

Gamifikasi Platform Digital Berbasis Web: Inovasi *Wordwall* untuk Menumbuhkan Pembelajaran *Joyfull* Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar

Rahma Ayuningtyas, Hawa Fatikhah Az Zahra, Haya Luthfiah Mutmainnah, Dewi Indrapangastuti

Universitas Sebelas Maret
rahmaaayuningtyas17@gmail.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 21/9/2026

Abstract

The rapid advancement of digital technology necessitates innovative learning methods to overcome traditional approaches that lead to low motivation and poor mathematics outcomes for elementary school students. This research aims to investigate the use of Wordwall, a web-based gamification platform, in creating an enjoyable learning environment that boosts student motivation and fosters active participation. Employing a literature review approach, the study analyzes existing articles and research on Wordwall's application in elementary mathematics education. Key findings reveal Wordwall's high effectiveness: integrating gamification elements and appealing visuals significantly reduces boredom, enhances student engagement, and improves comprehension of mathematical concepts alongside overall learning results. It delivers more interactive, fun, and meaningful educational experiences. However, achieving optimal outcomes requires teachers' preparedness in designing digital activities and sufficient technological infrastructure. Ultimately, Wordwall stands as an effective innovation supporting enjoyable learning and elevating mathematics achievement for elementary students.

Keywords: *Gamification, Wordwall, Joyful Learning, Mathematics Learning*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut inovasi pembelajaran untuk mengatasi metode tradisional yang menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan *Wordwall*, platform gamifikasi berbasis web, untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, dan mendorong partisipasi aktif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka, yang melibatkan analisis artikel dan penelitian yang ada terkait penerapan *Wordwall* dalam pengajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Temuan dalam kajian pustaka menunjukkan bahwa *Wordwall* sangat efektif. Integrasi elemen gamifikasi dan visual yang menarik telah terbukti mengurangi kebosanan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika serta hasil belajar secara keseluruhan. *Wordwall* menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Namun untuk hasil optimal, memerlukan kesiapan guru dalam merancang aktivitas belajar digital serta infrastruktur teknologi memadai. *Wordwall* adalah inovasi efektif yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar matematika bagi siswa SD.

Kata kunci: *Gamifikasi, Wordwall, Joyful Learning, Pembelajaran Matematika*



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Guru dituntut memiliki kemampuan dalam menggunakan komputer agar dapat mengakses berbagai informasi yang membantu dalam pemecahan masalah di berbagai bidang serta dimanfaatkan untuk mencari dan menyiapkan bahan ajar secara lebih efektif (Hakim & Yulia, 2024). Salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah pada pembelajaran matematika. Banyak peserta didik memandang matematika sebagai pelajaran yang rumit dan kurang menarik. Pembelajaran yang lebih banyak mengandalkan ceramah dan metode biasanya membuat siswa menjadi tidak aktif, mudah merasa jenuh, serta mengalami kecemasan terhadap matematika. Sejalan dengan hal tersebut, Thoyyibah et al. (2024) dalam penelitiannya yang dilakukan pada siswa kelas I SDN Panggung Lor, diketahui bahwa guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran, media yang digunakan masih terbatas pada presentasi *PowerPoint* (PPT), sehingga pembelajaran cenderung monoton dan menyebabkan siswa mudah merasa bosan serta kurang berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, faktor internal seperti sikap negatif terhadap matematika dan rendahnya efikasi diri siswa turut memperkuat ketidakminatan mereka dalam belajar (Klorina, 2022). Kurangnya ketertarikan tersebut berpotensi menurunkan motivasi dan minat belajar, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika (Wiryana & Alim, 2023). Penelitian lain menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan dapat membantu menyajikan materi matematika secara lebih nyata dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa (Sartika et al., 2023; Anggriyani, 2024). Situasi ini menunjukkan adanya perbedaan antara kebutuhan pendidikan di abad ke-21 yang menekankan kreativitas, partisipasi aktif, dan kesenangan dalam belajar dengan praktik pembelajaran yang masih menerapkan cara tradisional. Kondisi tersebut, diperlukan adanya pendekatan pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) untuk mengimplementasikan strategi baru yang bisa memperkuat keterlibatan emosional serta pemahaman siswa.

Meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar. Menurut Piaget (Rahman et al., 2025) menjelaskan bahwa teori perkembangan kognitif anak-anak pada usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, mereka lebih mudah memahami suatu konsep dengan aktivitas yang menarik dan konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis game yang dapat diterapkan untuk pembelajaran matematika sekolah dasar adalah *Wordwall*. *Wordwall* menjadi salah satu inovasi dalam dunia pendidikan di era digitalisasi untuk meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan (*Joyfull Learning*). Media pembelajaran *Wordwall* adalah sebuah situs web yang menyediakan beragam permainan edukatif yang berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran sekaligus alat evaluasi yang dirancang secara menarik dan menyenangkan bagi siswa (Nisa & Susanto, 2022). Platform ini memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran berbentuk permainan seperti kuis, teka-teki, dan *matching games* yang dapat diakses melalui perangkat berbasis web. Selain mudah digunakan, *Wordwall* juga memungkinkan adaptasi terhadap berbagai mata pelajaran, termasuk Matematika, sehingga dapat membantu guru menyajikan materi dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik. Platform ini juga dilengkapi dengan fitur penilaian otomatis serta umpan balik secara langsung (*real-time*) yang dapat segera diterima oleh siswa (Amaliyah, 2024).

Melalui *Wordwall*, guru dapat merancang materi pembelajaran yang menarik dengan mudah tanpa memerlukan kemampuan teknis yang kompleks. *Wordwall*

merupakan platform gamifikasi, gamifikasi adalah suatu konsep dengan menerapkan metode pada unsur-unsur mekanika yang didasarkan pada permainan, daya tarik visual, dan konsep permainan yang bertujuan untuk mendorong seseorang selama proses belajar (Ariyanto, dkk., 2023). Gamifikasi merupakan upaya pendekatan dalam pendidikan yang menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan (joyfull) dan mendalam, sehingga mendukung siswa mencapai kondisi mengalir (flow) dalam proses pembelajaran. Jusuf (Ariyanto et al., 2023) menjelaskan penerapan gamifikasi juga bisa mendorong munculnya rasa nyaman bagi siswa saat menjalani proses belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berhasil dalam menumbuhkan pembelajaran yang Joyfull. Penelitian Agusti (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan Wordwall terbukti berhasil dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB menggunakan box soal dan spinner wheel game pada kelas V SD Negeri 241 Palembang. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Asmini (2025) pada siswa kelas V SD Negeri 68 Palembang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall mampu meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan tidak pasif. Selain itu, penggunaan media ini juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

Meskipun Wordwall sudah diakui sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan berbasis digital, penggunaan alat ini di sekolah dasar masih belum maksimal. Banyak guru masih terjebak dalam pola pembelajaran tradisional yang lebih berpusat pada guru, seperti metode ceramah dan latihan tertulis yang dilakukan secara berulang. Metode ini sering kali terasa membosankan, pasif, dan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi, sehingga tidak sejalan dengan sifat generasi digital sekarang yang berkembang dalam lingkungan yang penuh visual dan interaksi. Pembelajaran yang menyenangkan (Joyfull)memberikan dampak baik pada aspek kognitif dan emosional, seperti peningkatan hasil akademis, pemahaman konsep, dorongan, ketertarikan, keterlibatan aktif, dan sikap baik siswa terhadap mata pelajaran matematika (Nabila, dkk., 2025).

Kondisi tersebut mendorong perlunya kajian yang menelaah penerapan Wordwall sebagai platform gamifikasi berbasis web. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan Wordwall dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan (joyful learning), meningkatkan motivasi siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, artikel ini tidak hanya menekankan aspek teori gamifikasi dan media pembelajaran inovatif, tetapi juga menyoroti penerapan praktis yang dapat mendukung guru menciptakan kegiatan belajar yang interaktif, adaptif, dan kontekstual sesuai karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka. Menurut Widiarsa (2019), kajian pustaka merupakan rangkuman tertulis yang bersumber dari artikel jurnal, buku, maupun berbagai dokumen lain yang memuat teori serta informasi baik yang bersifat historis maupun terkini. Dalam memperoleh data penelitian, peneliti mengumpulkan, mengelompokkan, menganalisis, mengorganisasikan sumber dari artikel, buku, penelitian terdahulu tentang penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Matematika SD.

