

## **SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PENGARUH GAME EDUKATIF WORDWALL TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

**Afifah Fauziyah, Chairul Amriyah, Ayu Reza Ningrum**  
UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Diterima : 16 Desember 2025

Disetujui : 24 Desember 2025

Dipublikasikan : Januari 2026

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pengaruh game edukatif Wordwall terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar berupa data sekunder yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2021–2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* dengan menelusuri dan menyeleksi literatur yang relevan menggunakan pedoman PRISMA. Dari total 247 dokumen yang diperoleh pada tahap awal pencarian, hanya 36 artikel yang memenuhi kriteria seleksi dan di analisis secara sistematis. Hasil kajian menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar pada aspek perasaan senang, perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan aktif peserta didik. Efektivitas penerapan Wordwall dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam mengelola media digital serta ketersediaan sarana pendukung di sekolah. Temuan ini memberikan implikasi praktis bahwa Wordwall dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: Wordwall, Game Edukatif, Minat Belajar, Peserta Didik Sekolah Dasar.

### **Abstract**

This study aims to examine the use of the educational game Wordwall on the learning interests of elementary school students using secondary data published between 2021 and 2025. This study used a Systematic Literature Review approach by searching and selecting relevant literature using the PRISMA guidelines. Of the total 247 documents obtained in the initial search stage, only 36 articles met the selection criteria and were systematically analyzed. The results of the study indicate that Wordwall is able to create a more interactive and enjoyable learning experience, thus related to increased learning interest in aspects of feelings of pleasure, attention, interest, and active involvement of students. The effectiveness of Wordwall implementation is influenced by the ability of educators to manage digital media and the availability of supporting facilities in schools. These findings provide practical implications that Wordwall can be used by educators as a digital learning medium to create more engaging and student-centered learning in elementary schools.

Keywords: Wordwall, Educational Game, Learning Interest, Elementary School Students

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang terstruktur, mencakup berbagai unsur seperti manusia, materi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang

saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. (Salsabila, 2024) Namun, perkembangan teknologi yang pesat menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar

tetap relevan dan menarik bagi peserta didik. Berdasarkan Peraturan Mendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang kualifikasi akademik dan kualifikasi pendidik, pendidik wajib menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 74 tahun 2008 menyebutkan dalam Pasal 3 Ayat 4 bahwa pendidik harus menguasai kompetensi pedagogik untuk mengarahkan pembelajaran peserta didik, yang meliputi pemanfaatan teknologi pembelajaran (Febriani et al., 2023)

Dalam praktiknya, masih banyak pendidik sekolah dasar yang belum mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran secara maksimal. Penelitian Fahreza dan Thaariq menemukan bahwa sebagian pendidik masih kesulitan menggunakan perangkat TIK meskipun fasilitas telah tersedia. (Fahreza & Thaariq, 2022) Temuan serupa juga diungkapkan, bahwa keterbatasan kompetensi digital pendidik, kurangnya pelatihan, dan minimnya waktu persiapan menghambat optimalisasi media pembelajaran berbasis teknologi. (Barokah et al., 2025) Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran yang diidealkan yakni pembelajaran aktif, interaktif, dan memanfaatkan teknologi dengan praktik pembelajaran di lapangan yang masih bersifat konvensional yang dapat berpengaruh pada minat belajar peserta didik.

Minat belajar peserta didik sekolah dasar juga menjadi persoalan penting yang perlu diperhatikan. Menurut Slameto minat belajar adalah perhatian peserta didik terhadap materi pelajaran, keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, keinginan peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut tentang materi pelajaran. (Ferlina & Fratiwi, 2024) Penelitian Nurjanah menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik SD pada beberapa mata pelajaran masih berada pada kategori rendah. (Nurjanah, 2022) Minat belajar berperan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Muhammad

Yunus, rendahnya minat belajar membuat pendidik sulit menyampaikan materi secara efektif, sehingga minat belajar turut memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dampak minat belajar yang rendah tidak hanya menyebabkan prestasi peserta didik menurun, tetapi juga memengaruhi kenyamanan proses pembelajaran di kelas. Ketika peserta didik tidak tertarik belajar, mereka cenderung tidak memperhatikan dan dapat menurunkan minat belajar teman lainnya. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menemukan cara yang efektif agar peserta didik kembali menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan belajar. (Sudirman et al., 2023)

Untuk mengatasi tantangan tersebut, pendidik perlu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, salah satunya melalui game edukatif. Media ini menggabungkan unsur game dan belajar sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. (Paryati, 2025) Game edukatif seperti Wordwall menjadi salah satu media pembelajaran yang potensial. Wordwall adalah platform berbasis web yang menyediakan beragam template permainan interaktif untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik. Platform ini dikembangkan oleh Josh Smith dan Ben Watts, berawal dari kebutuhan pembelajaran interaktif di sebuah sekolah di London sebelum akhirnya diluncurkan sebagai Wordwall.net pada 2016 (Smith et al., 2025) Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi dalam bentuk permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain.

