

**KAJIAN LITERATUR TENTANG PERAN MEDIA WORDWALL  
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH  
DASAR**

Aina Dheabadra<sup>1</sup>, Fatimatuz Zhahra<sup>2</sup>, Hayatun Syifa<sup>3</sup>, Septiana Devi Puspitasari<sup>4</sup>,  
Wahdah Refia Rafianti<sup>5</sup>, Ahmad Suriansyah<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>PGSD, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat,

<sup>1</sup>ainaadheaa@gmail.com, <sup>2</sup>fatim172005@gmail.com,

<sup>3</sup>hayatunsyifa735@gmail.com, <sup>4</sup>devipuspitasari694@gmail.com,

<sup>5</sup>wahdah.rafianti@ulm.ac.id, <sup>6</sup>Ahmad.suriansyah@ulm.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the role of Wordwall media in developing the learning activities of elementary school students. This study is motivated by the need for digital learning media that is attractive and appropriate to the characteristics of elementary school students who are active, enjoy playing, and responsive to interactive visual displays. The method used is a literature study by analyzing 12 relevant journals regarding the use of word walls in various subjects. The results of the analysis prove that word walls have a positive impact on student learning activities, which is seen from the increase in cognitive, affective, and psychomotor aspects as well as various indicators of activity such as asking questions, discussing, answering questions, and playing an active role during teaching and learning activities. In addition, word walls can increase interest and motivation in learning due to their interactive and fun game features. Overall, word walls are recommended as an effective digital learning medium to increase the learning activities of elementary school students.*

*Keywords: wordwall; learning engagement; elementary school students*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan mengkaji peran media *wordwall* guna mengembangkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Kajian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD yang aktif, senang bermain, dan responsif terhadap tampilan visual interaktif. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis 12 jurnal yang relevan mengenai penggunaan *wordwall* pada berbagai mata pelajaran. Hasil analisis membuktikan *wordwall* berdampak positif terhadap keaktifan belajar siswa, yang terlihat dari meningkatnya aspek kognitif, afektif, dan psikomotor serta berbagai indikator keaktifan seperti bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berperan aktif pada saat kegiatan belajar mengajar. Selain itu, *wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar karena fitur permainannya yang interaktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, *wordwall* direkomendasikan sebagai media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: media *wordwall*; keaktifan belajar; siswa sekolah dasar

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses sadar yang disusun guna menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan bermakna (BP et al., 2022). Ki Hajar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan ialah tuntunan agar kekuatan kodrat anak berkembang selaras menuju kebahagiaan (Pritiwanti et al., 2022). Dengan demikian, pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu, tetapi memanusiakan peserta didik melalui pembelajaran bernilai kemanusiaan.

Perkembangan teknologi membawa perubahan besar terhadap sistem pendidikan. Teknologi mempermudah akses informasi sekaligus meningkatkan interaktivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran (Nurillahwaty, 2022). Dalam konteks pendidikan, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas jangkauan belajar siswa (Mesra et al., 2023). Media digital seperti komputer, gawai, dan

video menjadi bagian penting pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Firmadani, 2020). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi menjadi kunci dalam mewujudkan pembelajaran abad ke-21.

Dalam proses pembelajaran, media berperan penting sebagai alat untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi, mengembangkan keterampilan, dan meningkatkan kompetensi secara lebih efektif (Hasan et al., 2021). Media yang tepat mampu menumbuhkan minat belajar serta mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media yang relevan dengan karakteristik peserta didik menjadi faktor yang tak kalah penting dalam mencapai kesuksesan dalam belajar.

Salah satu inovasi media berbasis teknologi yang kini banyak dimanfaatkan pada pendidikan dasar ialah *wordwall*. *Wordwall* merupakan situs digital yang menyediakan beragam *game* edukatif seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan kata (Nisa & Susanto, 2022). Media ini memadukan warna, gambar, suara, dan animasi sehingga membuat

