

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI
WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA SMP****Ali Rahmat Unton¹, Rizal², Sitti Ilwan³**Pendidikan Matematika, STKIP Pelita Nusantara Buton^{1,2,3}e-mail: aliunton@gmail.com

Diterima: 17/04/2026; Direvisi: 21/04/2026; Diterbitkan: 01/05/2026

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar matematika siswa serta kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 4 Baubau menunjukkan adanya kesenjangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif. Kondisi ini dipengaruhi oleh dominasi penggunaan pendekatan konvensional dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media digital interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas IX di SMP Negeri 4 Baubau. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* berbentuk *pre-test and post-test control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 4 Baubau, dengan sampel yang dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IX.9 sebagai kelas kontrol dan kelas IX.11 sebagai kelas eksperimen, dengan masing-masing berjumlah 27 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Wordwall. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran gamifikasi Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IX di SMP Negeri 4 Baubau.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Gamifikasi Wordwall, Hasil Belajar Matematika***ABSTRACT**

The low mathematics learning outcomes and limited student participation in the learning process at SMP Negeri 4 Baubau indicate a gap in the implementation of effective instruction. This condition is influenced by the dominance of conventional teaching approaches and the limited use of interactive learning media, resulting in less engaging classroom environments and reduced student motivation. Therefore, this study aims to analyze the use of Wordwall as an interactive digital learning medium to improve students' motivation and mathematics learning outcomes. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pre-test and post-test control group design. The population consisted of all ninth-grade students at SMP Negeri 4 Baubau, and the sample was selected using cluster random sampling. The subjects included two classes: class IX.9 as the control group and class IX.11 as the experimental group, each consisting of 27 students. The research instrument used was a pre-test and post-test. The results showed that the average post-test score of students in the



experimental group was higher than that of the control group, indicating an improvement in learning outcomes after the use of Wordwall. Thus, it can be concluded that the use of gamification-based Wordwall media is effective and has a significant effect on improving students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *Learning Media, Wordwall Gamification, Mathematics Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran matematika, teknologi berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami melalui metode konvensional. Media pembelajaran berbasis digital seperti e-modul interaktif dan aplikasi pembelajaran mampu menyajikan materi secara visual dan dinamis sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini didukung oleh Kifron et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan sistematis. Sejalan dengan itu, penggunaan media digital interaktif juga dapat menyesuaikan gaya belajar siswa serta meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Ni'matussyahara et al., 2023).

Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung lebih aktif ketika pembelajaran disajikan secara interaktif dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Media berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga mampu mengurangi kejenuhan siswa. Marselia et al. (2024) menjelaskan bahwa pengembangan fitur evaluasi dalam media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui latihan yang terstruktur dan umpan balik yang langsung. Hal ini juga diperkuat oleh penerapan prinsip desain multimedia yang tepat dalam pembelajaran matematika yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih efektif (Rahayu et al., 2024).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Kemampuan tersebut sangat penting dalam membantu siswa menyelesaikan berbagai permasalahan baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Putra et al. (2021) mengemukakan bahwa penggunaan aplikasi gamifikasi seperti Wordwall dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran daring serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep secara lebih mendalam.

Secara ideal, pembelajaran matematika seharusnya dilaksanakan secara interaktif, kontekstual, serta melibatkan partisipasi aktif siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 4 Baubau, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif. Akibatnya, hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan pemahaman konsep belum optimal. Dalam konteks ini, peningkatan hasil belajar dapat dianalisis menggunakan pendekatan *gain score* sebagaimana dijelaskan oleh Hake (1999) untuk melihat efektivitas pembelajaran yang diterapkan.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan aplikasi berbasis gamifikasi seperti Wordwall. Media Wordwall merupakan platform digital berbasis web yang dapat diakses melalui situs resmi tanpa memerlukan instalasi aplikasi, baik menggunakan komputer maupun perangkat



seluler. Pengguna dapat memanfaatkan versi gratis dengan fitur terbatas, serta tersedia opsi berlangganan untuk mengakses fitur yang lebih lengkap. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif, seperti kuis, pencocokan pasangan, roda putar, dan teka-teki. Sebagai contoh, pada pembelajaran matematika, guru dapat menyajikan materi seperti operasi bilangan, persamaan linear, atau bangun ruang melalui kuis interaktif sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Minarta dan Pamungkas (2022) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, Wahyuni et al. (2022) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan melalui penyajian materi yang lebih variatif.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Wordwall juga dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam pembelajaran. Sentani et al. (2022) menjelaskan bahwa implementasi Wordwall dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa serta mempermudah pemahaman materi melalui aktivitas berbasis permainan. Hal ini diperkuat oleh Zalillah dan Alfurqan (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dalam evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan media berbasis gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga kualitas interaksi dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi di lapangan, masih ditemukan kesenjangan antara harapan pembelajaran yang interaktif dengan praktik pembelajaran yang cenderung konvensional, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media digital, sebagian besar masih berfokus pada peningkatan hasil belajar tanpa mengintegrasikan aspek keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengatasi kesenjangan tersebut melalui penerapan media pembelajaran berbasis Wordwall yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada penguatan partisipasi aktif siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Wordwall sebagai media gamifikasi yang dirancang untuk mengoptimalkan interaksi siswa dalam pembelajaran matematika secara lebih kontekstual dan menarik. Penggunaan media ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara empiris efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* berbentuk *pre-test and post-test control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Baubau pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*, sehingga diperoleh dua kelas, yaitu kelas IX.9 sebagai kelompok kontrol dan kelas IX.11 sebagai kelompok eksperimen, masing-masing berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes dan dokumentasi. Instrumen berupa soal *pre-test* dan *post-test* yang telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran serta diuji validitas dan reliabilitasnya. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan (penyusunan perangkat dan media),