Keterkaitan Wordwall dengan minat belajar sesuai dengan teori Slameto yang menyatakan bahwa minat belajar ditandai oleh perhatian dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun penelitian mengenai Wordwall telah banyak dilakukan, sebagian besar studi masih berfokus pada konteks

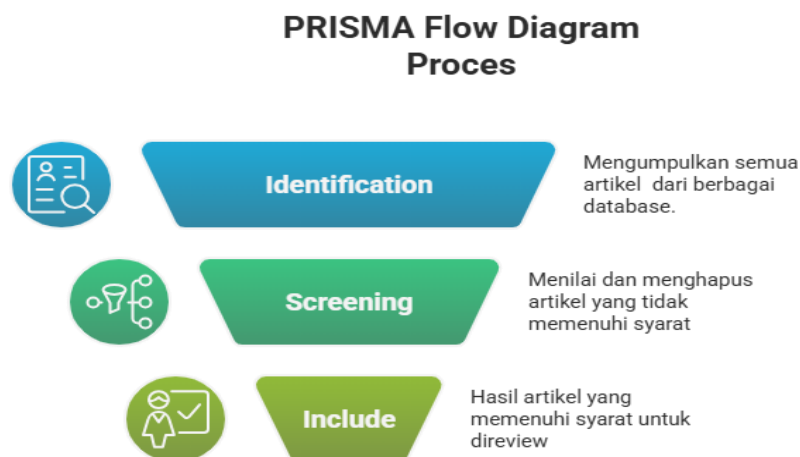
mata pelajaran atau kelas tertentu dan menggunakan pendekatan penelitian primer. Hingga saat ini, kajian yang menelaah pengaruh Wordwall secara menyeluruh melalui pendekatan *Systematic Literature Review* untuk memetakan kecenderungan temuan, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat efektivitasnya terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar masih terbatas. Kesenjangan inilah yang menunjukkan perlunya kajian sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif dan objektif.

Untuk menjawab kesenjangan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review*. Perry dan Hammond menjelaskan bahwa *Systematic Literature Review* (SLR) merupakan metode kajian yang dilakukan dengan mengumpulkan, memilah, dan merangkum hasil penelitian sebelumnya secara sistematis, sehingga penelitian ini

termasuk dalam studi sekunder. (Mulia, 2022) Penelitian ini bertujuan merangkum temuan penelitian terdahulu tentang pengaruh Wordwall terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar dan mengidentifikasi faktor yang memengaruhi efektivitas penerapannya.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu pendekatan yang digunakan untuk meninjau dan merangkum berbagai penelitian yang relevan. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi, menilai, dan merangkum berbagai literatur yang telah dipublikasikan sesuai dengan topik kajian. (Kamal et al., 2023) Melalui metode SLR, peneliti menelaah jurnal-jurnal yang relevan secara terstruktur mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Proses seleksi dan penyaringan artikel mengacu pada alur PRISMA.



Aplikasi Publish or Perish sebagai alat bantu pencarian data. ScienceDirect, Sinta, Garuda, dan ResearchGate sebagai basis data tambahan yang digunakan untuk menelusuri literatur sesuai topik penelitian.. Pencarian dibatasi pada publikasi tahun 2021–2025 dengan kata kunci yang berfokus pada pengaruh Wordwall dan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Seluruh hasil pencarian terpilih diekspor dalam format RIS dan dianalisis

menggunakan VOSviewer untuk memetakan hubungan antar kata kunci.

Agar proses pemilihan artikel lebih terarah, penelitian ini menetapkan Kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan dalam SLR untuk menentukan artikel yang layak dianalisis. Penetapan kriteria tersebut penting untuk menjaga ketepatan dan kualitas data yang ditinjau. Berikut kriteria yang digunakan dalam proses seleksi artikel.

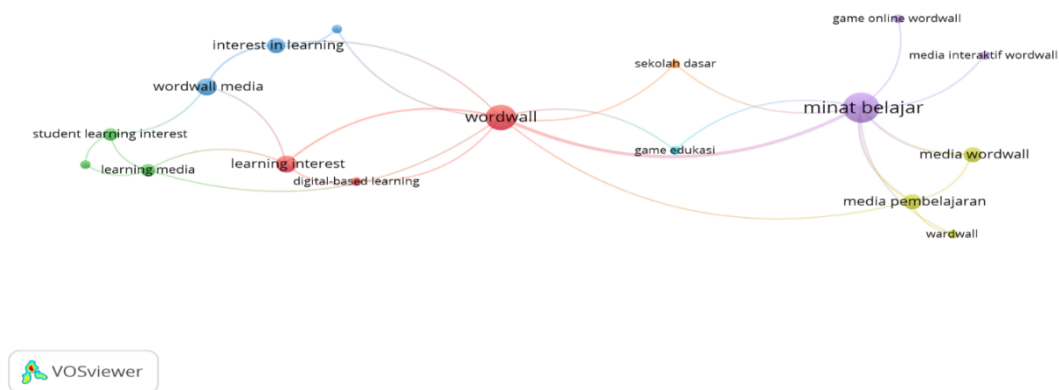
Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
Jenis publikasi berupa artikel jurnal yang tersedia teks lengkap (full text) dengan akses open access	Jenis publikasi bukan artikel jurnal dan tidak tersedia full text dengan akses open access
Tahun Publikasi Periode 2021-2025	Tahun Publikasi bukan Periode 2021-2025
Publikasi menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa inggris	Publikasi yang tidak menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa inggris.
Subjek penelitian mencakup peserta didik sekolah dasar.	Subjek penelitian diluar cakupan peserta didik sekolah dasar
Fokus penelitian berkaitan tentang minat belajar peserta didik SD	Fokus penelitian tidak berkaitan tentang minat belajar peserta didik SD
Tema isi artikel membahas pengaruh wordwall terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar	Tema isi artikel tidak membahas pengaruh Wordwall terhadap minat belajar peserta didik Sekolah Dasar

