang dibutuhkan untuk dianalisis dalam kajian sistematis ini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu dengan membaca secara mendalam artikel terpilih untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang relevan dengan pertanyaan penelitian.

100 artikel berhasil ditemukan dalam pencarian awal, dan dari jumlah tersebut 18 artikel dinilai memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut. Analisis dilakukan untuk menggali berbagai hal penting, seperti kendala yang dihadapi guru dalam proses

pembelajaran, kebutuhan pembelajaran baik dari sisi guru maupun siswa, serta model media atau bahan ajar yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika. Temuan dari analisis ini menjadi landasan awal dalam merancang pengembangan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif yang dapat menunjang pencapaian hasil belajar siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pembahasan ini didasarkan pada hasil analisis artikel-artikel yang diperoleh melalui metode *Systematic Literature Review (SLR)*. Untuk menjaga kredibilitas dan validitas hasil, pemilihan artikel dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan penting. Dimulai dari perumusan pertanyaan penelitian secara spesifik, kemudian dilanjutkan dengan penetapan kriteria *included* dan *excluded* untuk menentukan artikel yang layak ditinjau. Pencarian artikel dilakukan melalui database terpercaya seperti *Google Scholar*, serta bantuan aplikasi *Publish or Perish* dan *Mendeley* untuk

mempermudah pengelolaan dan analisis data artikel yang terpilih dengan menggunakan kata kunci yang relevan. Artikel yang ditemukan diseleksi berdasarkan kecocokan judul, abstrak, dan isi lengkap dengan fokus penelitian. Artikel yang lolos seleksi dianalisis kualitasnya dan diekstraksi informasinya untuk menjawab pertanyaan penelitian. Proses ini memastikan bahwa hasil bersifat objektif, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan pertanyaan peneliti ke-1 yaitu “Apa saja faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika?”

Hasil analisis dari 18 artikel ilmiah menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan dan bersifat multidimensional. Salah satu faktor utama adalah masih dominannya pendekatan pembelajaran yang bersifat *teacher-centered*, di mana guru mendominasi proses pembelajaran tanpa melibatkan siswa secara aktif. Model pengajaran seperti ini menyebabkan siswa menjadi pasif, cepat bosan, dan kesulitan

memahami materi abstrak seperti pecahan atau bangun ruang. Penelitian yang dilakukan oleh (Putri, Murniati, and Sofiati 2024) (Asmiati 2024) dan (Susilowatiningsih, Arfilia Wijayanti, and Joko Sulianto 2023) mengungkapkan bahwa siswa yang belajar dengan konvensional cenderung menunjukkan hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama karena rendahnya motivasi dan partisipasi dalam pembelajaran. Hal ini bertentangan dengan prinsip konstruktivisme Vygotsky, yang menekankan pentingnya pembelajaran interaktif dan dukungan (*scaffolding*) dalam zona perkembangan proksimal siswa.

Selain itu, persepsi negatif terhadap mata pelajaran Matematika dan kecemasan yang dialami siswa juga menjadi faktor krusial. Seperti yang ditemukan oleh (Nurul and Risal 2024) dan (Filahanasari, Wahyuni, and Efendi 2023) (Fely Alvira, Ida Ermiana 2025), lebih dari separuh siswa menganggap Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan. Kecemasan ini menyebabkan siswa merasa tertekan saat menghadapi evaluasi dan akhirnya berdampak buruk pada hasil belajar. Situasi ini dapat dijelaskan

melalui teori *Self-Efficacy* dari Bandura, yang menyatakan bahwa keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya sangat memengaruhi ketekunan dan strategi mereka dalam belajar. Ketika siswa merasa tidak mampu, mereka cenderung menghindari tantangan belajar dan menjadi kurang produktif.

