

EFEKTIVITAS GAME EDUKASI WORDWALL PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR

Khofifah Choirun Nisya Siregar¹, Eka Sustri Harida²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Pascasarjana, UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary, Padangsidimpuan, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Pascasarjana, UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary, Padangsidimpuan, Indonesia

¹ rkchoirunnisya@gmail.com, ²ekasustri@uinsyahada.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using the Wordwall educational game in increasing the learning motivation of elementary school students. The background of this study is based on the need for innovative learning media that can foster interest and enthusiasm for learning among students in the digital age. The method used is a systematic literature study by searching and analyzing a number of relevant studies obtained through Google Scholar, focusing on scientific publications from 2022–2025. Literature selection was based on inclusion criteria covering topic relevance, methodological quality, and contribution to improving learning motivation. The results of the study show that the use of Wordwall has the potential to significantly increase the learning motivation of elementary school students through interactive and competitive elements that make the learning process more interesting and enjoyable. These findings imply that the integration of educational games such as Wordwall can be an effective strategy in creating meaningful learning experiences and encouraging active participation of students in the classroom.

Keywords: *Learning Motivation, Educational Games, Wordwall*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan game edukasi Wordwall pada meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada kebutuhan inovasi media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa di era digital. Metode yang digunakan adalah studi literatur sistematis dengan menelusuri dan menganalisis sejumlah penelitian relevan yang diperoleh melalui Google Scholar, dan berfokus pada publikasi ilmiah periode 2022–2025. Seleksi literatur dilakukan berdasarkan kriteria inklusi yang mencakup relevansi topik, kualitas metodologi, serta kontribusinya terhadap peningkatan motivasi belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan berpotensi meningkatkan motivasi

belajar siswa sekolah dasar melalui elemen interaktif dan kompetitif yang menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Temuan ini mengimplikasikan bahwa integrasi game edukasi seperti Wordwall dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong partisipasi aktif siswa di kelas.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Game Edukasi, *Wordwall*.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar berperan penting dalam proses pengembangan pengetahuan serta pembentukan karakter siswa. Pada tahap ini, siswa memperoleh pengetahuan dasar dan keterampilan yang akan menjadi landasan bagi mereka di masa depan. Untuk itu, penting untuk memastikan bahwa dalam proses pelaksanaan pendidikan harus berjalan dengan baik. Pembelajaran yang baik dapat dilihat dari kemampuan guru dalam mengelola kelas, adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat, serta antusias dan semangat siswa selama pembelajaran berlangsung.

Guru merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan sebuah pembelajaran. Dimana guru harus bisa menciptakan lingkungan belajar dan dapat mendorong partisipasi siswa (Khairunnisa et al., 2025). Menurut (S. R. E. Agustina et al., 2025), guru bukan hanya seorang mediator dan fasilitator, namun juga

sebagai motivator di kelas. Motivasi belajar merupakan hal yang krusial dalam keberlangsungan pembelajaran (Lee & Shih, 2025), karena motivasi belajar ini merupakan salah satu faktor penting dalam mempengaruhi kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Menurut Faturrohan dalam (Pratiwi et al., 2021) Dalam proses pembelajaran, motivasi berperan sebagai pendorong seseorang untuk berbuat dan bertindak. Siswa dengan motivasi belajar tinggi, cenderung akan terlihat lebih gigih, aktif, dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, siswa dengan motivasi belajar yang rendah, akan terlihat tidak fokus dan kurang bersemangat dalam belajar, sehingga pada akhirnya berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama

dalam hal ketersediaan media pembelajaran inovatif (Hiesan & Qotrunada, 2025). Adanya perkembangan ini, menghadirkan berbagai website dan aplikasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif. Kehadiran teknologi ini, dapat menjadi strategi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *game* edukasi yang merupakan permainan berbasis digital yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. *Game* edukasi dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif melalui berbagai tantangan yang diberikan, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan mencari solusi dengan cara yang menyenangkan (Diana et al., 2025). Selain itu, dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, kognitif dan emosional.