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

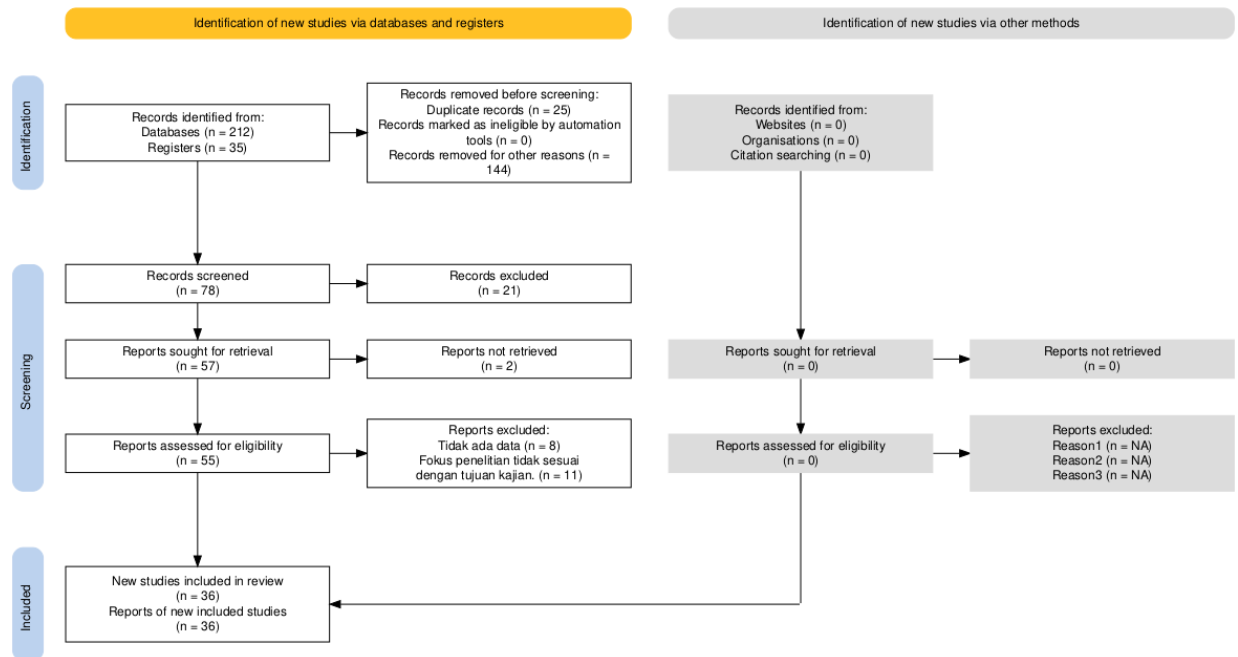
Proses penelusuran literatur dilakukan menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengikuti alur PRISMA. Tahapan seleksi terdiri dari identification, screening, dan included. Pada tahap identification,

pencarian dilakukan melalui Google Scholar, Semantic Scholar, Sinta, Garuda, ResearchGate, dan ScienceDirect menggunakan kata kunci “*Wordwall*”, “*minat belajar*”, dan “*sekolah dasar*”. Berikut merupakan hasil keterkaitan kata kunci berdasarkan visualisasi VosViewers



Visualisasi di atas menunjukkan bahwa Wordwall menjadi pusat pembahasan karena paling sering muncul bersama istilah lain. Di bagian kiri terlihat kata-kata yang berkaitan dengan media pembelajaran dan learning interest, menandakan fokus penelitian pada penggunaan Wordwall sebagai media digital yang berkaitan dengan minat belajar. Di bagian kanan muncul kelompok kata

seperti minat belajar, media Wordwall, dan media pembelajaran, yang menggambarkan bahwa Wordwall diposisikan sebagai media interaktif yang berkaitan pada peningkatan ketertarikan peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar. Garis-garis yang saling terhubung menunjukkan hubungan erat antara penggunaan Wordwall, media edukasi, dan minat belajar peserta didik



Tahap Pencarian data awal menghasilkan 247 artikel sebelum melalui proses penyaringan. Tahap screening dilakukan dengan meninjau judul dan abstrak. Artikel yang tidak terkait dengan Wordwall, tidak membahas minat belajar, tidak berada pada jenjang sekolah dasar, atau merupakan duplikasi, dikeluarkan. Setelah proses ini, tersisa 55 artikel yang dianggap relevan. Tahap inclusion menghasilkan 36 artikel yang memenuhi

seluruh kriteria dan layak dianalisis lebih lanjut. Artikel-artikel tersebut menunjukkan variasi metode, konteks mata pelajaran, serta jenjang kelas, sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Untuk mendukung analisis, seluruh artikel disajikan dalam sebuah tabel yang bertujuan memudahkan pembacaan pola umum dari keseluruhan artikel.