pembelajaran lebih menarik (Permana & Kasriman, 2022). *Wordwall* dapat diakses melalui berbagai perangkat secara daring maupun luring, sehingga fleksibel digunakan. Fitur peringkat dan penilaian otomatis juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Keaktifan belajar merupakan unsur penting dalam keberhasilan pembelajaran, mencakup keterlibatan fisik dan psikis siswa selama proses pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, mencari informasi, dan memecahkan masalah (Ula & Jamilah, 2023). Guru berperan mendorong keaktifan melalui strategi dan media yang menarik (Payon et al., 2021). Selain itu, siswa menjadi lebih aktif ketika mereka diposisikan sebagai subjek belajar, bukan objek pembelajaran semata (Suriansyah et al., 2014 dalam Rafianti & Maulana, 2023). Jadi, keaktifan belajar tidak hanya menunjukkan keterlibatan siswa, tetapi juga semangat mereka untuk memahami dan menerapkan materi yang dipelajari.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar sangat memengaruhi keberhasilan penerapan media pembelajaran. Anak-anak pada tahap

ini senang bermain, berimajinasi, dan tertarik pada hal-hal yang menyenangkan (Estari, 2020). Saat ini, mereka juga kurang tertarik belajar jika tidak disajikan dengan hal yang mereka anggap menyenangkan (Andika & Adiwijaya, 2025). Karena itu, guru perlu menggunakan media dan strategi yang memadukan unsur permainan agar sesuai dengan dunia anak. Pembelajaran akan lebih efektif dalam suasana menyenangkan dan interaktif, sehingga wordwall menjadi media yang relevan untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa SD.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas *wordwall* dalam meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian Ramadhani et al., 2024 menemukan bahwa *wordwall* menumbuhkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian dari Setyorini et al., 2024 menunjukkan bahwa *wordwall* meningkatkan minat belajar matematika hingga 98% karena siswa dapat belajar sambil bermain. Kedua penelitian tersebut membuktikan bahwa *wordwall* meningkatkan

motivasi, minat, dan keterlibatan siswa pada pembelajaran interaktif yang menyenangkan.

Berdasarkan berbagai kajian, media wordwall memiliki potensi besar untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Sifat *wordwall* yang interaktif, kompetitif, dan mudah diakses sesuai dengan kebutuhan belajar anak SD yang aktif dan gemar bermain. Karena itu, kajian literatur ini bertujuan menelaah peran wordwall dalam meningkatkan keaktifan belajar dengan mengaitkan temuan penelitian terdahulu serta teori media pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan studi literatur, yang menjadi rangkaian aktivitas yang berkaitan dengan metode mengumpulkan data dari beragam sumber literatur, melakukan membaca serta pencatatan, serta mengolah bahan yang digunakan dalam penelitian (Pilendia, 2020). Prosedur penelitian dalam studi literatur meliputi penyusunan pertanyaan penelitian, penetapan kriteria seleksi, penelusuran literatur yang sesuai,

penilaian kualitas data yang ditemukan, kemudian melakukan analisis, dan menyampaikan hasil temuan tersebut (Saputra & Sunarya, 2024). Informasi pada penelitian ini dikumpulkan dari beragam kajian literatur, seperti buku, artikel ilmiah, dan tesis yang relevan dengan topik yang dikaji. Metode ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam terkait efektivitas media *wordwall* dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar.

Teknik analisis data yang diterapkan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif, melalui menganalisis isi literatur bahan bacaan dengan penafsiran naratif, menggabungkan informasi dan klasifikasi tematik (Nurlaila et al., 2024). Pada penelitian ini, peneliti menganalisis sumber-sumber yang sesuai dengan fokus pada penggunaan media *wordwall*, keaktifan belajar siswa, dan pendekatan pembelajaran interaktif. Pendekatan ini bukan bertujuan untuk menguji hipotesis, namun mengeksplorasi dan menggabungkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk mengidentifikasi pola serta kontribusi media *wordwall*

terhadap peningkatan minat belajar siswa. Demikian, hasil yang diperoleh bersifat teoritis dan menyajikan peta konsep pemikiran akademik hasil dari berbagai sudut pandang ilmiah.

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

Hasil penelitian dalam kajian ini diperoleh melalui studi literatur dengan menelaah berbagai jurnal penelitian yang relevan mengenai media *wordwall* pada proses pembelajaran di sekolah dasar. Kajian difokuskan pada penelitian yang secara khusus meninjau pengaruh penggunaan *wordwall* untuk keaktifan belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Sebanyak 12 jurnal yang memenuhi kriteria tersebut dianalisis dan dirangkum untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas media *wordwall* dalam mendorong keaktifan belajar siswa. Hasil analisis setiap penelitian terdahulu disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1 Hasil Penelitian Penggunaan Media *Wordwall* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar**