Banyak penelitian terdahulu telah mengkaji dan menganalisis mengenai pemanfaatan *game* edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Contohnya penelitian yang dilakukan oleh (Calatrava et al., 2022)

dengan judul penelitian “*The Effect Education Games on The Level of Motivation in Science of Grade IV in Angel Villarica Central School*”. Hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan *game* edukasi tersebut. Penelitian lainnya, yaitu dilakukan oleh (Zhang, 2023), dalam penelitian yang menunjukkan bahwa belajar dengan gamifikasi dapat membuat siswa menjadi nyaman dan dapat mengurangi rasa frustasi akibat kegagalan bagi siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu, secara garis besar, dapat kita nilai bahwa masih mengkaji penggunaan *game* edukasi secara umum, tanpa menyoroti dan menjelaskan secara spesifik jenis atau aplikasi yang digunakan. Untuk itu, dalam penulisan artikel ini, akan menfokuskan pada salah satu *game* edukasi, yaitu *wordwall*.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur untuk menganalisis efektivitas penggunaan *Wordwall* sebagai salah satu bentuk *game* edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Oleh karena itu, tujuan utama penulisan ini, untuk menganalisis efektivitas penggunaan game edukasi berupa *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, serta menelaah potensi dan keunggulan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur sistematis untuk menganalisis efektivitas penggunaan game edukasi *Wordwall* pada motivasi belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Proses penelitian dilakukan secara terstruktur yang meliputi tahap identifikasi, seleksi, dan sintesis terhadap berbagai penelitian terdahulu yang relevan dan dipublikasikan pada rentang tahun 2022 hingga 2025.

Pencarian literatur dilakukan menggunakan basis data Google Scholar dengan fokus pada artikel ilmiah yang telah melalui proses telaah sejawat (peer-reviewed) dan membahas topik game edukasi serta motivasi belajar. Adapun kriteria inklusi yang digunakan yaitu: (1) penelitian membahas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran di

sekolah dasar, (2) memiliki kualitas metodologis yang baik, dan (3) memuat analisis atau temuan mengenai pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar siswa. Artikel yang tidak memenuhi kriteria tersebut dikeluarkan dari proses analisis.

Karena penelitian ini sepenuhnya berbasis pada data sekunder dari sumber-sumber yang telah dipublikasikan, maka tidak melibatkan subjek manusia maupun hewan, sehingga tidak memerlukan persetujuan etik penelitian. Seluruh data dan referensi yang digunakan dalam penelitian ini tersedia secara publik melalui publikasi yang telah dikutip.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Motivasi Belajar

Secara sederhana, Motivasi adalah dorongan seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan pembelajaran yang berasal dari dalam dan luar individu untuk menumbuhkan semangat dalam belajar dan mendorong individu untuk melakukan aktivitas yang baik disadari atau tidak

untuk mencapai tujuan yang ada (Nisa & Susanto, 2022).

Menurut Heri dalam (Diana et al., 2025), motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan dengan tujuan tertentu. Pendapat sebelumnya, sejalan dengan pendapat Ramadhani dan Muhrroji dalam (Diana et al., 2025) bahwa motivasi adalah upaya yang diberikan oleh guru untuk mendorong peserta didik agar percaya diri dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan serta merupakan potensi dalam diri peserta didik untuk mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan penting baik secara intrinsik maupun ekstrinsik yang dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa. Dengan motivasi yang baik, siswa dapat mencapai tujuan belajar secara optimal, baik dari pengetahuan maupun pengembangan diri.

Motivasi belajar terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik (dalam) dan motivasi ekstrinsik (luar). Menurut Sulfemi dalam (Nisa & Susanto, 2022), motivasi intrinsik adalah dorongan

yang timbul dengan sendirinya tanpa perlu ada ransangan dari luar. Contohnya rasa ingin tahu, minat atau keinginan untuk belajar demi mencapai cita-cita. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang timbul dari luar individu. Contohnya seorang anak yang belajar giat karena diberi semangat dan dukungan dari kedua orang tuanya, seperti dijanjikan sebuah hadiah jika mendapatkan nilai yang bagus.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat digambarkan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam pembelajaran cenderung akan terlihat lebih aktif, fokus, dan berusaha keras untuk mencapai hasil yang diinginkan. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi akan mudah merasa bosan, tidak bersemangat, dan sulit mencapai hasil belajar yang optimal.

Game Edukasi

Game Education menurut Winarni dalam (Diana et al., 2025) adalah satu-satu media permainan yang memuat materi pembelajaran yang digunakan untuk mendidik serta membimbing siswa dalam proses belajar yang menyenangkan. Pendapat lainnya, yaitu menurut Novia dalam (Pratiwi et al., 2021)

bahwa *Game Education* adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya untuk menghibur, namun juga dapat menambah wawasan pengetahuan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, disimpulkan bahwa *game* edukasi adalah sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang didalamnya memuat materi maupun soal-soal pembelajaran yang dibuat atau dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran, sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif. Selain itu, *Game* edukasi juga dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif (Calatrava et al., 2022). Dalam hal ini, adanya media ini dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran, seperti dapat (1) meningkatkan motivasi belajar karena *game* tersebut cenderung lebih menarik perhatian siswa dibandingkan dengan metode konvensional, (2) dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) sehingga membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam

pembelajaran, dan (3) dapat membantu memahami konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Dapat kita gambarkan bahwa penggunaan *game* edukasi ini dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan asumsi (Adiansha et al., 2025) dan (Febrianti & Baitullah, 2025), dimana selain dapat membuat suasana kelas yang menyenangkan, *game* edukasi ini juga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan, hadirnya *game* edukasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif di dalamnya, dimana adanya *game* ini, dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan dan keaktifan siswa, sehingga terbentuklah pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

