

Studi Literatur: Game-Based Learning Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Desta Puspa Aulia, Dewi Indrapangastuti

Universitas Sebelas Maret
destapuspa@student.uns.ac.id

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

The advancement of digital technology has brought significant changes to education, including at the elementary school level. One of the challenges faced is the low level of student interest and learning outcomes due to instructional methods that do not align with the characteristics of the digital generation. This study aims to examine the effectiveness of the game-based learning model supported by Wordwall in enhancing students' interest and learning outcomes in elementary education. The method used is a literature review of 30 scholarly articles published between 2020 and 2024, sourced from Google Scholar, Garuda, and Sinta, and selected through stages of identification, screening, and eligibility assessment. The findings show that Wordwall can improve student engagement, motivation, and learning initiative, while also positively influencing learning outcomes, including academic scores, mastery, and critical thinking skills. Wordwall aligns with student-centered learning principles and supports the implementation of the Kurikulum Merdeka, making it a relevant and effective tool for addressing educational challenges in the digital era. The findings conclude that Wordwall offers an enjoyable and interactive learning experience, stimulates active participation, and enhances student attention during lessons.

Keywords: *game-based learning, Wordwall, learning interest, learning outcomes, elementary school.*

Abstrak

Kemajuan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa akibat metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas model *game-based learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi literatur terhadap 30 artikel ilmiah terbitan 2020–2024, yang diperoleh dari *Google Scholar*, Garuda, dan Sinta, lalu diseleksi melalui tahapan identifikasi, penyaringan, dan uji kelayakan. Hasil kajian menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan inisiatif belajar siswa, serta berdampak positif pada hasil belajar, termasuk nilai, ketuntasan, dan kemampuan berpikir kritis. *Wordwall* sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendukung Kurikulum Merdeka, sehingga relevan digunakan dalam menghadapi tantangan pendidikan era digital. Kesimpulan dari temuan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *game-based learning, Wordwall, minat belajar, hasil belajar, sekolah dasar.*



PENDAHULUAN

Dalam perkembangan dunia digital saat ini, pendidikan di jenjang sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan baru, khususnya dalam upaya menumbuhkan minat belajar siswa. Minat belajar sendiri merupakan elemen krusial dalam proses pembelajaran, karena berkaitan erat dengan pencapaian akademik dan perkembangan potensi siswa di masa depan. Situasi global seperti pandemi COVID-19 telah mempercepat peralihan sistem pembelajaran ke ranah daring, yang secara langsung memengaruhi cara belajar siswa serta interaksi mereka di lingkungan sekolah. (Zheng et al., 2022)

Anak-anak generasi saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh teknologi digital. Mereka terbiasa dengan akses cepat terhadap informasi dan stimulasi visual-audio yang tinggi. Hal ini menyebabkan metode pembelajaran tradisional tidak lagi efektif dalam mempertahankan perhatian dan motivasi mereka. Siswa cenderung merasa bosan dengan model pembelajaran yang monoton, tidak interaktif, dan tidak kontekstual. Akibatnya, bukan hanya minat belajar yang menurun, tetapi juga hasil belajar yang tercermin dari penurunan pencapaian akademik. Padahal, pada jenjang sekolah dasar, pembentukan fondasi kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat penting untuk mendukung proses belajar di tingkat selanjutnya. (Haq, 2023; Baltezarević & Baltezarević, 2025)

Merespons kondisi tersebut, dunia pendidikan mulai menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Teknologi tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyampaian materi, melainkan sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Penggunaan media digital memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam berbagai format visual, audio, maupun interaktif yang lebih mudah dicerna oleh siswa. Lebih jauh, teknologi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pendekatan ini sangat relevan karena menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mengakomodasi diferensiasi dalam proses belajar. (Khan & Yuan, 2021; Bang, Li & Flynn, 2023)

Salah satu strategi pembelajaran berbasis teknologi yang semakin populer adalah *Game-Based Learning* (GBL). GBL merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas pemahaman materi. Berbeda dengan persepsi umum bahwa bermain dan belajar adalah dua aktivitas yang terpisah, GBL justru menggabungkan keduanya dalam suatu aktivitas edukatif yang menyenangkan. Dalam pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif terlibat sebagai pelaku yang harus berpikir, memecahkan masalah, dan membuat keputusan dalam konteks permainan. GBL juga memberikan umpan balik secara langsung, yang membuat siswa lebih sadar akan kemajuan mereka dan termotivasi untuk terus mencoba. Media pembelajaran berbasis permainan dirancang agar mudah diakses oleh siswa melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, maupun ponsel pintar. Fleksibilitas ini memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Selain itu, materi berbasis *game* umumnya tersedia secara daring, sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan pun dan di mana pun, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. (Syafitri et al., 2022; Syaifi & Murwitaningsih, 2022)