Faktor ketiga yang sangat berpengaruh adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan interaktif. Beberapa jurnal mencatat bahwa guru hanya mengandalkan buku teks, papan tulis, atau *PowerPoint* yang bersifat pasif. Misalnya, di SDN Plamongansari 02, SDN 12 Sungai Sapih dan SDN Tanjungsari 2, guru belum memanfaatkan media digital karena keterbatasan sarana dan literasi teknologi (Alessiya and Utoyo 2024) (Lestari 2023) (Nanda Putri et al. 2024) dan (Arina, Muhammad, and Hermuttaqien 2020). Rendahnya pemanfaatan media digital tidak hanya membuat pembelajaran membosankan, tetapi gagal menarik perhatian siswa sebagaimana disarankan oleh model ARCS dari Keller yang menekankan pentingnya perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri

(*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*) dalam menjaga motivasi belajar.

Selanjutnya, ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan gaya belajar siswa juga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Guru cenderung menerapkan metode seragam tanpa mempertimbangkan bahwa setiap siswa memiliki kecenderungan belajar yang berbeda, seperti visual, kinestetik, atau auditorial. Penelitian (Devi 2024) (Rachmah et al. 2024) dan (Novita Sari et al. 2024) menyatakan bahwa minimnya variasi metode membuat siswa kesulitan memahami konsep numerasi dan materi bangun ruang. Dalam konteks ini, *teori Multiple Intelligences* dari Gardner menekankan perlunya pendekatan pembelajaran yang dapat menjangkau berbagai tipe kecerdasan dan gaya belajar siswa agar proses belajar lebih efektif.

Di samping itu, keterbatasan sarana prasarana dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi juga menjadi hambatan yang sering ditemukan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Lubis and Nuriadin 2022) serta (Oktaviani et al. 2023), ditemukan bahwa banyak sekolah

dasar yang belum memiliki perangkat memadai dan guru yang belum terlatih dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Kurangnya pelatihan guru dan minimnya integrasi teknologi menjadi tantangan besar dalam mendorong inovasi pembelajaran. Jika mengacu pada kerangka TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledge*), maka efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran hanya akan tercapai jika guru mampu memadukan pengetahuan konten, pedagogik, dan teknologi secara seimbang.

Faktor lain yang tidak kalah penting adalah bentuk evaluasi yang digunakan guru yang masih bersifat konvensional dan tidak adaptif. Dalam jurnal yang ditulis oleh (Indriyani and Alfarisa 2022), digambarkan bahwa pada masa pandemi guru hanya memberikan soal tertulis secara daring tanpa menggunakan media yang memungkinkan umpan balik instan. Evaluasi yang demikian tidak hanya membosankan tetapi juga membuat siswa kehilangan semangat belajar. Padahal, evaluasi seharusnya menjadi bagian dari proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan

memberikan arahan bagi siswa dalam memahami materi, sebagaimana dijelaskan dalam konsep *Assessment for Learning*.

Meskipun temuan dari 18 artikel memberikan gambaran komprehensif mengenai faktor-faktor rendahnya hasil belajar Matematika di SD, keterbatasan metodologis patut dicermati. Mayoritas penelitian bersifat deskriptif dan kontekstual, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan kehati-hatian. Variabel kontekstual seperti latar sosial-budaya dan geografis sekolah berpotensi memengaruhi validitas eksternal. Selain itu, refleksi teoritis menunjukkan keselarasan temuan dengan konstruktivisme Vygotsky, teori *Self-Efficacy* Bandura, *Multiple Intelligences Gardner*, serta model ARCS Keller. Namun, penerapan teori-teori tersebut dalam praktik pembelajaran menuntut kesiapan guru, dukungan institusional, serta penyesuaian dengan karakteristik siswa.

Selanjutnya, berdasarkan pertanyaan peneliti yang ke-2 yaitu "Bagaimana pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika?"

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar secara umum memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis terhadap 18 jurnal, pengaruh *Wordwall* tercermin dalam tiga aspek utama: peningkatan hasil belajar siswa secara langsung, peningkatan motivasi dan partisipasi belajar, serta efektivitas *Wordwall* dalam berbagai pendekatan dan pembelajaran.