Wordwall

Wordwall adalah *Platform* berbasis *website* yang menyediakan berbagai *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Menurut Lestari dalam (Nisa & Susanto, 2022) bahwa *Game* edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran

berbasis *game* digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa *game* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Media ini termasuk dalam kategori pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) karena dapat diakses secara daring dan mendukung penerapan pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.

Wordwall juga memiliki banyak fitur yang beragam dan fleksibel (Safitri et al., 2022), seperti *quiz*, *match-up*, *anagram*, *open the box*, dan *random wheel* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran. Hal ini juga terlampir dalam (Sari et al., 2025) yaitu *such as Match up, Quiz, Random wheel, Missing Word, Group sort, Matching pairs, Unjumble, Random cards, Find the Match, Open the box, search, Anagram, Labelled diagram, Gameshow quiz, Flashcards, Crossword, Flip tiles and Whack-a-mole*. Menurut Agusti dan Aslam dalam (Amanda et al., 2024), adanya ketersediaan template kuis ataupun fitu-fitur permainan ini, dapat mendorong minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Selain itu, jika dilihat dari sisi aksesibilitasnya, *Wordwall* ini mudah digunakan oleh guru maupun siswa karena tampilannya sederhana dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau ponsel/gadget (Febrianti & Baitullah, 2025; Ferlina & Fratiwi, 2024; Kurniawati & Tresnawati, 2025; Permana & Kasriman, 2022)

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan sebuah *platform* digital berbasis *website* yang menyediakan fitur-fitur permainan edukasi yang menarik, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi, minat, keaktifan siswa. *Platform* ini juga dapat diakses secara online di situs resminya <https://wordwall.net>, sehingga memungkinkan bagi siapapun untuk mengaksesnya, terutama bagi seorang pendidik

Wordwall Sebagai Media Meningkatkan Motivasi

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk membantu guru dalam membuat aktivitas belajar yang interaktif dan

menarik. *Platform* ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, pencocokan kata, kotak misteri, roda keberuntungan, dan aneka latihan yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Melalui visual yang menarik, fitur permainan yang variatif, serta kemudahan dalam mengaksesnya. Hal ini sejalan dengan prinsip gamifikasi, di mana elemen seperti tantangan, skor, dan penghargaan dapat berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Peneitian yang dilakukan (Hussein & Abu Seileek, 2023) membuktikan bahwa penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui aktivitas belajar yang interaktif. Hal ini didukung oleh temuan (Setiawan & Permata, 2025; Suhendar et al., 2025; Syahrani et al., 2024) yang menunjukkan bahwa *wordwall* menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, serta relevan dengan karakteristik siswa di era digital.

Berdasarkan penjelasan diatas, penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran mampu dapat membangkitkan semangat bagi siswa, karena pembelajaran disajikan dalam format yang interakrif dan kompetitif.

Hal ini secara langsung dapat meningkatkan minat dan perhatian ataupun keaktifan siswa.

Pembahasan

Dalam tabel di bawah ini terdapat beberapa artikel yang menjadi kajian literatur penulis terkait penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kajian ini bertujuan untuk melihat bagaimana *Wordwall* berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan seberapa efektif penerapannya dalam berbagai konteks pembelajaran. Berikut ini, hasil analisis dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan.

