

PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS RENDAH: Literatur Review

Milza Mulyani Purtri¹, Alya Loviza², M. Habibi³

^{1,2,3} PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹milzamulyaniputri@gmail.com,

²alyaloviza64@gmail.com, ³habibie91@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Vocabulary mastery is a fundamental aspect of Indonesian language learning, especially for lower elementary school students. However, many students still face challenges in mastering vocabulary optimally, partly due to monotonous and less varied teaching methods. This study aims to examine the effect of Wordwall media on Indonesian vocabulary mastery among lower elementary school students. This research employs a quantitative approach using the Systematic Literature Review (SLR) method, which involves four stages: database identification, title-based screening, abstract and keyword content matching, and final article selection. A total of 15 relevant articles were selected from databases including Google Scholar, Semantic Scholar, DOAJ, and Garuda, published between 2017 and 2026. The results of the literature review indicate that the use of Wordwall media has a positive effect on Indonesian vocabulary mastery in lower elementary school students. Wordwall is proven to create more interactive, engaging, and enjoyable learning environments, which increase student motivation and active participation. Game-based learning activities help students understand and retain new vocabulary more effectively. Furthermore, Wordwall also has a positive impact on student learning outcomes and engagement. Therefore, Wordwall can be recommended as an innovative and effective alternative media for Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: Vocabulary Mastery, Wordwall, and Interactive Learning Media.

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama bagi siswa kelas rendah sekolah dasar. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata secara optimal, salah satunya disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media Wordwall terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Systematic

Literature Review (SLR) yang dilakukan melalui empat tahap, yaitu identifikasi basis data, seleksi berdasarkan judul, pencocokan isi abstrak dan kata kunci, serta penentuan artikel final. Sebanyak 15 artikel relevan dipilih dari berbagai basis data, antara lain Google Scholar, Semantic Scholar, DOAJ, dan Garuda, yang diterbitkan dalam rentang tahun 2017 hingga 2026. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Wordwall terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Pembelajaran berbasis permainan edukatif membantu siswa memahami dan mengingat kosakata baru dengan lebih efektif. Selain itu, penggunaan Wordwall juga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Wordwall dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Penguasaan Kosakata, Wordwall, dan Media Pembelajaran Interaktif

A. Pendahuluan

Penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Kosakata menjadi dasar dalam keterampilan berbahasa yang meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.(Pendidikan, 2025) Semakin banyak kosakata yang dimiliki siswa, maka semakin mudah bagi mereka untuk memahami materi pembelajaran serta mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa kelas rendah yang mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata Bahasa Indonesia secara optimal. Hal

ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.(Oktaviani & Yanti, 2022)

Kosakata adalah ilmu tentang kata-kata dan maknanya. Kosakata adalah seperangkat kata yang digunakan dalam bahasa tertentu atau seperangkat kata yang digunakan untuk berkomunikasi. Seseorang dikatakan menguasai kosakata, berarti seseorang harus memiliki kemampuan menggunakan sejumlah kata untuk berkomunikasi dan memiliki kemampuan memahami penggunaan kata-kata tersebut baik

secara lisan maupun tulis (Khabib, 2018).

Penguasaan kosakata berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa seseorang terutama bagi siswa Sekolah Dasar, karena dapat dikatakan bahwa siswa belum banyak menguasai kosakata (Rokmanah et al., 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan, penggunaan media pembelajaran berbasis digital mulai banyak diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.(Aqil et al., 2025) Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan kata, dan permainan edukatif lainnya. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan

dalam bentuk yang menarik dan tidak membosankan.(Natasya et al., 2024)