Tabel 2: Tabulasi data menggunakan metode kualitatif

No.	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Subjek penelitian	Fokus Penelitian	Hasil/Temuan Penelitian
1.	Choirul Novita Sari, <i>et.al.</i> (2025)	Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall dan Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD N 1 Sarirejo	peserta didik kelas IV SD N 1 Sarirejo	mengetahui efektivitas media Wordwall dan video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.	Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan mendorong pendidik untuk memanfaatkan teknologi agar pembelajaran lebih efektif

2.	Sur'atur Riyah riya, <i>et.al</i> (2024)	Penerapan Media Wordwall Pada Materi Berhitung Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 1 SD N Mlatiharjo 02	peserta didik kelas I yang berjumlah 28 peserta didik	Menggambarkan bagaimana penerapan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas I pada materi berhitung.	Penggunaan game edukatif Wordwall terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik. Dampaknya terlihat pada meningkatnya minat belajar
3.	A.Syachruraji, <i>et.al</i> (2024)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 Muatan Pelajaran IPA di SDN Kebaharan 2	peserta didik di kelas 3 pada muatan IPA	Menganalisis pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPA	Penggunaan media Wordwall meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III pada materi IPA, terlihat dari keaktifan, keberanian bertanya, antusiasme memahami materi, dan rasa senang selama pembelajaran.
4.	Aji Ramadhan, Fedilla Rossa Triyanti, Episiasi. (2025)	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta didik Kelas II B SDN 36 Lubuklinggau	seluruh peserta didik kelas II B yang berjumlah 15 peserta didik.	Menganalisis pengaruh media interaktif Wordwall terhadap minat belajar peserta didik di SDN 36 Lubuklinggau.	Penggunaan media Wordwall meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik kelas II B SDN 36 Lubuklinggau, karena media ini interaktif, menyenangkan, dan memadukan suara serta gambar sehingga menarik perhatian peserta didik.
5.	Tri Iftitahur Rohmah, <i>et.al</i> (2025)	Analisis Peran Teknologi Berbasis Game (Wordwall) Dalam Membangun	Peserta didik kelas III di SDN 03 Tergo.	Menganalisis peran game Wordwall dalam membangun minat belajar peserta didik	Wordwall efektif meningkatkan minat belajar peserta didik dan mendukung pembelajaran

		Minat Belajar Peserta didik		kelas III di SDN 03 Tergo.	interaktif, meski masih ada tantangan terkait akses teknologi dan integrasi kurikulum.
6.	Diyah Setyorini, <i>et.al</i> (2023)	Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar	peserta didik kelas 4 berjumlah 28 orang	Meningkatkan minat belajar peserta didik SD menggunakan media Wordwall sebagai alternatif bermain game online.	Media pembelajaran berbasis game edukatif terbukti meningkatkan antusiasme yang lebih tinggi, keterlibatan aktif, serta dorongan untuk berpikir kritis selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, Wordwall dinilai mampu menarik minat belajar karena menyajikan materi dalam bentuk permainan sehingga pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan. Namun, efektivitas Wordwall tetap dipengaruhi oleh kesiapan pendidik dan ketersediaan sarana teknologi di sekolah.

Tabel 3: Tabulasi data menggunakan metode kuantitatif

No.	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Subjek penelitian	Fokus Penelitian	Hasil/Temuan Penelitian
1.	Risa Oktari Sukma, <i>et.al</i> (2024)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar IPAS Peserta didik Sekolah Dasar	peserta didik kelas IV SD Negeri 19 Palembang	mengukur pengaruh Wordwall terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas IV SDN 19 Palembang.	Hasil analisis <i>independent sample t-test</i> menunjukkan $t_{hitung} 6,116 > t_{tabel} 1,676$ pada taraf 5%, dengan N-Gain 66,82% berkategori cukup efektif. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas IV.

2.	Estri Amaliya, Kiki Fatkhiyani, Piyantina Rukmini. (2025)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> Berbantuan Media Interaktif Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas III SD	peserta didik kelas III SD	menilai dampak model <i>Make A Match</i> dengan media Wordwall terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas III	Hasil uji Mann–Whitney menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ . Nilai tersebut menandakan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas pembandingan. Dengan demikian, penggunaan model <i>Make a Match</i> berbantuan Wordwall terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada kelas eksperimen.
3.	Asriani, et.al. (2025)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Minat Belajar IPAS Peserta didik Kelas V SD	Peserta didik IPAS peserta didik kelas V SD Inpres 3 Tondo.	mengukur pengaruh media interaktif Wordwall terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas V SD Inpres 3 Tondo.	Nilai signifikansi 0,04 < 0,05 menunjukkan Wordwall berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas V SD Inpres 3 Tondo.
4.	Eka Kurniati, et.al (2025)	Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Aplikasi Wordwall terhadap Minat	peserta didik kelas III SDN Risa.	Menganalisis pengaruh penerapan model PBL berbasis Wordwall terhadap minat	Kelompok eksperimen menunjukkan skor posttest lebih tinggi (91,32) dibanding