Table 1. Artikel yang dianalisis

Judul	Penulis /Tahun	Tujuan Penelitian
<i>Wordwall Educational Games and Increasing Students' Intrinsic Motivation in Learning Natural Sciences in Elementary School</i>	Fatkull ah, Erma Suryani Sahabu ddin, Hartoto/ 2025	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif <i>wordwall</i> terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPA kelas IV di SD Inpres Kassi
<i>The Effect Of Education on The Level Of Motivation In Science Of Grade IV Students In</i>	Farah Jean calatrava, kaye jay Lacsam ana, John Rex	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV

Angel Vilarica Central School	revilla, Javenil Bacatan /2022	pada mata pelajaran IPA di Angel Vilarica Central Elementary School, Filipina
Analisis Dampak Pemanfaata n Permainan Edukasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah	Siti Rodliya h Eka Agustin a, Zuzun Ana Saputri, Hernik Farisia, Robiatul Mualawi yah, Azhar Jafar/20 25	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak setelah adanya Permainan Edukasi <i>Wordwall</i> terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah

Penelitian pertama dilakukan oleh (Fatkhullah et al., 2025) dengan judul penelitian *"Wordwall Educational Games and Increasing Students' Intrinsic Motivation in Learning Natural Sciences in Elementary School"*. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Wordwall* terhadap motivasi belajar intrinsik siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan metode kuasi-eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*, penelitian ini dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi dan angket motivasi, kemudian dianalisis menggunakan uji Independent Sample T-Test. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil ini dibuktikan dengan uji t, Nilai t hitung sebesar 11,796 yang lebih besar daripada t tabel 2,045 dengan signifikansi 0,000 < 0,05. *Wordwall* membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan minat dan semangat belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan tidak mudah menyerah dalam memahami materi.

Selanjutnya, Penelitian Farrah Jean Calatrava dan rekan (2022) yang meneliti pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA di Angel Vilarica Central Elementary School, Filipina. "Penelitian ini, melibatkan 73 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (n=37) yang menggunakan permainan edukatif dan kelompok kontrol (n=36) yang belajar dengan metode tradisional. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatakan motivasi belajar pada kedua kelompok meskipun perbedaan peningkatan tersebut tidak signifikan secara

statistik. kelompok eksperimen mengalami peningkatan dari skor 3,08 menjadi 3,60. Sementara kelompok kontrol meningkat dari 3,17 menjadi 3,49. Terlihat bahwa peningkatan motivasi belajar terjadi pada kedua kelompok, namun hasil uji-t menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara keduanya ($p=0,38$; $t=0,87$). Namun demikian, temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong motivasi intrinsik siswa, meski

Selanjutnya penelitian Siti Rodliyah Eka Agustina, dkk (2025) yang bertujuan untuk menganalisis dampak pemanfaatan permainan edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini melibatkan 22 orang yang dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu kategori motivasi tinggi dengan 8 orang siswa, kategori sedang 7 orang, dan kategori rendah 7 orang. Tercatat dalam penelitian tersebut bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek motivasi seperti semangat belajar, minat, dan keaktifan dalam kegiatan kelas. Sedangkan siswa dengan

motivasi sedang juga mengalami peningkatan terutama dalam hal ketertarikan terhadap pelajaran dan partisipasi saat bermain *Wordwall*. Serta siswa dengan motivasi rendah mulai menunjukkan keterlibatan aktif meskipun masih perlu pendampingan dari guru. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan *Wordwall* memberikan pengaruh positif pada berbagai aspek motivasi belajar, termasuk ketekunan belajar (67%), diikuti minat dan ketajaman belajar (65%). Indikator lainnya seperti senang bekerja mandiri (63%), ulet dalam menghadapi kesulitan (61%), dan senang mencari serta memecahkan soal-soal (60%)..

Berdasarkan analisis di atas, disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran, memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Wordwall* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan dan dapat mendorong partisipasi siswa selama pembelajaran. Walaupun pada penelitian Calatrava et al. (2022) tidak menunjukkan pengaruh signifikan secara statistik, hasil observasi tetap

menunjukkan adanya peningkatan motivasi intrinsik siswa melalui keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* dapat dikatakan efektif sebagai media inovatif yang mampu menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan keaktifan, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Temuan ini juga konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Ferlina & Fratiwi, 2024) dengan judul penelitiannya "Analisis dampak Pemanfaatan Permainan Edukasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah". Kemudian (S. R. E. Agustina et al., 2025) yang membuktikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika, di mana siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Fatkhullah et al., 2025) yang juga menyimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif *wordwall* berpengaruh

terhadap motivasi belajar kelas IV di SD Inpres Kassi

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan diterapkan dalam konteks pendidikan modern, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar. Penerapannya tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan penulis tentang efektivitas penggunaan game edukasi *wordwall* pada motivasi belajar siswa, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan media *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan media *wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan melalui fitur-fitur permainan yang ada. *Wordwall* juga mampu menumbuhkan semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan

dipelajari. Dengan demikian, *wordwall* dapat dijadikan sebagai media alternatif berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Adiansha, A. A., Syarifuddin, Syarifudin, Diana, N., & Asriyadin. (2025). The Impact of Integrating the Wordwall Website in Student-Centered Learning on Numeracy Problem-Solving Skills in Elementary Schools. *International Journal of Information and Education Technology*, 15(9), 1797–1803. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2025.15.9.2381>

Agustina, L., Fitriani, S., & Fatayan, A. (2025). Empowering Gen Z Learning: Wordwall-Based Educational Game Development in Differentiated Instruction for Elementary Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(2), 241–268. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i2.86746>

Agustina, S. R. E., Saputri, Z. A., Farisia, H., Mualawiyah, R., & Jafaar, A. (2025). Analisis Dampak Pemanfaatan Permainan Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 37–49.