Sementara itu, 110 artikel lainnya tidak digunakan karena pembahasannya tidak sesuai dengan fokus kajian atau kurang relevan dengan topik yang dibahas. Pencarian literatur dalam kajian pustaka ini dilakukan melalui database Google Scholar. Kata kunci yang digunakan meliputi Gamifikasi, Wordwall, Joyful Learning, dan Pembelajaran Matematika, dengan batasan artikel yang diterbitkan pada tahun 2020–2025.

Berdasarkan hasil pencarian, ditemukan sebanyak 150 artikel yang berkaitan dengan kata kunci tersebut. Selanjutnya, dilakukan penyaringan untuk memilih artikel yang paling sesuai dengan topik kajian. Dari 150 artikel yang ditemukan, dipilih 40 artikel yang dianggap relevan untuk dibaca dan dikaji lebih lanjut. Peneliti kemudian melakukan penelaahan secara lebih mendalam, terdapat 21 artikel yang sesuai dengan fokus dan tema kajian pustaka sehingga digunakan sebagai sumber utama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Efektivitas *Wordwall* Berbasis Gamifikasi dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika

Wordwall merupakan platform belajar daring yang memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas pembelajaran dalam bentuk game melalui beragam template yang sudah tersedia (Nufus, et al., 2025). Melalui *Wordwall*, materi pelajaran dapat dikemas menjadi game yang menarik, mudah digunakan, dan dapat diakses oleh siswa secara *online* maupun dicetak dalam bentuk lembar kerja. Template kuis yang disediakan dapat mencakup berbagai bentuk, seperti soal pilihan ganda, teka-teki silang, aktivitas memilah kartu atau mencocokkan gambar, mencari pasangan jawaban yang benar, serta masih banyak jenis lainnya (Nadia, 2022). Guru bisa membuat soal pilihan ganda, teka-teki silang, aktivitas memilah kartu atau mencocokkan gambar, hingga permainan menemukan pasangan jawaban yang tepat.

Kajian pustaka menunjukkan bahwa *Wordwall* berbasis gamifikasi sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa di sekolah dasar dan meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut Fitriyah Amaliyah (2024), *Wordwall* menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik serta mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif di dalamnya. Siswa lebih fokus dalam proses pembelajaran dengan fitur-fitur ini karena mereka tidak sekadar menyelesaikan soal, tetapi juga berinteraksi dengan permainan yang menggabungkan elemen visual, tantangan, dan umpan balik langsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad et al. (2023), menunjukkan bahwa menggunakan *Wordwall* secara teratur dapat meningkatkan nilai akademik siswa. Gamifikasi membantu siswa menjadi lebih kompetitif dan menyelesaikan masalah dengan lebih cepat dan tepat, yang menjelaskan peningkatan nilai. *Wordwall* juga dianggap membantu guru dalam memberikan evaluasi formatif karena memungkinkan guru melacak prestasi siswa secara real-time. Secara keseluruhan, penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa efektivitas *Wordwall* tidak hanya disebabkan oleh sifatnya yang menarik, tetapi juga karena ia menciptakan pembelajaran berulang tanpa menimbulkan kejenuhan. Latihan berulang yang digunakan dalam format permainan meningkatkan retensi konsep matematika, yang merupakan salah satu cara utama pengguna *Wordwall* berkontribusi pada peningkatan hasil belajar matematika siswa SD.