		Belajar Peserta didik pada Materi Hidup Bersama Alam Kelas III SDN Risa		belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPAS di SDN Risa.	kontrol (80,00), dengan hasil uji $t(32) = 2,636$ ; $p = 0,013$ ; $d = 0,911$ , yang menegaskan bahwa PBL berbantuan Wordwall efektif meningkatkan minat belajar siswa.
5.	Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, Angga Setiawan (2022)	Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas IV	40 peserta didik kelas IV yaitu 20 peserta didik SDN Sukorame	Menguji pengaruh media game online Wordwall terhadap minat belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Sukorame.	Uji T menunjukkan nilai sig. 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga media game online Wordwall terbukti berpengaruh meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN 1 Sukorame.
6.	Arif Nur Rokhim, Hawwin Fitra Raharja (2025)	Pengaruh Mediawordwall Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Materi Sumber Daya Alam Peserta didik Kelas IV SDN Pakel 1	kelas IV yang berjumlah 14 peserta didik SD Negeri Pakel 1 Bareng.	Menganalisis pengaruh media Wordwall terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada materi sumber daya alam di mata pelajaran IPAS SD Negeri Pakel 1 Bareng.	Penggunaan media Wordwall meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pakel 1 Bareng pada materi sumber daya alam, dengan nilai rata-rata naik dari 70,21 menjadi 79,78 dan pengaruhnya signifikan ( $p = 0,001$ ).
7.	Novelya Jaya Simon, Lutma Ranta Allolinggi, Novalia	Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Minat	Penelitian melibatkan 18 peserta didik kelas V A sebagai kelompok eksperimen	Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model Problem	Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan

	Sulastri (2025)	Belajar IPAS Peserta didik Kelas V di SDN 8 Rantepao	dan 18 peserta didik kelas V C sebagai kelompok kontrol.	Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media Wordwall terhadap minat belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 8 Rantepao.	bahwa model Problem Based Learning yang dipadukan dengan media Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPAS peserta didik sekolah dasar.
8.	Salsa Sabina Putri, Danang Prastyo (2025)	Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya	Penelitian melibatkan 27 peserta didik kelas V-A sebagai kelompok eksperimen dan 28 peserta didik kelas V-B sebagai kelompok kontrol.	Fokus penelitian ini adalah mengetahui apakah penggunaan media interaktif Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas V di SDN Dukuh Kupang II Surabaya.	Hasil uji normalitas, homogenitas, dan uji-t menggunakan SPSS 19 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,020 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN Dukuh Kupang II Surabaya.
9.	Desi Hari Wahyuni, Widya Handayani, Amiruddin (2025)	Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD	seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago	Fokus penelitian ini adalah mengetahui apakah penggunaan media Wordwall berpengaruh terhadap minat	Hasil uji paired sample t-test menunjukkan t hitung $17,842 > t$ tabel $2,036$ , sehingga terdapat pengaruh penggunaan Wordwall

		Negeri 10 Tanjung Lago		belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago.	terhadap peningkatan minat belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Tanjung Lago.
<b>10.</b>	Rukayah Rukayah, Sitti Rahmi, Andi Aulia Fajrin (2025)	Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas IV SD Negeri 112 Pacciro Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone	25peserta didik kelas IV SD Negeri 112 Pacciro Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone	Menganalisis pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 112 Pacciro, Kecamatan Ajangale, Kabupaten Bone.	Rata-rata nilai meningkat dari 55,44 (pre-test) menjadi 66,68 (post-test). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SDN 112 Pacciro.
<b>11.</b>	Nurjannah, Muhammad Nawir, Idawati. (2025)	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa	50 peserta didik kelas V di Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu, Kabupaten Gowa.	Fokus penelitian ini adalah mengetahui keterkaitan penggunaan Wordwall dengan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V di Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu, Kabupaten Gowa.	Analisis MANOVA menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran digital dengan dukungan Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPS siswa.

12.	Rani Kusuma Ningtyas, Afdhal Ilahi, dan Putri Widiana. (2025)	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Digital Wordwall Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 100213 Kampung Lalang	Subjek penelitian terdiri dari 28 peserta didik kelas IV SD N 100213 Kampung Lalang.	Fokus penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif digital Wordwall terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 100213 Kampung Lalang.	Wordwall dinilai sangat layak (skor 93) dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dari 65,46 menjadi 89,75. Uji Paired Sample Test menunjukkan sig 0,000 < 0,05 dan thitung 16,102 > ttabel, sehingga Wordwall terbukti berpengaruh signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik.
13.	Naelly Marom, <i>et.al</i> (2025)	Pengaruh Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V Di SDN Alaswangi 3 Kecamatan Menes	30 peserta didik kelas V SDN Alaswangi 3 Kecamatan Menes	Fokus penelitian ini adalah menelaah bagaimana pemanfaatan media Wordwall dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik.	Hasil analisis menunjukkan H0 ditolak dan Ha diterima, dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 serta Fhitung = 27,113, yang menegaskan adanya pengaruh signifikan penggunaan Wordwall terhadap peningkatan minat belajar siswa.
14.	Veni Veronika, <i>et.al.</i> (2024)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar siswa Pada Pembelajaran	Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Bakam	mengukur pengaruh media Wordwall terhadap minat belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Bakam.	Uji independent samples menunjukkan thitung 9,023 > ttabel 1,67793 pada taraf 0,05, yang menandakan bahwa penggunaan Wordwall

IPS Sekolah Dasar	berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPS siswa sekolah dasar.
-------------------	--

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif, penggunaan media Wordwall terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik

sekolah dasar. Ditunjukkan dengan hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall.