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta mendukung proses konstruksi makna yang dinamis, khususnya dalam pembelajaran bahasa. Media berbasis game memiliki sejumlah keunggulan, seperti sifatnya yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Karakteristik ini membantu menjaga motivasi siswa sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian oleh Kholidah & Sari (2023)

menunjukkan bahwa game edukatif seperti Engklek, efektif merangsang HOTS. Secara umum, berbagai studi literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran sains pada jenjang pendidikan dasar. (Lin & Lin, 2019; Letina, 2021; Kholidah & Sari, 2023; Alotaibi, 2024; Dwiyantri et al., 2024)

Salah satu platform yang banyak digunakan dalam penerapan GBL di lingkungan sekolah dasar adalah *Wordwall*. (Sugiarty & Widaty, 2024) *Wordwall* merupakan media *digital* berbasis web yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan, teka-teki silang, permainan kata, dan roda keberuntungan. Guru dapat membuat materi sendiri atau menggunakan *template* yang telah tersedia untuk berbagai mata pelajaran, mulai dari Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, hingga Pendidikan Kewarganegaraan. Fitur interaktif pada *Wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif, baik di dalam kelas maupun secara daring dari rumah. *Platform* ini juga mendukung evaluasi hasil belajar secara *real-time*, sehingga guru dapat langsung melihat perkembangan siswa dan menyesuaikan strategi pengajarannya (Wedananta et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dengan berbagai jenis kuis dan teka-teki mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta berdampak positif terhadap hasil belajar di tingkat sekolah dasar. Sementara itu, Yustin et al. (2023) mencatat bahwa fitur "*open the box*" pada *Wordwall* mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi, yang menjadi salah satu strategi penting dalam menciptakan kelas yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa yang beragam.

Namun demikian, di lapangan, masih banyak sekolah yang mengandalkan strategi pembelajaran konvensional yang minim sentuhan teknologi. Hal ini menyebabkan kesenjangan antara karakteristik belajar siswa generasi digital dengan metode pengajaran yang digunakan. Siswa membutuhkan pembelajaran yang menarik, menantang, dan menyenangkan, sesuatu yang sulit dicapai jika pendekatan yang digunakan tidak relevan dengan dunia mereka. Ketidaksiapan ini berkontribusi pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas hasil belajar mereka. Dengan demikian, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menjawab tantangan ini.

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini menganalisis studi literatur terkait penerapan *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* dan dampaknya terhadap minat serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Kajian difokuskan pada penelitian lima tahun terakhir (2020–2024) yang menilai efektivitas *Wordwall* sebagai media interaktif. Hasil telaah menunjukkan bahwa pembelajaran di SD masih didominasi metode konvensional yang kurang melibatkan siswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan capaian belajar. Karena itu, fokus studi ini adalah menelaah bagaimana *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Dalam era transformasi digital, sistem pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Salah satu pendekatan yang berkembang pesat adalah *Game-Based Learning* (GBL), yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Wordwall* menjadi salah satu platform populer dalam GBL di sekolah dasar karena menawarkan berbagai permainan interaktif yang mendukung berbagai mata pelajaran (Sugiarty & Widaty, 2024). Selain itu, fitur asesmen formatif *real-time* memudahkan evaluasi pembelajaran (Wedananta et al., 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan dampak positif *Wordwall* terhadap keterlibatan dan capaian belajar siswa (Dewi et al., 2024), termasuk kemampuannya mendukung pembelajaran berdiferensiasi (Yustin et al., 2023). Namun, terdapat sejumlah celah riset, seperti minimnya studi jangka panjang (Hendiansyah, 2025), keterbatasan analisis

terhadap gaya belajar, dan belum optimalnya integrasi dengan nilai karakter dan Profil Pelajar Pancasila (Hofifah & Mislan, 2025). Kajian ini bertujuan menganalisis studi literatur terkait penerapan Wordwall dalam GBL, serta merumuskan indikator minat dan hasil belajar untuk mendukung strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan bermakna.