(2) tahap pelaksanaan (pemberian *pre-test*, perlakuan, dan *post-test*), dan (3) tahap akhir (pengolahan data dan penarikan kesimpulan).

Media Wordwall digunakan pada materi matematika kelas IX, misalnya persamaan linear, dalam bentuk permainan interaktif seperti kuis dan pencocokan. Pembelajaran pada kelas eksperimen dilakukan melalui langkah-langkah: penyampaian tujuan, pemberian stimulus melalui Wordwall, diskusi, latihan interaktif, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama 2–3 pertemuan dengan durasi 2×40 menit setiap pertemuan. Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test*. Selain itu, digunakan perhitungan *N-Gain Score* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experimental* dengan subjek penelitian mencakup siswa kelas IX.9 yang berperan sebagai kelas kontrol serta siswa kelas IX.11 sebagai kelas eksperimen. Setiap kelas terdiri atas 27 siswa. Dalam pelaksanaannya, terdapat dua bentuk perlakuan pembelajaran yang berbeda, yaitu kelas IX.9 mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran, sedangkan kelas IX.11 mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis gamifikasi *wordwall*. Data penelitian ini didapat melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kedua kelas tersebut.

Hasil

Analisis hasil penelitian diawali dengan penyajian statistik deskriptif terhadap nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3. Data tersebut memperlihatkan bahwa jumlah responden pada kedua kelas adalah sama, sehingga memungkinkan perbandingan yang seimbang. Secara umum, kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen tampak lebih menonjol dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Keterangan	Pre-test Kontrol	Post-test Kontrol	Pre-test Eksperimen	Post-test Eksperimen
N Valid	27	27	27	27
Mean	47,78	69,63	42,96	79,26
Median	50,00	70,00	50,00	80,00
Mode	40	70	30	70
Std. Deviation	14,233	15,059	17,279	12,066
Minimum	10	40	10	60
Maximum	70	100	70	100

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional mengalami peningkatan hasil belajar, tetapi tidak sebesar kelas eksperimen. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan menggunakan media Wordwall. Selain itu, sebaran nilai pada kelas eksperimen setelah perlakuan terlihat lebih merata dibandingkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu sebagian besar siswa memahami materi dengan lebih baik. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, dilakukan analisis N-Gain yang disajikan pada Tabel 4. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Meskipun demikian, nilai peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih optimal.

Tabel 4. Nilai Rata-Rata N-Gain Score

Kelas	Pre-test	Post-test	N-Gain	Kategori
Kontrol	47,77	69,62	0,41	Sedang
Eksperimen	42,96	79,25	0,63	Sedang

Selanjutnya, untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar antara kedua kelas, dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 5. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian dapat diterima. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Tabel 5. Independent Samples Test

Uji	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	1,283	0,262	3,217	52	0,002
Equal variances not assumed	-	-	3,217	49,618	0,002

Berdasarkan hasil uji pada Tabel 5, diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis Wordwall terbukti lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil ini sekaligus menguatkan bahwa penerapan media berbasis gamifikasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih



interaktif dan bermakna (Oliveira et al., 2023). Hamidah et al. (2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat literasi digital sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, Rosalia et al. (2023) menegaskan bahwa media interaktif berbasis Wordwall berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep matematika secara lebih konkret melalui visualisasi dan aktivitas langsung.