Tabel 4: Tabulasi data menggunakan metode RND

No.	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Subjek penelitian	Fokus Penelitian	Hasil/Temuan Penelitian
1.	Sinta Maria Dewi, <i>et.al</i> (2024)	wordwall media dengan tipe gameshow-kuis untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran IPAS di sekolah dasar	peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar	mengembangkan media Wordwall Tipe Gameshow Quiz pada peningkatan minat belajar IPAS	Hasil validasi menunjukkan skor 90% dari ahli materi, 88,75% dari ahli media, dan 82,5% dari ahli bahasa, yang menegaskan kelayakan media pembelajaran. Uji coba penggunaan media menunjukkan respons sangat baik, sehingga media dinyatakan praktis dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.
2.	Robiyatul Adawiyah Harahap, <i>et.al</i> (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Gaull (Game Edukasi Wordwall) Pada IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas IV SD Negeri 067775 Medan	Peserta didik Kelas Iv SD Negeri 067775 Medan	Mengembangkan media GAULL (Game Edukasi Wordwall) yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.	Wordwall memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi dengan skor rata-rata 4,49, didukung penilaian para ahli. Media ini juga dinilai praktis, ditunjukkan oleh skor kepraktisan 90,4 dari validator dan respon siswa sebesar 91,03%.

					Selain itu, keefektifan media tercermin dari rata-rata respon minat belajar siswa 4,47, yang mengindikasikan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar.
3.	Yuyun Lestari, Nilam Permatasari Munir (2024)	Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Wordwall pada Mata Pelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari	peserta didik kelas V berjumlah 14 orang SD Negeri 214 Muktisari	Mengembangkan media pembelajaran game edukasi berbasis Wordwall untuk mata pelajaran PAI di SD Negeri 214 Muktisari.	Media Wordwall yang dikembangkan menunjukkan tingkat validitas tinggi dengan skor 82% dari ahli materi dan 84% dari ahli media. Uji kepraktisan memperoleh hasil 94% dari guru dan 96% dari siswa, sementara uji keefektifan menunjukkan N-Gain 0,80 berkategori tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa Wordwall efektif meningkatkan minat belajar PAI siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa Wordwall layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar pada berbagai mata pelajaran.

Tabel 5: Tabulasi data menggunakan metode PTK

No.	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Subjek penelitian	Fokus Penelitian	Hasil/Temuan Penelitian
1.	Zainab Azahra, <i>et.al</i> (2024)	Pemanfaatan Edugame Wordwall untuk Meningkatkan	Peserta didik kelas 1A SDN 8 Mamboro	menilai minat belajar matematika peserta didik	Penerapan Wordwall dalam pembelajaran terbukti meningkatkan

		Minat Belajar Matematika Peserta didik		kelas 1A SDN 8 Mamboro	minat siswa. Hal ini terlihat dari kenaikan minat belajar, yang semula berada pada <b>60%</b> pada siklus I dan meningkat menjadi <b>85%</b> pada siklus II.
2.	Erni Kurniwati, Dwi Wijayanti, Agustina Andi Setiyawan. (2024)	Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Wordwall pada Peserta didik Kelas 1 di SD Negeri Sidoarum Godean	kelas I SD Negeri Sidoarum yang berjumlah 28 anak.	Meneliti minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model PBL berbantu Wordwall pada pelajaran matematika untuk melihat efektivitas peningkatannya.	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan, dengan rata-rata nilai 57,7 (pra-siklus), 68,9 (siklus I), dan 77,6 (siklus II). Observasi juga menunjukkan bahwa model PBL berbantu Wordwall meningkatkan minat belajar peserta didik dan mendukung penyampaian materi secara efektif.
3.	Nadhirotuz Zulfah. (2023)	Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar peserta didik	peserta didik kelas III SD N 2 Karanggintung	Menganalisis peran Wordwall dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.	Penggunaan Wordwall meningkatkan minat belajar peserta didik, terlihat dari kenaikan skor dari siklus I 78% menjadi 83,6% pada siklus II dan akhirnya 91%. Pada siklus III
4.	Nurfajriani A. Tjaolo, Sri Mulyani Sabang, Asnaredin	Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan	Peserta didik kelas VI SD Inpres 3 Tondo	Menilai seberapa efektif Wordwall dalam meningkatkan	Penerapan Wordwall menunjukkan peningkatan pada seluruh

	Manitu. (2025)	Minat Belajar Pendidikan Pancasila pada Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar	minat belajar peserta didik pada pelajaran PPKn kelas VI.	indikator minat belajar dari siklus I ke siklus II, seperti keaktifan (50% →81,12%), kemampuan menggunakan Wordwall (40,62% → 87,5%), kemampuan menjawab kuis (53,12% → 68,75%), serta perasaan senang dalam pembelajaran (62,5% → 93,75%). Temuan ini menegaskan bahwa Wordwall efektif meningkatkan minat belajar PPKn siswa kelas VI.
5.	Anisah Fitri, <i>et.al</i> (2024)	Penggunaan Media Pembelajaran Pai Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar	peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Benteng.	Menilai apakah penggunaan Wordwall pada pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V. Pada siklus I dan II, minat belajar peserta didik meningkat pada seluruh indikator, yaitu perasaan senang (4,35% → 73,91%), ketertarikan (9% → 73,91%), perhatian (13% → 78,26%), dan keterlibatan (13% → 73,91%). Hasil ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif



					meningkatkan minat belajar siswa kelas V hingga melampaui batas keberhasilan 70%.
6.	Siti Nurul Salamah, Dwi Wijayanti, Agustina Andi Setiawan (2024)	Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Menggunakan Media Pembelajaran Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Sidoarum	peserta didik kelas IV SD Negeri Sidoarum yang berjumlah 30 anak.	Meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Sidoarum pada mata pelajaran PPKn melalui media pembelajaran Wordwall.	Penggunaan Wordwall meningkatkan minat belajar peserta didik, dengan persentase naik dari 76,67% (baik) pada siklus I menjadi 90% (sangat baik) pada siklus II.
7.	Rina Juliana, Dedi Yuisman (2025)	Pemanfaatan Media Wordwall dalam Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas V di Sekolah Alam Muara Bungo	20 peserta didik kelas V Sekolah Alam Muara Bungo	Menelaah bagaimana pemanfaatan media Wordwall dalam penerapan model Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.	Minat belajar siswa meningkat dari 62,5% (pra-siklus) menjadi 75,8% (siklus I) dan 87,9% (siklus II), dengan proporsi siswa berkategori minat tinggi–sangat tinggi naik dari 30% menjadi 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi Wordwall dalam model PBL efektif meningkatkan minat belajar Peserta didik kelas V.
8.	Andi Arbaina Fariza, Andi Nurfadillah, Abdan	Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Melalui Media	IV A yang berjumlah 30 peserta didik SDN 145	Meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV A SDN 145 Inpres	Penerapan media Wordwall meningkatkan minat belajar peserta didik

	Syakur (2023)	Pembelajaran Wordwall Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPTD SDN 145 Inpres Pampangan	Inpres Pampangan	Pampangan pada mata pelajaran IPAS melalui media pembelajaran Wordwall.	pada mata pelajaran IPAS, dengan rata-rata skor naik dari 78,33% pada siklus I menjadi 92,03% pada siklus II.
9.	Ari Setyo Prabowo, Biya Ebi Praheto, Okti Itsnaini Rohmah (2024)	Media Wordwall untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar: Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPAS	29 peserta didik kelas IVA SD N Sindurejan Yogyakarta.	Fokus penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media pembelajaran Wordwall.	Persentase peserta didik dengan kategori minat minimal cukup berminat ke atas meningkat dari 62,07% pada pra-siklus menjadi 82,75% pada siklus I dan 96,55% pada siklus II.
10.	Sukarno, <i>et.al</i> (2024)	Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik di Kelas III SDN Nusukan Surakarta	peserta didik kelas III SD N Nusukan Surakarta	Fokus penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik melalui pemanfaatan media Wordwall sebagai sarana pembelajaran yang aktif dan interaktif.	Minat belajar peserta didik meningkat dari 78% pada siklus I, menjadi 83,6% pada siklus II, dan mencapai 91% pada siklus III. Ini membuktikan bahwa media Wordwall efektif meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III.
11.	Muhammad Miftahul Qulub, Wachid Pratomo, Puput Puji Lestari. (2024)	Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Wordwall Pada	Peserta didik kelas IV SDN 5 Panjer yang jumlahnya 33 peserta didik	Fokus penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN 5 Panjer melalui penerapan model Problem Based Learning yang dipadukan	Minat belajar peserta didik meningkat dari 80,34 (siklus I) menjadi 82,23 (siklus II), sehingga PBL berbantuan Wordwall terbukti meningkatkan

		Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 5 Panjer		dengan media interaktif Wordwall.	minat belajar peserta didik kelas IV SDN 5 Panjer.
<b>12.</b>	Elisa Kusumawati Br Silalahi, <i>et.al.</i> (2025)	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas VI Upt SDN 064036 Kecamatan Medan Tembung	Subjek penelitian terdiri atas 24 peserta didik kelas VI di UPT SDN 064036 Kecamatan Medan Tembung.	Fokus penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media Wordwall.	Prasiklus menunjukkan minat belajar 71%. Setelah penggunaan Wordwall, minat naik menjadi 78,67% pada siklus I dan 88,17% pada siklus II. Ini membuktikan Wordwall efektif meningkatkan minat belajar IPAS peserta didik kelas VI.
<b>13.</b>	Yulia Angreni Siregar, Chairunnisa Amelia. (2024)	Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Materi Organ Pernapasan Manusia Di Kelas V SDN 060912 Medan	Peserta didik kelas V SDN 060912 Medan	Menganalisis manfaat media Wordwall dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas V	Hasil menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik, dari 78% pada siklus I (kategori baik) menjadi 83,6% pada siklus II (kategori sangat baik).

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penerapan Wordwall melalui beberapa siklus efektif meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif.

Berdasarkan analisis terhadap 36 artikel menunjukkan bahwa seluruh penelitian melaporkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik sekolah dasar setelah penggunaan Wordwall dalam pembelajaran. Hasil SLR menunjukkan

bahwa penggunaan Wordwall secara konsisten menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik. Temuan ini sesuai dengan teori minat belajar yang menekankan aspek perhatian, dan keterlibatan aktif, dalam proses pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan media game edukatif lain, seperti Kahoot, penelitian oleh Sindi Antika, *et.all* menunjukkan bahwa Kahoot mampu

meningkatkan ketertarikan, semangat, fokus, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPA melalui penyajian kuis interaktif. (Sindi Antika, Sunah Sartika, Liatre, Rahmayani, 2025) Wordwall dan Kahoot sama-sama berkaitan dengan peningkatan minat belajar, dengan Wordwall lebih cocok untuk pembelajaran rutin dan Kahoot efektif untuk penguatan serta evaluasi, sehingga pemilihan media perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran digital perlu disesuaikan dengan tujuan dan konteks pembelajaran.