Penerapan pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media interaktif seperti *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar masih perlu diteliti lebih lanjut dan dianalisis secara komprehensif sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, terutama di tengah tantangan pembelajaran di era *digital*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji secara mendalam penerapan *Wordwall* dalam konteks pembelajaran berbasis permainan serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan siswa, ketertarikan terhadap materi, dan capaian hasil belajar. Studi ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi indikator minat belajar dan hasil belajar yang relevan, sehingga dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur sebagai metode utama untuk mengeksplorasi penerapan *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Sumber literatur diperoleh dari artikel ilmiah yang dipublikasikan pada rentang waktu 2020 hingga 2024, dengan menggunakan basis data seperti Google Scholar dan Scopus. Proses penelusuran literatur difokuskan pada sejumlah kata kunci yang relevan, antara lain: “*Game-Based Learning* di Sekolah Dasar”, “*Wordwall* dalam pembelajaran interaktif”, “Minat belajar siswa SD”, “Hasil belajar berbasis media digital”, dan “Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran”.

Prosedur pemilihan literatur dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap utama berdasarkan pendekatan *systematic review* yang diadaptasi dari Frampton et al. (2024), yaitu *identification*, *screening*, dan *eligibility*. Tahap *identification* bertujuan untuk menghimpun seluruh artikel yang memiliki keterkaitan dengan topik GBL dan *Wordwall* serta memahami cakupan studi secara menyeluruh. Pada tahap *screening*, artikel disaring berdasarkan kesesuaian dengan kriteria inklusi, seperti penggunaan *Wordwall* dalam konteks sekolah dasar, fokus pada minat atau hasil belajar, serta relevansi dengan media pembelajaran interaktif. Tahap akhir, yaitu *eligibility*, digunakan untuk menyeleksi artikel berdasarkan kualitas dan kelayakan isi. Beberapa kriteria eksklusif yang diterapkan meliputi: (a) adanya duplikasi publikasi, (b) artikel belum melalui proses *peer-review* dan hanya tersedia di repositori, serta (c) ketidaksesuaian fokus pembahasan dengan arah penelitian. Melalui proses seleksi ini, diperoleh 30 artikel yang dinyatakan relevan dan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Setelah artikel terkumpul, analisis data dilakukan melalui pendekatan analisis tematik, yang terdiri atas empat tahapan:

1. Pengkodean Awal (*Initial Coding*)

Setiap artikel dibaca secara cermat untuk mengidentifikasi frasa-frasa penting dan indikator yang berhubungan dengan penerapan *Wordwall*, jenis aktivitas permainan edukatif, mata pelajaran yang digunakan, serta dimensi minat dan hasil belajar yang diukur. Frasa dan indikator yang dianggap relevan diberi label kode tertentu untuk mempermudah kategorisasi.

2. Kategorisasi Tematik

Seluruh kode awal kemudian dikelompokkan ke dalam tema-tema utama, seperti strategi pengajaran berbasis *Wordwall*, varian permainan digital yang digunakan, indikator minat belajar, serta capaian kognitif dan afektif siswa. Kategorisasi ini memudahkan proses penelusuran hubungan antar variabel dan keterkaitan antar studi.

3. Pemetaan Matriks

Data tematik disusun dalam bentuk matriks literatur untuk memvisualisasikan pola-pola temuan, seperti dominasi penggunaan Wordwall pada mata pelajaran tertentu (misalnya Bahasa Indonesia dan IPA) atau jenjang kelas tertentu (umumnya kelas IV–V). Pemetaan ini juga berguna untuk membandingkan tren penggunaan fitur Wordwall dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

4. Sintesis Naratif

Akhirnya, hasil temuan dari berbagai artikel disintesis secara naratif untuk menggambarkan kontribusi Wordwall dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Proses sintesis dilakukan dengan membandingkan hasil antar studi, serta mengidentifikasi konsistensi dan variasi pengaruh Wordwall terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran.

Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang utuh, sistematis, dan mendalam mengenai efektivitas penggunaan Wordwall dalam konteks Game-Based Learning di tingkat pendidikan dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pencarian dan seleksi literatur melalui tahapan *identification*, *screening*, dan *eligibility*, diperoleh 30 artikel yang sesuai dengan fokus penelitian ini. Artikel-artikel tersebut dianalisis untuk melihat bagaimana penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran berbasis *game* (*Game-based Learning*) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Indikator dari setiap artikel kemudian dikelompokkan dan disusun ke dalam tabel agar memudahkan pembaca memahami pola yang muncul. Tabel berikut menyajikan hasil analisis indikator minat belajar yang ditemukan dalam artikel-artikel yang telah direview.

Model Game-Based Learning *Wordwall*

Hasil kajian terhadap artikel-artikel penelitian yang membahas Model Game-Based Learning *Wordwall*, baik yang dipublikasikan dalam jurnal maupun prosiding nasional berbahasa Indonesia dan Inggris pada rentang tahun 2020–2024, menunjukkan terdapat 9 artikel yang relevan. Rangkuman hasil kajian tersebut ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Model Game-Based Learning *Wordwall*

Indikator	Penulis	Judul Penelitian
Minat Belajar	Oviliani & Susanto (2023)	<i>The effect of Wordwall educational game-based learning media on interest in learning natural sciences</i>
	Hasanah et al. (2024)	Sosialisasi Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Keterampilan Berpikir	Hofifah & Mislan (2025)	Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X

Hasil Belajar	Thenaya (2025)	Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Dengan Media <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
	Rohmawati, Maruti, & Budiarti (2024)	Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media <i>Wordwall</i> di SDN 01 Nambangan Kidul
Keterampilan Abad 21	Mumtazah, Syam, & Alwi (2025)	Penggunaan <i>Wordwall</i> sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar
Reading Comprehension	Azhar, Nurmahanani, & Rosmana (2024)	Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas VI
	Susilawati et al. (2024)	Pengembangan Model Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Game Interaktif <i>Wordwall</i> pada Materi Membaca Teks Informatif Siswa Kelas 5 SDN Bangbayang 2
Keaktifan Siswa	Rohmawati, Maruti, & Budiarti (2024)	Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas 4 dengan Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media <i>Wordwall</i> di SDN 01 Nambangan Kidul

Berdasarkan Tabel 1, model *Game-Based Learning (GBL)* berbantuan media *Wordwall* terbukti digunakan secara luas dalam berbagai penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Aspek yang paling dominan adalah peningkatan minat belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh Oviliani & Susanto (2023) serta Hasanah et al. (2024). Keduanya menyimpulkan bahwa *Wordwall* membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, penelitian oleh Hofifah & Mislan (2025) juga memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat merangsang keterampilan berpikir kreatif siswa, terutama dalam mengemukakan ide, menjawab soal secara variatif, serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi.

Peningkatan hasil belajar siswa juga menjadi fokus dalam beberapa artikel, di antaranya oleh Thenaya (2025) serta Rohmawati, Maruti, & Budiarti (2024). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam mata pelajaran Matematika dan IPAS dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, *Wordwall* juga terbukti mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, seperti terlihat dari peningkatan partisipasi, keberanian bertanya, dan keterlibatan dalam diskusi. Keaktifan ini menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan penerapan media pembelajaran interaktif.

Di sisi lain, *Wordwall* juga digunakan untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dan kemampuan membaca pemahaman. Penelitian oleh Mumtazah et al. (2025), menunjukkan bahwa media ini mendukung pengembangan kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas yang menjadi bagian dari tuntutan pembelajaran masa kini. Sementara itu, studi oleh Azhar, Nurmahanani, & Rosmana (2024) menyoroti peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI melalui permainan kuis berbasis *Wordwall*, yang membantu siswa lebih mudah memahami isi bacaan dan

meningkatkan keterampilan literasi secara menyenangkan. Berdasarkan temuan dari delapan artikel tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran di sekolah dasar.

Indikator Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan faktor penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil kajian terhadap beberapa artikel, indikator minat belajar yang muncul secara konsisten antara lain perasaan senang dalam belajar, ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian oleh Dahlani & Afdaliyah (2024) menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik saat pembelajaran menggunakan media *Wordwall* karena tampilannya yang interaktif dan dilengkapi dengan elemen tantangan serta skor. Mereka mencatat bahwa "siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran ketika soal-soal disajikan dalam bentuk permainan" (Dahlani & Afdaliyah, 2024). Hal senada disampaikan oleh Kusumaningtyas & Yuniawatika (2024), yang menekankan bahwa penggunaan *Wordwall* membuat siswa lebih fokus dan menunjukkan inisiatif untuk menjawab soal secara mandiri tanpa paksaan.

Siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi dan semangat belajar. Dalam penelitian oleh Nufus et al. (2024), ditemukan bahwa siswa tidak hanya aktif secara fisik tetapi juga secara mental, dengan menunjukkan rasa ingin tahu dan semangat menyelesaikan kuis hingga selesai. Ketertarikan siswa ini didorong oleh desain visual yang menarik serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, indikator minat belajar yang ditemukan mencakup: ketertarikan terhadap media, keterlibatan aktif, fokus dan perhatian yang meningkat, inisiatif belajar mandiri, serta kemauan mencoba tantangan baru dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil studi literatur terkait indikator minat belajar siswa terdapat 10 artikel yang relevan ditunjukkan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Minat Belajar

Indikator	Penulis
1) Perasaan senang	Dahlani & Afdaliyah (2024);
2) Semangat mengikuti pelajaran	Kusumawati & Fadiana (2023);
3) Semangat belajar meningkat dibanding metode konvensional	Dheni et al. (2024); Khastini et al. (2022)
4) Rasa puas setelah menyelesaikan sesi permainan edukatif	
1) Ketertarikan siswa pada pembelajaran karena bentuk permainan interaktif	Enramika & Putra (2024); Kusumaningtyas & Yuniawatika (2024); Nufus et al. (2024); Khastini et al. (2022)
2) Pembelajaran terasa menyenangkan karena sesuai karakter anak	
3) Minat belajar meningkat karena media visual dan audio yang interaktif	
1) Penerimaan Keterlibatan siswa meningkat	Prasetiyawan et al. (2024); Enramika & Putra (2024); Listyarini et al. (2023)
2) Keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung	
3) Interaksi positif dengan media digital	
1) Fokus dan perhatian meningkat selama sesi belajar	Enramika & Putra (2025); Nufus et al. (2024); Prasetiyawan et al. (2024); Listyarini et al. (2023)

2) Fokus meningkat saat bermain <i>Wordwall</i> karena kombinasi visual dan tantangan skor	
1) Inisiatif belajar mandiri meningkat	Kusumaningtyas & Yuniawatika (2024); Nufus et al. (2024);
2) Siswa lebih siap mengerjakan soal tanpa disuruh	Enramika & Putra (2024);
3) Kemauan siswa untuk mencoba tantangan baru dalam permainan <i>Wordwall</i>	Prasetiyawan et al. (2024)
1) Siswa lebih aktif karena adanya elemen tantangan dan skor	Dahlani & Afdaliyah (2024);
2) Siswa termotivasi karena ingin mendapatkan hasil terbaik	Enramika & Putra (2024); Kusumaningtyas & Yuniawatika (2024); Nufus et al. (2024)

Minat belajar merupakan faktor penting dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil kajian terhadap beberapa artikel, indikator minat belajar yang muncul secara konsisten antara lain perasaan senang dalam belajar, ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian oleh Dahlani & Afdaliyah (2024) menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik saat pembelajaran menggunakan media *Wordwall* karena tampilannya yang interaktif dan dilengkapi dengan elemen tantangan serta skor. Mereka mencatat bahwa "siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran ketika soal-soal disajikan dalam bentuk permainan" (Dahlani & Afdaliyah, 2024). Hal senada disampaikan oleh Kusumaningtyas & Yuniawatika (2024), yang menekankan bahwa penggunaan *Wordwall* membuat siswa lebih fokus dan menunjukkan inisiatif untuk menjawab soal secara mandiri tanpa paksaan.

Siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi dan semangat belajar. Dalam penelitian oleh Nufus et al. (2024), ditemukan bahwa siswa tidak hanya aktif secara fisik tetapi juga secara mental, dengan menunjukkan rasa ingin tahu dan semangat menyelesaikan kuis hingga selesai. Ketertarikan siswa ini didorong oleh desain visual yang menarik serta pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, indikator minat belajar yang ditemukan mencakup: ketertarikan terhadap media, keterlibatan aktif, fokus dan perhatian yang meningkat, inisiatif belajar mandiri, serta kemauan mencoba tantangan baru dalam kegiatan pembelajaran.