Pertama, beberapa jurnal menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal dari siklus ke siklus, itu artinya *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan,. (Asmiati 2024) mencatat peningkatan rata-rata kelas dari 16,6 pada pra-siklus menjadi 87,4 pada akhir siklus II, sedangkan (Media et al. 2024) melaporkan peningkatan ketuntasan dari 37,03% menjadi 88,88% setelah penerapan *Wordwall*. (Lestari 2023) bahkan mencatat 100% ketuntasan pada siklus III setelah sebelumnya hanya mencapai 51,72% pada siklus I. Selain itu, (Putri et al. 2024) (Novita Sari et al. 2024) dan (Fely Alvira, Ida Ermiana 2025) juga menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu

meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari *pretest* ke *posttest*, dengan peningkatan yang sangat tinggi, bahkan mencapai 100% ketuntasan pada akhir siklus.

Kedua, *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Hal ini tampak dalam penelitian oleh (Lubis and Nuriadin 2022) (Indriyani and Alfarisa 2022) dan (Alessiya and Utoyo 2024) yang menyebutkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses belajar setelah *Wordwall* digunakan. Fitur kuis, games, dan tampilan visual yang menarik dari *Wordwall* membuat siswa lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran. *Wordwall* juga mendorong siswa untuk belajar sambil bermain, yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendalam. Dari sudut pandang teori, temuan ini sejalan dengan model ARCS (Keller) yang menyatakan bahwa motivasi belajar meningkat jika pembelajaran mampu membangun perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. *Wordwall* memberikan umpan balik langsung dan membangun kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan soal matematika. Ketiga, *Wordwall* terbukti

efektif di berbagai pendekatan pembelajaran dan jenis materi matematika. *Wordwall* digunakan dalam kombinasi dengan model pembelajaran seperti kooperatif TGT (Putri et al. 2024), problem-based learning (Susilowatiningsih et al. 2023), dan evaluasi Gameshow (Lestari 2023), serta diterapkan pada berbagai materi seperti pecahan, bangun datar, bangun ruang, denah dan skala, hingga operasi hitung. Keberhasilan media ini terlihat baik dalam pembelajaran kelas rendah maupun tinggi. Beberapa penelitian juga membandingkan *Wordwall* dengan media lain. Penelitian (Oktaviani et al. 2023) menunjukkan bahwa *Wordwall* lebih efektif dibandingkan media mistar pintar, sedangkan (Arina et al. 2020) melaporkan bahwa siswa yang menggunakan *Wordwall* menunjukkan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media gambar.

Di sisi lain, ada beberapa tantangan dalam penerapan *Wordwall*, seperti keterbatasan akses internet dan perangkat digital. Namun, sebagian besar penelitian menyimpulkan bahwa kendala ini dapat diatasi melalui pendampingan

guru, pengelolaan waktu belajar yang baik, dan perencanaan pembelajaran yang matang. Beberapa penelitian seperti (Filahanasari et al. 2023) dan (Nurul and Risal 2024) juga menunjukkan bahwa media *Wordwall* divalidasi sebagai sangat layak, sangat efektif, dan sangat praktis oleh para ahli dan responden siswa-guru, nilai validitas mencapai 91–96%.

Secara teoritis, efektivitas media *Wordwall* dapat dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme sosial (Vygotsky), yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui pengalaman langsung yang difasilitasi oleh guru. Dalam konteks ini, *Wordwall* berfungsi sebagai alat bantu (*mediational tool*) yang mendukung proses *scaffolding*, yaitu bantuan yang diberikan guru saat siswa berada dalam zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development* atau ZPD). Melalui kegiatan interaktif berbasis teknologi, *Wordwall* memperkaya interaksi di kelas dengan menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berperan sebagai media presentasi, tetapi aktif dalam meningkatkan hasil belajar.

Namun demikian, sebagian besar artikel yang dianalisis dalam kajian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam ruang lingkup lokal dan waktu yang terbatas. Hal ini menimbulkan keterbatasan dalam generalisasi temuan. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian lanjutan dengan desain kuantitatif-eksperimental pada skala yang lebih luas, serta dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk di daerah dengan keterbatasan infrastruktur dan literasi teknologi rendah. Meskipun demikian, hasil kajian dari 18 jurnal yang dianalisis menunjukkan bukti yang konsisten bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan layak untuk diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.