<https://doi.org/10.31332/dy.v6i1.10051>

Amanda, S., Nabila Zulkim, S., Adrias, A., Azmi Alwi, N., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., & Padang, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 3025-3025–6038. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.842>

Calatrava, F. J., Lacsamana, K. J., Revilla, J. R., & Bacatan, J. (2022). Effect of Educational Games on the Level of Motivation in Science of Grade IV Students in Angel Villarica Central School. *Journal of Science and Science Education*, 3(1), 60–67. <https://doi.org/10.29303/josseed.v3i1.1488>

Diana, L. M., Ana Yuniasti Retno Wulandari, & Alfina Kusuma Nilasari. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 159–168. <https://doi.org/10.51454/decode.v5i1.1071>

Fatkullah, Sahabuddin, Suryani, E., & Hartoto. (2025). Wordwall

- Educational Games and Increasing Students' Intrinsic Motivation in Learning Natural Sciences in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 218–228. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23084>
- Febrianti, I., & Baitullah. (2025). Enhancing Students' Learning Motivation through Wordwall Educational Games in Mathematics. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(3), 1201–1212. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i3.3663>
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 3(2), 73–88. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
- Hiesan, A. N., & Qotrunada, N. (2025). Implementation of Digital Learning Media Based on Wordwall Educational Games on Learning Interest , Student Engagement , and Learning Outcomes in Science Subjects. *Siber Internasional Journal of Education Technology (SIJET)*, 3(2), 232–237. <https://doi.org/10.38035/sijet.v3i2>
- Hussein, A. S., & Abu Seileek, A. F. (2023). The Role of Using Wordwall Games in Developing Students' English Language in Private Schools: Teachers' Perspective. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 11(4), 141–168. www.jallr.com
- Khairunnisa, F., Ifrianti, S., & Erfayiana, Y. (2025). Problem Based Learning Model Assisted by Wordwalls: Learning Motivation at Elementary School Students'. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 4(4), 1444–1455. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v4i4.3842>
- Kurniawati, T. T., & Tresnawati, N. (2025). Implementasi Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar Implementation of Wordwall Application on Motivation to Learn Mathematics Grade 1 in Elementary. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 7(1), 27–40. <https://doi.org/10.61227>
- Lee, T., & Shih, Y.-C. D. (2025). The Application of Wordwall.net in English Language Instruction for Young Learners: The Learning Motivation of Taiwanese Elementary School Third Graders. *Global Partners in Education Journal-Special*, 11(1), 48–58. <https://www.gpejournal.org>
- 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/10.29210/022035j_pgi0005
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (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>
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciayati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomip.a.v1i1.27>
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(06), 188–205. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>
- Sari, Y., Marini, A., Rahmawati, Y., Fitriasari, E., Wardhani, Prayuningtyas, A., Safitri, D., Dewiyani, L., & Muda, I. (2025). Emerging Technologies of Interactive Learning Media with Wordwall For Students' Interest As An Impact on SDGS. *Journal of Lifestyle & SDG'S Review*, 5, 1–18. <https://doi.org/10.47172/2965-730X.SDGsReview.v5.n02.pe03268>
- Setiawan, R. M. sari, & Permata, S. D. (2025). *The relationship of digital wordwall-based learning media to student learning motivation.*(No DOI)
- Suhendar, W. A., Ansori, Y. Z., & Yonanda, D. A. (2025). Application of Wordwall Media in Social Studies Learning on Student Learning Outcomes in Elementary Schools: A Systematic Literature Review. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 2(2), 13–21. <https://doi.org/10.56773/pjer.v2i2.68>
- Syahrani, S., Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. 2(4), 1435–1442. <https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/index>
- Zhang, Y. (2023). Improvement of Learning Engagement of Primary School Students by Gamification. *Journal of Education, Humanities*

and Social Sciences, 22, 341–
345.

<https://doi.org/10.54097/ehss.v22.i.12462>