Indikator Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar mencerminkan capaian siswa terhadap tujuan pembelajaran dan dapat dilihat melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam kajian artikel yang dianalisis, beberapa indikator hasil belajar yang muncul meliputi peningkatan nilai pre-test dan post-test, ketuntasan belajar, kemampuan menjawab soal dengan benar, serta pemahaman konsep yang lebih baik.

Kusumawati & Fadiana (2024) mencatat adanya peningkatan skor siswa secara signifikan setelah menggunakan *Wordwall*, dengan rata-rata nilai naik dari 62 pada pre-test menjadi 84 pada post-test. Mereka menyimpulkan bahwa "*Wordwall* memfasilitasi proses latihan soal secara berulang dengan cara yang menyenangkan dan menantang" (Kusumawati & Fadiana, 2024). Penelitian lain oleh Thenaya (2025) juga memperkuat temuan ini, menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya meningkatkan hasil belajar matematika siswa, tetapi juga mendorong siswa untuk menyelesaikan soal dengan lebih percaya diri.

Selain peningkatan nilai, indikator lain yang muncul adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Hofifah & Mislan (2025) dalam penelitiannya

mencatat bahwa *Wordwall* mendorong siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi jawaban, bukan hanya sekadar menghafal. Indikator lain yang ditemukan mencakup kecepatan dan ketepatan dalam menjawab, kemampuan merefleksikan jawaban, serta peningkatan partisipasi dalam diskusi kelompok. Secara keseluruhan, *Wordwall* terbukti mampu mendukung peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih aktif dan terstruktur.

Hasil studi literatur terkait indikator kerja sama siswa terdapat 12 artikel yang relevan ditunjukkan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Indikator Hasil Belajar

Indikator	Penulis
1) Terjadi peningkatan nilai pretest ke posttest	Kusumawati & Fadiana (2024)
2) Ketuntasan belajar meningkat pada setiap siklus	
3) Siswa mampu menjawab soal lebih cepat dan tepat	
4) Meningkatkan pemahaman konsep melalui kuis interaktif	
1) Peningkatan skor pre-test dan post-test	Kusumawati & Fadiana (2024); Anggriany & Rakhmawati (2024); Dheni et al. (2024); Prasetyawan et al. (2024)
2) Ketuntasan belajar meningkat sesuai KKM	
3) Persentase daya serap siswa terhadap materi meningkat dari siklus ke siklus	
1) Siswa mengalami peningkatan dalam retensi materi	Anggriany & Rakhmawati (2024); Enramika & Putra (2024)
2) Hasil belajar meningkat secara signifikan sesuai dengan uji N-Gain	
3) Media dianggap valid dan praktis digunakan	
4) Penggunaan <i>Wordwall</i> terbukti mendorong pemahaman matematis siswa	
1) Kemampuan menjawab soal HOTS (C4–C6) meningkat signifikan	Kusumaningtyas & Yuniawatika (2024); Alwi (2024); Azhari et al. (2023)
2) Siswa mampu menganalisis soal berbasis situasi	
3) Hasil uji menunjukkan peningkatan signifikan	
1) Pemahaman konsep IPAS, IPA, Bahasa Indonesia meningkat	Ama et al. (2024); Prasetyawan et al. (2024); Khastini et al. (2022); Listyarini et al. (2023)
2) Siswa dapat menghubungkan informasi dari permainan dengan materi pembelajaran	
3) Daya tangkap siswa terhadap pelajaran membaik	
1) Siswa menunjukkan refleksi yang lebih bermakna dalam evaluasi	Prasetyawan et al. (2024); Ama et al. (2024); Dheni et al. (2024); Nufus et al. (2024)
2) Tugas dikerjakan lebih lengkap dan cepat	
3) Aktivitas diskusi meningkat dan siswa aktif menyampaikan gagasan melalui permainan soal terbuka	

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Di jenjang sekolah dasar, strategi ini sangat sesuai karena karakteristik belajar anak usia dini cenderung

aktif, imajinatif, dan mudah kehilangan fokus jika hanya mengandalkan metode konvensional (Prensky, 2001). Salah satu platform GBL yang kini banyak digunakan adalah Wordwall, yakni media digital interaktif berbasis permainan edukatif yang menyajikan materi pelajaran secara menarik dan fleksibel.