Peneliti / Tahun	Judul	Hasil
Ratnasari & Idris, 2025	Implementasi Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Media <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia	Penerapan model PBL basis <i>Wordwall</i> terbukti meningkatkan keaktifan belajar siswa pada siklus I mencapai 73,61% (sedang), lalu meningkat ke 81,39% (tinggi) pada siklus II. Hasil angket juga naik dari 77,78% ke 91,67%. Secara keseluruhan, siswa lebih antusias, aktif berdiskusi, dan terlibat dalam pemecahan masalah.
Retno Pangastuti et al., 2024	Peningkatan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media	Keaktifan belajar meningkat dari 48,71% (kategori rendah) untuk siklus I menjadi 77,28% pada siklus II (kategori tinggi). Model <i>discovery learning</i> dan media <i>wordwall</i>

	<i>Wordwall</i> pada Siswa Kelas IV SDN Kuncen.	membuat pembelajaran lebih interaktif, mendorong eksplorasi, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.
Rosiana et al., 2025	Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Prestasi Belajar Melalui Penggunaan Media Interaktif <i>Wordwall</i> Siswa Kelas 4B SDN 05 Cakranegara	Keaktifan belajar siswa meningkat dari 35% (pra tindakan), menjadi 50,66% pada siklus I, dan mencapai 78,57% pada siklus II. <i>Wordwall</i> terbukti efektif menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan.
Putriani & Gunawan, 2023	Media <i>Games</i> Interaktif <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada	Hasil uji hipotesis <i>post-test</i> memperlihatkan nilai $t$ hitung = 8,098 lebih besar dari $t$ tabel = 2,059, dengan Sig. 0,000, yang berarti ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data angket juga menunjukkan hasil

	Muatan IPAS	yang konsisten, dimana $t_{hitung} = 8,038 > t_{tabel} = 2,059$ dengan Sig. 0,000, yang menegaskan bahwa media <i>Wordwall</i> meningkatkan keaktifan belajar.
Bungin, 2025	Penggunaan Media <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III-C SD Negeri 25 Palu Mata Pelajaran IPAS	Nilai rata-rata keaktifan siswa meningkat secara bertahap: Pra Tindakan: 48% (Kategori Rendah) Siklus I: 69% (Kategori Sedang) Siklus II: 69% (Kategori Tinggi) Hal ini menunjukkan media <i>wordwall</i> terbukti baik dalam meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa di kelas.
Luftia Putri et al., 2023	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Wordwall</i> pada Mata Pelajaran	Media <i>game</i> seperti <i>wordwall</i> secara inheren meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa yang merupakan bentuk dari keaktifan belajar.

	Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya	peningkatan ketuntasan drastis menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat dan berdampak langsung pada pemahaman materi dan kemampuan siswa dalam menjawab soal yang artinya berdampak pada peningkatan hasil belajar.
Furlian a et al., 2023	<i>Wordwall</i> Sebagai Media Evaluasi Asesmen <i>Today</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD	Pada siklus I, rata-rata keaktifan siswa berada pada 72,8%. Setelah perbaikan pada siklus II, keaktifan meningkat menjadi 88,5%. Peningkatan pada beberapa indikator, seperti memperhatikan guru (dari 76,7% menjadi 94,8%), menjawab pertanyaan guru (dari 60% menjadi 81%), mencatat dan berdiskusi (dari 76,1% menjadi 89,5%), serta berlatih menyelesaikan

		soal (dari 78,6% menjadi 88,7%). Hasil ini menunjukkan bahwa <i>wordwall</i> efektif sebagai media interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
Yanti et al., 2023	Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i>	Penelitian menemukan bahwa keaktifan belajar siswa dengan penggunaan <i>wordwall</i> sangat tinggi, dengan 82% berada pada kategori sangat baik dan 18% kategori baik. Aspek tertinggi adalah kegiatan menulis (96%), disusul aspek emosional (93%), visual dan mental (masing-masing 91%), serta mendengarkan (89%).
Sari Samara et al., 2024	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i>	Penelitian ini menemukan bahwa penerapan model <i>problem based learning</i>

	dan Pemanfaatan Media <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri Pao-Pao	yang berbasis media <i>wordwall</i> mampu mengembangkan keaktifan siswa, tercermin dalam siklus I berada pada kategori sedang dan siklus II meningkat ke kategori tinggi.
Nurbaya Harahap et al., 2024	Penerapan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang	Pada pra siklus, keaktifan berada pada angka 58,33% (kategori "Kurang"). Pada siklus I meningkat menjadi 74,16% (kategori "Cukup"), dan pada siklus II meningkat lebih tinggi menjadi 93,54% (kategori "Baik Sekali"). Hasil ini menunjukkan bahwa <i>wordwall</i> efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar.