B. Potensi Penggunaan *Wordwall* dalam Menciptakan Pembelajaran *Joyfull* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Pemanfaatan *Wordwall* sebagai platform gamifikasi di *web* menunjukkan peluang yang signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar matematika yang lebih *joyfull*, interaktif, dan bermakna bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Putra et al. (2025) menunjukkan bahwa hasil pembelajaran matematika bab unsur bangun datar, siswa di kelas III SDN Kandangan 1 Surabaya menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan setelah diterapkannya media *Wordwall* yang dikombinasikan dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada fase pra-siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 71,53 dengan ketuntasan 57%. Setelah tindakan pada siklus I, nilai rata-rata meningkat

menjadi 77,47 dan ketuntasan naik menjadi 80%. Pada siklus II, hasil belajar kembali meningkat dengan nilai rata-rata 81,03 dan ketuntasan mencapai 83,33% (Putra K., R., H., et al., 2025). Hasil tersebut menjelaskan menggabungkan *Wordwall* dengan metode pembelajaran yang berfokus pada permainan seperti *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan peningkatan dalam pencapaian belajar dan mendorong siswa agar senang belajar dan merasa senang saat berhasil menyelesaikan soal atau tantangan.

Respon siswa dan guru menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* membantu mengurangi kejenuhan dan menciptakan pembelajaran matematika materi bangun ruang lebih menyenangkan melalui kuis dan visual yang menarik serta *tech-friendly* (Lubis, P., A. & Nuriadin, I., 2022). Siswa merasa pembelajaran matematika lebih menarik, tidak monoton, dan lebih mudah dipahami, sehingga meningkatkan motivasi dan rasa gembira(). Fitur visual, latihan interaktif, dan unsur kompetisi juga menambah ketertarikan belajar. Guru berharap penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan keberhasilan belajar dan membangun suasana belajar yang positif.

Menurut penelitian Mutiara et al. (2024) mengemukakan bahwa di SD Negeri 67 Kota Bengkulu potensi pemanfaatan *Wordwall* dalam mata pelajaran matematika materi penjumlahan & pengurangan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung siswa untuk lebih yakin dalam memberikan jawaban dan lebih berani mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum mereka pahami. Sehingga suasana di kelas menjadi lebih dinamis dan optimis. Selain itu, ragam cara penyampaian materi serta evaluasi yang dapat diimplementasikan melalui *Wordwall* turut memperkaya atmosfer pembelajaran yang baik dan mengasyikkan, meningkatkan pengalaman belajar dari segi psikologis dan emosional.

C. Tantangan Implementasi Gamifikasi *Wordwall* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Selain potensi, kajian pustaka juga menyoroti tantangan lain dalam implementasi *Wordwall* di kelas. Menurut penelitian Rizky Budi dan Meiliasari (2025), fokus utama terletak pada aspek infrastruktur, yang mencakup stabilitas jaringan internet, tingkat pembelajaran digital, dan stabilitas koneksi yang diperlukan untuk menjalankan *Wordwall*. Situasi ini menyebabkan beberapa sekolah tidak dapat memanfaatkan media digital secara optimal, meskipun *wordwall* memiliki potensi yang besar.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk. (2025) menunjukan bahwa penggunaan *Wordwall* memerlukan ketersediaan perangkat teknologi dan koneksi internet yang stabil, kemampuan guru menyusun soal yang interaktif, serta manajemen waktu agar aktivitas bermain tidak mengurangi waktu penyampaian materi. Penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang, kesiapan teknis, serta literasi digital yang memadai dari guru.

Menurut Nurhayati, dkk. (2025) salah satu tantangan dalam penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran adalah kesiapan infrastruktur dan akses teknologi di sekolah, terutama untuk daerah terpencil. Sejalan dengan hal tersebut Hasanah & Gudnanto dalam Nurhayati, dkk. (2025) menyatakan bahwa beberapa sekolah belum memiliki fasilitas yang memadai, selain itu mereka juga belum memiliki jaringan internet yang stabil. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* tidak hanya menunjukkan kesiapan pedagogis guru tetapi juga dukungan infrastruktur yang layak agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Selanjutnya menurut penelitian yang dilakukan oleh Suseno, dkk. (2025) terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan *wordwall*, pengguna hanya bisa menyimpan lima aktivitas interaktif pada versi gratis serta menuntut adanya pelatihan khusus bagi guru agar mampu merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Pemanfaatan *Wordwall* bukan hanya sekedar penggunaan web saja tetapi

juga mencakup kesiapan infrastruktur, kapasitas teknik guru, serta kemampuan merancang pengalaman belajar digital yang efektif.