Penerapan Wordwall di sekolah dasar didukung oleh karakter media yang interaktif dan menyenangkan sehingga mampu menarik perhatian, dan menumbuhkan minat belajar. Wordwall juga mudah digunakan pada berbagai mata

pelajaran serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain. Penerapan wordwall masih menghadapi beberapa kendala oleh keterbatasan fasilitas dan akses internet, serta kesiapan guru yang belum merata dalam pemanfaatan media digital. Oleh karena itu, dukungan fasilitas dan peningkatan kompetensi guru menjadi kunci keberhasilan penggunaan Wordwall di sekolah dasar. Kondisi ini selaras dengan teori kompetensi pedagogik yang menekankan bahwa pemanfaatan media digital tidak hanya bergantung pada media itu sendiri, tetapi juga pada dukungan sarana dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* dari 36 artikel, Wordwall secara konsisten dilaporkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Keberhasilan penerapannya dipengaruhi oleh ketersediaan sarana teknologi serta kompetensi pedagogik guru dalam memanfaatkan media digital. Oleh karena itu, integrasi Wordwall perlu disertai dukungan fasilitas dan peningkatan

keterampilan pendidik agar penggunaannya optimal dalam pembelajaran.

Pendidik disarankan menggunakan Wordwall secara terencana dengan menyesuaikan konten permainan dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan peserta didik. Selain itu, guru perlu terus meningkatkan keterampilan digital agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal. Penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat meninjau pengaruh Wordwall terhadap aspek lain seperti pemahaman konsep, atau keberlanjutan minat belajar dalam jangka panjang. Selain itu, Penelitian selanjutnya perlu mengembangkan Wordwall dengan pendekatan berbeda yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah agar efektif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barokah, T., Sapriani, M., Cahyani, V. J., Astin, H., Negara, C., Melany, S. D., & Sofwan, M. (2025). Kesulitan guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23819>
- Fahreza, F., & Thaariq, S. M. H. (2022). Analisis pemanfaatan TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) di SD negeri 1 jeuram kabupaten nagan raya. *Jurnal Genta Mulia*, 374–380. <https://doi.org/10.61290/gm.v13i2.145>
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., Armi, D., & Putri, E. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik. 3(01). *EDU Journal*. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame wordwall: sebuah media untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. In *Walada: Journal of Primary Education*.

- <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
- Harahap, R. A., Silalahi, B. R., Harahap, R., & Mujib, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran gaull ( game edukasi wordwall ) pada ipas materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD negeri 067775. *Pendas*, 10(3).  
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28141>
- Kamal, S. S. L. A., Masnan, A. H., & Hashim, N. H. (2023). A systematic literature review on levels and effects of parental involvement in children's learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(3), 1253–1261.  
<https://doi.org/10.11591/ijere.v12i3.24293>
- Mulia, R. Afri. (2022). *JIEE : Systematic literature review*: analisis tren dan tantangan dalam perkembangan desentralisasi di Indonesia. *JIEE: Jurnal Ilmiah Ekotrans & Erudisi*, 2(2).  
<https://doi.org/10.69989/528eg697>
- Nurjanah, E. (2022). Analisis minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(6), 1231–1240.  
<https://doi.org/10.22460/collase.v5i6.14532>
- Paryati, T. N. (2025). Strategi pembelajaran ips berbasis digital melalui game baamboozle untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 di SD negeri 2 samudra kulon. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1773–1780.  
<https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS>
- Riya, S. R., Suyoto yoto, S. R., & Nuvi, D. N. (2024). Penerapan media wordwall pada materi berhitung untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 1 SDN mlatiharjo 02. *Didaktika jurnal*.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3696>
- Salsabila, S. (2024). Konsep dasar belajar dan pembelajaran dalam pendidikan. *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(2).  
<https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Sindi Antika, Sunah Sartika, Liatre, Rahmayani, I. (2025). Analisis penggunaan game kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran ipa: literatur review. *NATURAL : Jurnal Ilmu Sains dan Terapan*, 1(1), 23–30.  
<https://jurnalp4i.com/index.php/natural/article/view/5065>
- Smith, J., Watts, B., & Wordwall. (2025). *About Wordwall*. Wordwall Ltd.  
<https://wordwall.net/about>
- Sudirman, Anggereni, S., Marlinda, N. L. P. M., Silalahi, E. K., Fitriani, A., Siregar, H. T., Pa, R. H. B., Azizah, N. N., Hidayat, Saputri, M., Wirda, Nasrianty, & Karim, S. (2023). Implementasi pembelajaran abad 21 pada berbagai bidang ilmu pengetahuan (S. Haryanti (ed.)). CV. Media Sains Indonesia.
- Sukma Yasir; Heldayani, Eni, R. O. A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Basicedu*.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8167>
- Zainab Azahra, Rizal Rizal, K. H. (2024). Pemanfaatan edugame wordwall untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. *Affeksi Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*.  
<https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i6.391>