Nisfi Sana et al., 2025	Peran Media <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Partisipasi dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VI SDN Lawang Gantung 4	Penggunaan <i>wordwall</i> mengembangkan partisipasi dan keaktifan siswa, tercermin dari berkembangnya aktivitas tanya jawab dan diskusi. Interaksi guru-siswa menjadi lebih dua arah dan suasana belajar lebih menarik.
Asrinda et al., 2024	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Dengan Menggunakan Media <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas VI pada Pelajaran Bahasa Indonesia	Penggunaan model PBL basis <i>wordwall</i> terbukti mengembangkan keaktifan peserta didik. Keaktifan awal hanya 57,14%, lalu naik menjadi 67,64% pada siklus I. Peningkatan terbesar terjadi pada siklus II ketika PBL dipadukan dengan <i>Wordwall</i> , mencapai 80% dan masuk kategori sangat aktif.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 12 jurnal yang dikaji, disimpulkan bahwa pemanfaatan media *wordwall* secara konsisten berdampak positif terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Hampir seluruh penelitian menyatakan adanya perkembangan keaktifan dari pra-siklus menuju siklus I dan siklus II, maupun dari kelas kontrol ke kelas eksperimen pada penelitian kuasi-eksperimen. Hal ini menandakan bahwa *wordwall* mampu menjadi media yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan ciri khas belajar anak usia sekolah dasar.

Peningkatan keaktifan tampak jelas dari berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor. Secara kuantitatif, beberapa penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan yang sangat signifikan. Misalnya, keaktifan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian Ratnasari et al., 2025 meningkat dari 73,61% (kategori sedang) pada siklus I menjadi 81,39% (kategori tinggi) pada siklus II. Hasil serupa terlihat pada penelitian Pangestuti et al., 2024, yang

menunjukkan peningkatan dari 48,71% (kategori rendah) pada siklus I menjadi 77,28% pada siklus II (kategori tinggi). Bahkan pada penelitian Rosiana et al., 2025, keaktifan meningkat dengan pesat dari 35% (pra tindakan) menjadi 78,57% pada siklus II. Angka-angka ini memperlihatkan bahwa *wordwall* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Selain peningkatan secara kategoris, beberapa penelitian juga menunjukkan bukti statistik yang memperkuat efektivitas *wordwall*. Penelitian (Putriani & Gunawan, 2023) mencatat nilai *t hitung* sebesar 8,098 pada post-test kelas eksperimen, yang jauh lebih tinggi dibandingkan *t tabel* (2,059), menandakan adanya perbedaan yang drastis dalam keaktifan pembelajaran antara kelas yang menggunakan *wordwall* dan yang tidak. Data angket pun konsisten, menunjukkan peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa setelah menggunakan media ini. Temuan yang konsisten antara hasil observasi, angket, dan uji statistik menjadi indikasi kuat bahwa *wordwall* bukan hanya menarik secara visual,

tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran.

Dari sisi indikator keaktifan, peningkatan terjadi hampir pada seluruh komponen. Siswa lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengamati gambar atau video, mencatat, serta mempresentasikan hasil kerja kelompok. Beberapa penelitian, seperti Furliana et al., 2023 dan Yanti et al., 2023 bahkan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek emosional, visual, dan mental. Hal ini menunjukkan bahwa *wordwall* bukan hanya mengembangkan partisipasi fisik, tetapi mampu mendorong keterkaitan mental dan emosional siswa pada pembelajaran. Dengan demikian, media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih komprehensif dan berdampak luas terhadap aspek-aspek keaktifan.

Temuan menarik lainnya adalah bahwa *wordwall* tetap efektif diterapkan pada berbagai mata pelajaran, baik Bahasa Indonesia, Matematika, IPAS, maupun Pendidikan Pancasila. Fleksibilitas media ini memungkinkan guru menyesuaikannya dengan kebutuhan materi dan tujuan pembelajaran.

Selain itu, fitur permainan seperti *matching*, *wheel spin*, *word search*, hingga *quiz* memberikan variasi jenis latihan sehingga siswa tidak mudah bosan. Beberapa penelitian juga mencatat bahwa fitur peringkat dan penilaian otomatis dalam *wordwall* mampu meningkatkan semangat kompetitif siswa secara positif, yang turut mendorong peningkatan partisipasi mereka.