Peningkatan nilai N-Gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi memberikan kontribusi yang lebih optimal terhadap hasil belajar siswa (Prananda et al., 2024). Hal ini tidak terlepas dari kemampuan media Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar melalui unsur permainan yang menyenangkan. Kurniawati dan Tresnawati (2024) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa karena adanya unsur tantangan dan interaktivitas dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, Kamswara et al. (2024) mengemukakan bahwa media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton membuat siswa lebih aktif serta mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan pengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa. Ihsan et al. (2023) menjelaskan bahwa implementasi Wordwall dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, yang merupakan bagian penting dari kompetensi matematika. Selain itu, Dewi dan Susilo (2025) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran matematika dapat mentransformasi proses belajar menjadi lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, penggunaan media berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperbaiki kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat pada kelas eksperimen, yang diukur berdasarkan indikator aktivitas belajar seperti keaktifan bertanya, partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam menyelesaikan tugas, serta respons siswa selama penggunaan media Wordwall. Keterlibatan ini mencakup aspek kognitif, emosional, dan perilaku yang menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Adinda et al. (2024) mengemukakan bahwa pengembangan evaluasi berbasis Wordwall mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Fitriani et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan serta respons siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan partisipatif.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan yang singkat dan variasi kemampuan awal siswa, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Dewanti dan Sholihah (2022) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall, seperti e-modul interaktif, dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih sistematis dan menarik. Penggunaan media digital tidak hanya menghadirkan variasi dalam proses pembelajaran, tetapi



juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara lebih mendalam. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan teknologi digital sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era modern. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi juga menunjukkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran, di mana siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam memahami konsep matematika. Temuan ini menguatkan bahwa integrasi media digital interaktif mampu mendukung pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Kesimpulan ini sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin mengkaji efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus partisipasi siswa. Dengan demikian, penggunaan media berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif solusi terhadap permasalahan rendahnya hasil belajar dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu, hasil penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi guru untuk lebih mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang adaptif dan menarik. Adapun untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penggunaan Wordwall pada materi matematika yang lebih luas atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A., Anwar, W. S., & Gani, R. A. (2024). Pengembangan soal evaluasi pembelajaran menggunakan Wordwall pada materi siklus air. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19233>
- Dewanti, S. C., & Sholihah, U. (2022). Pengembangan e-modul berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika pada materi koordinat kartesius di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(3), 65–75. <https://ejournal.unib.ac.id/jpmr/article/view/22260>
- Dewi, K., & Susilo, C. Z. (2025). Transformasi pembelajaran matematika materi bilangan cacah melalui Wordwall pada siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/37917>
- Fitriani, T., Novita, L., & Santa. (2023). Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan Wordwall pada materi siklus. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5). <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2246>
- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2023). Strengthening digital literacy of elementary school students through utilization of Wordwall as game-based learning interactive media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 215–223. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55807>
- Ihsan, Y. M., Nuvitalia, D., & Mudzanatun, M. (2023). Implementasi kurikulum merdeka melalui media Wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1571–1580. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5487>



- Kamswara, C. V., Chasanatun, F., & Sumeni, M. (2024). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran Wordwall pada pelajaran matematika. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1495–1502. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.425>
- Kifron, M. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi iSpring Suite Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi). <https://repository.unja.ac.id/64801/>
- Kurniawati, T. T., & Tresnawati, N. (2024). Implementasi aplikasi Wordwall terhadap motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. *Action Research Journal Indonesia*, 7(1). <https://doi.org/10.61227/arji.v7i1.255>
- Marselia, M., Fathushahib, F., Firdania, M. S., & Salahuddin, S. (2024, December). Pengembangan Fitur Evaluasi pada E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Perkuliahan di Politeknik Negeri Sambas. In *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SEHATI ABDIMAS)* (Vol. 7, No. 1, pp. 9-15). https://doi.org/10.47767/sehati_abdimas.v7i1.890
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa MAN 1 Lamongan. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2). <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Ni'matussyahara, D., Sugiyanto, S., & Sarwono, S. (2023). Interactive Digital Media Based on Our-Space Website in Geography Learning: ICT, Media Skills, and Learning Styles. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 9(4), 1230-1242. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i4.9198>
- Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., Palomino, P. T., & Isotani, S. (2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. *Education and information technologies*, 28(1), 373-406. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-022-11122-4>
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/18683>
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan aplikasi gamifikasi Wordwall di era pandemi Covid-19 untuk meningkatkan proses pembelajaran daring. *Terang*, 4(1). <https://www.researchgate.net/profile/Diah-Aryani-2/publication/358464187>
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353-361. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998>
- Rosalia, R., Rasmuin, R., & Jais, E. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 10(2). <https://doi.org/10.55340/japm.v10i2.1662>
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi game Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris di kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(1). <https://eprints.ummi.ac.id/2812/>
- Wahyuni, D., et al. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall pada mata pelajaran TIK untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Inventor:*

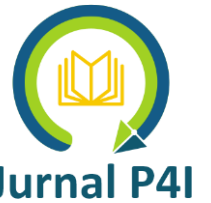


EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

Vol. 6, No. 2, Maret-Mei 2026

e-ISSN : 2774-6283 | p-ISSN : 2775-0019

Online Journal System : <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>



Jurnal Inovasi dan Tren Pendidikan Teknologi Informasi, 1(3), 31–36.

<https://doi.org/10.37630/inventor.v1i3.1195>

Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan game interaktif Wordwall dalam evaluasi mata pelajaran pendidikan agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim/article/view/1996>