Dalam perspektif behavioristik, Wordwall memberikan penguatan melalui umpan balik langsung, yang berperan sebagai penguat positif sekaligus motivasi perbaikan (Kusumawati & Fadiana, 2024). Fitur seperti skor, papan peringkat, dan animasi sukses juga mendorong motivasi intrinsik siswa (Ryan & Deci, 2000). Secara kognitif, Wordwall merangsang keterlibatan mental melalui permainan yang menuntut analisis dan pengelompokan informasi (Thenaya, 2025). Dari sisi konstruktivisme, interaksi sosial dalam permainan tim memperkuat pembelajaran kolaboratif dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Hofifah & Mislana, 2025). Wordwall juga meningkatkan minat belajar melalui tampilan visual yang menarik dan akses lintas perangkat (Dheni et al., 2024), serta mendukung pencapaian hasil belajar di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu.

SIMPULAN

Pemaparan pembahasan di atas menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* yang didukung media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan minat dan capaian belajar siswa di jenjang sekolah dasar. *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu memicu keterlibatan siswa secara aktif, meningkatkan fokus, serta membangun motivasi belajar. Indikator peningkatan minat belajar tercermin dari munculnya rasa senang saat belajar, partisipasi aktif, peningkatan perhatian, dan dorongan untuk belajar secara mandiri.

Sementara itu, indikator hasil belajar yang diamati mencakup peningkatan nilai dari pre-test ke post-test, tingginya tingkat ketuntasan belajar, kemampuan berpikir tingkat tinggi, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas. Temuan ini memperkuat posisi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital. *Wordwall* tidak hanya mendukung proses pembelajaran yang bermakna, tetapi juga dapat diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum untuk membentuk pembelajaran yang lebih adaptif dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Alwi, N. A. (2024). Pemanfaatan media game edukasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Edu Research*, 5(4), 262–268.
- Anggriany, N. (2024). Efektivitas penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar matematis siswa. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*.
- Azhar, M. N., Nurmahanani, I., & Rosmana, P. S. (2024). Penerapan metode pembelajaran Game Based Learning berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas VI (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Azhari, A. F., Khadijah, F., & Rifiyati, D. (2023). Inovasi media pembelajaran berbasis game melalui aplikasi *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 50–59.
- Baltezarević, R., & Baltezarević, I. (2025). Digital game-based learning's (DGBL) effect on students' academic performance. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 13(1), 127–140.

- Bang, H. J., Li, L., & Flynn, K. (2023). Efficacy of an adaptive game-based math learning app to support personalized learning and improve early elementary school students' learning. *Early Childhood Education Journal*, 51(4), 717–732.
- Chusna, N. L., Khasanah, U., & Najikhah, F. (2024). Interactive digital media for learning in primary schools. *Asian Pendidikan*, 4, 72–78.
- Dahlani, A., & Afdaliyah, N. N. (2024). Penggunaan media game education *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar dan self learning pada materi gaya dan pengaruhnya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 100–112.
- Dewi, R., Ruhayat, Y., & Nulhakim, L. (2024). The use of *Wordwall*-based learning media in elementary schools. *EDUTECH: Journal of Education and Technology*, 8(2), 272–280. <https://doi.org/10.29062/edu.v8i2.1045>
- Dheni, D. R., Nawawi, E., & Saputra, D. (2024). Penerapan model pembelajaran problem based learning berbantuan media interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V SD Negeri 241 Palembang. *Journal Sains Student Research*, 2(6), 195-205.
- Dwiyanti, F. I., Rajagukguk, K. P., & Azhar, P. C. (2025). Pengaruh media game *Wordwall* terhadap kemampuan literasi sains siswa sekolah dasar: The influence of *Wordwall* game media on elementary school students' science literacy skills. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1656–1663. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5377>
- Enramika, T., & Putra, Y. A. (2025). Kolaborasi metode Game Based Learning dan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Arab di era digital. *Edu Research*, 6(1), 125–136.
- Frampton, G. K., Livoreil, B., & Petrokofsky, G. (2017). Eligibility screening in evidence synthesis of environmental management topics. *Environmental Evidence*, 6, 1–13.
- Haq, I. U. (2023). Impact of augmented reality system on elementary school ESL learners in countryside of China: Motivations, achievements, behaviors and cognitive attainment. *arXiv preprint*, arXiv:2309.09894.
- Hasanah, U., Irmawati, M., Arifin, I., Hasanuddin, M. F., Harbi, M., Mawaddah, M., ... & Hasriani, H. (2024). Sosialisasi penerapan model pembelajaran Game Based Learning menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(3), 1202–1214.
- Hofifah, U., & Mislana, M. (2025). Penerapan model Game Based Learning (GBL) berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. *Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 41–56.
- Imas Susilawati, N. L., Hasanah, E., Amiati, S. A., Munawaroh, R., & Hasanah, A. (2025). Pengembangan model pembelajaran menyenangkan berbasis game interaktif *Wordwall* pada materi membaca teks informatif siswa kelas 5 SDN Bangbayang 2. *Blaze: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 3(1), 207–221. <https://doi.org/10.59841/blaze.v3i1.2278>
- Khastini, R. O., Rohmah, W. S., & Putriana, T. (2022). Development of Monopoly Digestive Media based on educational games as student learning resources on food digestive system concept. *International Journal of Biology Education Towards Sustainable Development*, 2(2), 53–62.
- Kholidah, Z., & Sari, P. M. (2023). The development of Engklek game media based on higher order thinking skills in learning science of class V elementary school. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 6181–6187. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i8.4406>
- Kusuma, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan game edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1567–1575.