Secara umum, temuan dari seluruh penelitian menunjukkan bahwa *wordwall* memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran siswa SD. Media ini bukan sekedar mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, tetapi juga mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan serta bermakna. Melalui ciri khas siswa sekolah dasar yang cenderung tertarik pada permainan dan pembelajaran visual-interaktif, *wordwall* menjadi salah satu media yang sangat relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dari 12 penelitian, penggunaan media *wordwall* secara umum menunjukkan

dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Keaktifan siswa meningkat pada berbagai aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotor, ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, partisipasi, kemampuan bertanya, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas. Media *wordwall* juga terbukti menumbuhkan minat dan motivasi belajar melalui fitur permainan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Dengan temuan yang relatif konsisten, *wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai untuk peningkatan keaktifan belajar di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andika, I. P. B., & Adiwijaya, P. A. (2025). Analisis Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran IPAS Di Kelas 5 SDN 2 Banjarangkan. *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, 7(1), 23.
- Asrinda, S., Quraissy, A., PPG Prajabatan PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, M., Pembimbing Lapangan PPG Prajabatan FKIP Universitas Muhammadiyah

- Makassar, D., Pamong, G., & Inpres.
- Bontoala, U. S. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas VI Pada Pelajaran Bahasa Indonesia.*
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Bungin, A. (2025). *Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas Iii-C Sd Negeri 25 Palu Pada Mata Pelajaran Ipas.*
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0,”* 2(1), 93–97.
- Furliana, D., Restian, A., Supradana, A., Malang, U. M., Tanjungansari, S., & Blitar, K. (2023). Wordwall Sebagai Media Evaluasi Asesmen Today Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pembelajaran Ipas Kelas 4 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group .
- Luftia Putri, I., Estika Hader, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE: Journal Of Social*

- Science Research*, 3(3), 10090–10097.
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Sampe, F., Halim, F. A., Mayasari, Saptadi, N. T. S., Purwati, H., Ridhani, J., Munandar, H., Tandirerung, V. A., Hamdani, H., & Aina, M. (2023). *Teknologi Pendidikan*. PT Sada Kurnia Pustaka.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nisfi Sana, N., Hamamy, F., Guru Sekolah Dasar, P., & Agama Islam dan Pendidikan Guru, F. (2025). *Peran Media Wordwall dalam Meningkatkan Partisipasi dan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VI SDN Lawang Gintung 4* (Vol. 4).
- Nurbaya Harahap, Sakban Sakban, Deprizon Deprizon, Wismanto Wismanto, Radhiyatul Fithri, & Salman Salman. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III di SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 158–168. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1031>
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 81–85.
- Nurlaila, E., Fauziah, E. N., & Rosyidah, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *JAWARA-Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 36–45.
- Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD Factors Influencing Study Activeness Of Students Studying In Grade III. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 2(02), 53–60.
- Permana, S. P., & Kasriman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi

- Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika: Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2).
- Pritiwanti, D., Badriah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415.  
<https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66527>
- Rafianti, W. R., & Maulana, J. R. (2023). Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Meningkatkan Aktivitas, Berpikir Kritis, dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model INTAN di Kelas V SDN Labat Muara. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 1–14.  
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 108–115.  
<https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539>
- Ratnasari, A., & Idris, H. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia. *FAI UIM*, 6(2), 144.  
<https://doi.org/10.59638/Ninestars.V6i2.642>
- Retno Pangastuti, D., Malawi, I., PGRI Madiun, U., & Kuncen, S. (2024). *Peningkatan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Rosiana, W., I Made Sujana, & Irwan Taufiqurrahman. (2025). Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Prestasi Belajar Melalui

- Penggunaan Media Interaktif Wordwall Siswa kelas 4B SDN 05 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 1049–1056.  
<https://doi.org/10.29303/goescience.v6i2.809>
- Saputra, W., & Sunarya, Y. (2024). Perkembangan Penelitian Kualitatif dalam Pembelajaran Membaca: Sebuah Kajian Studi Literatur. *Jurnal Education Adn Development*, 12(3), 64–69.
- Sari Samara, N., Ardilla, A., Suleha, S., & Author Pendidikan Guru Sekolah, C. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dan Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri Pao-Pao. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2). <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 7(1), 25–31.  
<https://doi.org/10.33061/js.v7i1.885>
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG : Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634–638.  
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.667>