Dalam kerangka teori konstruktivisme dan model motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), *Wordwall* memiliki potensi kuat sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Kendati demikian, efektivitas *Wordwall* sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menyesuaikan penggunaannya

dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta kondisi sarana dan prasarana di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan pendekatan multikontekstual sangat diperlukan untuk menguji validitas eksternal dan keberlanjutan efektivitas *Wordwall* dalam berbagai situasi pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil telaahan terhadap 18 artikel yang dianalisis melalui metode *Systematic Literature Review (SLR)*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* menunjukkan potensi efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Temuan ini didukung oleh kekuatan metodologi SLR yang memungkinkan penelusuran sistematis dan menyeluruh terhadap literatur yang relevan, sehingga memberikan landasan yang kuat bagi penarikan kesimpulan. *Wordwall* dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami konsep-konsep matematika. Selain itu, penggunaan *Wordwall* mempermudah guru dalam

menyampaikan materi serta melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik dan efisien. Hambatan pembelajaran seperti suasana kelas yang monoton, rendahnya partisipasi siswa, dan kurangnya pemahaman terhadap materi dapat diminimalkan melalui penerapan media ini.

Namun demikian, keberhasilan penerapan *Wordwall* tidak dapat dilepaskan dari berbagai faktor pendukung seperti kesiapan guru, ketersediaan perangkat teknologi, serta konteks dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan studi lanjutan dengan pendekatan yang lebih luas, termasuk observasi langsung di kelas dan pengukuran jangka panjang terhadap hasil belajar, guna mengkaji lebih mendalam efektivitas *Wordwall* dalam berbagai kondisi pembelajaran. Sebagai rekomendasi praktis, guru disarankan untuk memanfaatkan *Wordwall* secara terintegrasi dalam proses pembelajaran Matematika, dengan mempertimbangkan kesesuaian jenis permainan atau aktivitas dengan tujuan pembelajaran, serta melibatkan siswa secara aktif. Pelatihan bagi guru mengenai penggunaan media digital interaktif

juga penting untuk mendukung keberhasilan implementasi *Wordwall* di lingkungan Sekolah Dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alessiya, Alessiya, and Setiyo Utoyo. 2024. "Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berhitung Anak." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 21(1):145–50. doi: 10.17509/edukids.v21i1.68761.
- Amilia Putri Widyowati, Farida Nursyahidah, Mira Azizah<sup>3</sup>, Diah Saraswati. 2023. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK SD PADA PELAJARAN MATEMATIKA Amilia." 09:4032–44.
- Arina, Afif, Irfan Muhammad, and Bhakti Prima Fidiga Hermuttaqien. 2020. "Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV." *Pinisi Journal PGSD* 1(March):1–9.
- Asmiati. 2024. "Penerapan Media WordWall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." 9(2):28–33.
- Devi, Ika Erisa. 2024. "PENERAPAN LITERASI NUMERASI MEDIA WORDWALL UNTUK MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III B SD MUHAMMADIYAH 1 KETELAN