- Letina, A. (2021). Game-based learning in primary science and social studies. *ICERI 2021 Conference Paper*.
https://www.researchgate.net/publication/356414708_GAME-BASED_LEARNING_IN_PRIMARY_SCIENCE_AND_SOCIAL_STUDIES
- Lin, P.-S., & Lin, C.-P. (2019). Effects of game-based instruction on the results of primary school children taking a natural science course. *Education Sciences*, 9(2), 79.
<https://doi.org/10.3390/educsci9020079>
- Listyarini, I., Layyina, H., & Nursyahadiyah, F. (2023). Peningkatan hasil belajar melalui model project based learning berbantuan media *Wordwall* pada siswa kelas V SDN Peterongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370–3378.
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan *Wordwall* sebagai game edukasi untuk meningkatkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 159–169.
- Nufus, A., Damayanti, R., Enggar, S., Fitria, S., & Adriansah, T. (2025). Strategi pembelajaran matematika berbasis games *Wordwall* di sekolah dasar. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). The effect of *Wordwall* educational game-based learning media on interest in learning natural sciences. *Education and Social Sciences Review*, 4(1), 27–33.
- Prasetyiawan, A., Rulviana, V., & Rakini, R. (2024). Penggunaan media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas 5 di SD Negeri 02 Taman. *Journal Innovation in Education*, 2(4), 48–55.
- Rohmawati, I. Z., Maruti, E. S., & Budiarti, M. (2024). Peningkatan hasil belajar IPAS kelas 4 dengan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media *Wordwall* di SDN 01 Nambangan Kidul. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 127–132.
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., ... & Sudrajat, A. (2022). Improvement of student learning motivation through *Wordwall* -based digital game media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(6), 189.
- Sugiarti, D., & Widaty, C. (2024). Interactive *Wordwall* game media in science learning for grade V elementary school. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 22(2), 270–284.
- Syaifi, A. C., & Murwitaningsih, S. (2022). Analysis of the influence of problem based learning models assisted by *Wordwall* media on science learning outcomes of primary school students. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 754–762.
- Thenaya, P. F. (2025). Penerapan model Game Based Learning (GBL) dengan media *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar.
- Wedananta, I. K. Y. P., Utami, I. G. A. L. P., & Suprianti, G. A. P. (2024). Advancing elementary vocabulary education with *Wordwall* -based digital media. *Journey: Journal of English Language and Pedagogy*, 7(2), 306–317.
<https://doi.org/10.33503/journey.v7i2.843>
- Yustin, Y. N. H., Anif, S., Desstya, A., & Minsih. (2023). Innovation in differentiated learning assisted by digital media *Wordwall* in accommodating elementary school learning needs. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 8(1).
<https://doi.org/10.31949/jee.v8i1.12843>
- Zheng, X., Zhang, D., Lau, E. N. S., Xu, Z., Zhang, Z., Mo, P. K. H., ... & Wong, S. Y. (2022). Primary school students' online learning during coronavirus disease 2019: Factors associated with satisfaction, perceived effectiveness, and preference. *Frontiers in Psychology*, 13, 784826.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.784826>