SIMPULAN

Penggunaan *Wordwall* berbasis gamifikasi terbukti menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan pembelajaran *joyfull learning* pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Penerapan unsur gamifikasi yang interaktif dengan visual yang menarik mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa. *Wordwall* juga berkontribusi dalam menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Namun, implementasi *wordwall* masih menghadapi kendala seperti keterbatasan infrastruktur, kendala internet, dan batasan fitur pada versi gratis. Gamifikasi dalam pembelajaran matematika perlu didukung oleh kesiapan guru dalam merancang aktivitas digital yang edukatif, serta dukungan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah. Penggunaan *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang dapat memantau perkembangan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, L., & Anwar, Y. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI WORDWALL DI KELAS V SD NEGERI 241 PALEMBANG. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(1), 328-336.
- Amaliyah, F. (2024). LITERATURE REVIEW: APLIKASI WORDWALL BERBASIS GAMIFIKASI SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8(2). 73-81.
- Anggriyani, M., Syaharuddin, S., Mandailina, V., Abdillah, A., & Mahsup, M. (2024). Penggunaan teknologi pendidikan dalam pembelajaran matematika: Tren dan tantangan. *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2, 348. Yogyakarta.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan gamifikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-10.
- Asmini, R. M., Imansyah, F., & Mulbasari, A. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri 68 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 383–398. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27411>
- Klorina, M. J., & Juandi, D. (2022). Kesulitan belajar matematika siswa di Indonesia ditinjau dari self-efficacy: Systematic Literature Review (SLR). *Symmetry | Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), 181–195.
- Nabila, I., Santoso, K. M. N., & Kusno. (2025). Joyful Learning dalam Pembelajaran Matematika: Studi Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 4089–4099. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/download/3236/2093/25629>
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924-1933.
- 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.
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nufus, A., Damayanti, R., Dewi, S. E. K., Fitria, N., Adriansah, T. (2025). Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis Games Wordwall di Sekolah Dasar. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar*, 8(1), 1-9.
- Nur Hakim, A., & Yulia, L. (2024). Dampak Teknologi Digital Terhadap Pendidikan Saat Ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Nurhayati, N., Ningsih, R. D., & Triana, T. (2025). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Kelas I UPT SPF SD Negeri Panaikang 1 Makassar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 61–72.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5417>
- Rahman, F., Nurrahmah, N., Syarifudin, S., & Taufikurrahman, T. (2025). Pemahaman Konsep Pecahan melalui Model KoNGSi di Sekolah Dasar: Perspektif Siswa dan Guru. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(3), 487-495.
- Rahmawati, S., Amri, M. A., & Putra, A. (2025). Studi Literatur: Wordwall sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Polynomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(4), 829-837.
<https://doi.org/10.56916/jp.v4i4.1855>
- Suseno, Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Platform Wordwall dalam Pembelajaran SKI: Systematic Literatur Rivew. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 723-738.
<https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Thoyyibah, H. I., Nuvitalia, D., Wigati, T., Huda, C. (2024). Analisis Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 9(4). 2911-2916.
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). PERMASALAHAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*. 2(3). 271-277.
<https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>
- Widiarsa. (2019). Kajian pustaka (literature review) sebagai layanan intim pustakawan berdasarkan kepakaran dan minat pemustaka. *Media Informasi*, 28(1).
<https://doi.org/10.22146/mi.v28i1.3940>
- Putra, H. R. K., Suryaningtyas, W., & Triastuti, I. R. A. R. (2025). Pemanfaatan Platform Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Kandungan 1 Surabaya. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
<https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/28038>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
<https://www.neliti.com/publications/448587/efektivitas-aplikasi-wordwall-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-dalam-pembelajaran>
- Mutiara, L., Agusdianita, N., & Desri, D. (2024). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran guna Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Di SD Negeri 67 Kota Bengkulu. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
<https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/91796>