- SURAKARTA." 4:1815–27.
- Fadilah, Nurul, and Iwan Kuswandi. 2025. "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL." 12:56–66.
- Fely Alvira, Ida Ermiana, Faizah. 2025. "Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." 6(2).
- Filahanasari, Eka, Rahmi Juwita Wahyuni, and Raimon Efendi. 2023. "Pengembangan Game Interaktif Menggunakan Platform Wordwall.Net Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv." *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)* 9(2):200–210. doi: 10.29100/jp2m.v9i2.4160.
- Indriyani, Firgy, and Fitri Alfarisa. 2022. "Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Dalam Latihan Harian Matematika Materi Denah Dan Skala Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SDN Menteng 03." *Jurnal Perseda* V(3):178–84.
- Khaidir, Fadil, Amran Amran, and Isna Alfaien Noor. 2023. "Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's." *Attadib: Journal of Elementary Education* Vol.7, 7(2):1–27.
- Lestari. 2023. "Implementasi Media Wordwall Gameshow Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Dalam Merdeka Belajar." 6(2):117–24.
- Lestari, Rizki Dwi. 2021. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2(2):111–16. doi: 10.30738/jipg.vol2.no2.a11309.
- Lubis, Anggianna Putri, and Ishaq Nuriadin. 2022. "Efektivitas Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4):6884–92. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3400.
- Media, Penerapan, Wordwall Untuk, Meningkatkan Hasil, and Belajar Siswa. 2024. "Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Penjumlahan Matematika Pada Kelas 1 SDN Putat Jaya IV- 380 Surabaya." 3(2):0–6.
- Minarta, Sakinata Maulidina, and Heni Purwa Pamungkas. 2022. "Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan." *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* VI(Vol 6 No 2):189–99. doi: 10.23969/oikos.v6i2.5628.
- Muhammad Farizal Abidin, Siti Nurjanah. 2020. "PEMBELAJARAN PAIKEM SEBAGAI UPAYA MENIKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V DI MI ISKANDAR SULAIMAN KOTA

- BATU.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1):1–23.
- Nanda Putri, Riska, Irwan Suhendra, Darmansyah, and Yanti Fitria. 2024. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di Sdn 12 Sungai Sapih.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(1):1954–63.
- Novita Sari, Lia, Elviera Febriani, Universitas Negeri Surabaya, and Guru Sekolah Dasar. 2024. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif Dan Game Edukasi Wordwall Di SD Negeri Lawangan Daya 2 Pamekasan.” 09:3351–59.
- Nurul, Isra, and Asfani Risal. 2024. “CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Wordwall Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Enrekang Pendahuluan.” 7.
- Nuryadin, Riyan, Nurul Irfan, and Leni Layinah. 2024. “Systematic Literature Review : Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Ilmu Sharaf Berdasarkan Teori Pembelajaran Terpadu.” 4:1371–85.
- Oktaviani, Putri Shela, Casnan Casnan, Oman Hadiana, Tio Heriyana, and Tati Nurhayati. 2023. “Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Dan Mistar Pintar Terhadap Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas Rendah.” *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)* 9(2):125–36. doi: 10.25134/jes-mat.v9i2.7814.
- Putri, A. E., N. A. N. Murniati, and R. N. Sofiati. 2024. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Di Kelas IVB SD Supriyadi 02 ...” *Innovative: Journal Of Social ...* 4:8309–20.
- Qudratuddarsi, Hilman, Eli Meivawati, and Risman Saputra. 2024. “Pelatihan Penelitian Metode Kuantitatif Dan Systematic Literature Review Bagi Dosen Dan Mahasiswa.” 3(1):22–32.
- Rachmah, Maulidia Nur, Mei Nur, Aisiya Firdaus, and Nurul Aini. 2024. “Nusantara Educational Review Campuran.” 2(2):65–70.
- Simamora. 2024. “Systematic Literatur Review Dengan Metode Prisma: Dampak Teknologi Blockchain Terhadap Periklanan Digital.” *Jurnal Ilmiah M-Progress* 14(1):1–11. doi: 10.35968/m-pu.v14i1.1182.
- Somayana, Wayan. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1(03):283–94. doi: 10.59141/japendi.v1i03.33.
- Susilowatiningsih, Arfilia Wijayanti, and Joko Sulianto. 2023. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model

- Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall Di Kelas Iii Sdn Wonotingal.” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2):5211–33. doi: 10.36989/didaktik.v9i2.1159.
- Trisnani, Novy. 2022. “Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita.” *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1):49. doi: 10.29240/jpd.v6i1.4034.
- Wardani, Nadya. 2022. “Pengaruh Kecemasan Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Kelas X.” *Nucleus* 3(2):155–61. doi: 10.37010/nuc.v3i2.992.
- Wulandari. 2021. “Kajian Teori Hasil Belajar.” *Pgri* 1–23.