Wordwall adalah media pembelajaran yang dapat dirancang untuk meningkatkan aktivitas belajar. Media ini juga memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembuatannya, sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Beberapa kelebihan Wordwall yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui Whatsapp, Google Classroom, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, Crossword, Quiz, Random Cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan (M. Habibi, 2025).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, termasuk Wordwall, memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media Wordwall

terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami dan mengingat kosakata dengan lebih baik. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Hidayat & Kurniawan, 2024). Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian yang komprehensif untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyintesis berbagai temuan penelitian tersebut. Kajian ini dilakukan melalui pendekatan literature review untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah sekolah dasar. (Media et al., 2025)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif yang memanfaatkan metode *Systematic Literature Review (SLR)* dengan tujuan untuk mengidentifikasi, meninjau, serta mengevaluasi semua penelitian yang

relevan agar dapat menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Terdapat empat tahap dalam penelitian ini yaitu: 1) identifikasi basis data, 2) identifikasi berdasarkan judul, 3) pencarian kesesuaian isi abstrak dan kata kunci, 4) penghapusan artikel yang tidak sesuai dan penentuan artikel yang akan ditinjau.

Pada tahap pertama, peneliti melakukan identifikasi terhadap berbagai basis data yang digunakan sebagai sumber pencarian literatur, seperti Google Scholar, Semantic, DOAJ, dan Garuda. Secara umum, artikel – artikel ini diterbitkan dalam jurnal periode 2017-2026. Pemilihan basis data ini bertujuan untuk memperoleh artikel ilmiah yang relevan dan berkualitas terkait penggunaan media Wordwall serta penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah.

Tahap kedua dilakukan dengan menyeleksi artikel berdasarkan judul yang sesuai dengan fokus penelitian. Kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian meliputi “Wordwall”, “media pembelajaran interaktif”, “penguasaan kosakata”, dan “siswa sekolah dasar”. Artikel yang memiliki keterkaitan langsung dengan topik

penelitian dipilih untuk tahap selanjutnya.(Pertiwi et al., 2025)

Tahap ketiga dilakukan analisis kesesuaian isi abstrak dan kata kunci dari setiap artikel yang telah diseleksi. Peneliti membaca abstrak secara cermat untuk memastikan bahwa penelitian tersebut membahas pengaruh penggunaan media Word-wall terhadap kemampuan kosakata atau pembelajaran bahasa pada siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah.

Pada tahap keempat, dilakukan proses penyaringan akhir dengan menghapus artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi, seperti artikel yang tidak relevan, tidak memiliki data yang jelas, atau tidak dapat diakses secara penuh. Artikel yang lolos seleksi kemudian dianalisis lebih mendalam untuk memperoleh data yang valid dan dapat digunakan dalam pembahasan penelitian. Berdasarkan kata kunci yang dicantumkan diperoleh sebanyak 40 artikel jurnal untuk kemudian diseleksi pada tahap eksklusi pertama sebanyak 15 artikel lalu dilanjut tahap eksklusi kedua dengan 10 artikel dan tahap final sebanyak 15 artikel.

Tahap selanjutnya, peneliti mendokumentasikan artikel-artikel yang telah dianalisis ke dalam tabel. Setelah itu, peneliti secara cermat mengkaji dan memahami isi dari setiap artikel, khususnya pada bagian hasil penelitian. Pada tahap akhir, peneliti melakukan perbandingan terhadap temuan dari berbagai artikel tersebut, kemudian menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.



Tabel 1.Diagram PRISMA

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kajian literatur review dari berbagai artikel dan penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap

penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Media Wordwall dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih termotivasi untuk belajar kosakata baru.

Pada tabel 1 mencatumkan 15 artikel yang ditelaah dalam penelitian ini. artikel-artikel tersebut diperoleh dari berbagai sumber jurnal ilmiah yang membahas penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar, khususnya pada penguasaan kosakata. Seluruh artikel dianalisis berdasarkan tujuan penelitian, metode yang digunakan, subjek penelitian, serta hasil penelitian yang diperoleh.

NO	Penulis	Tujuan	Penelitian metode	Populasi/Lokasi Belajar	Hasil
1.	Natasya Nabilah Hasbin, Muhammad Irfan, Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien	Mengetahui penggunaan media Wordwall pada siswa kelas II.	Pendekatan kuantitatif	Lokasi: UPT SPF SDN Pannara, Kota Makassar (32 siswa)	Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan Wordwall terhadap peningkatan kosakata siswa (dibuktikan melalui uji statistik)
2.	Allifia Sri Cahyani, Ubadah, Arda	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis game Wordwall terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII.	Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi experimental) berupa pretest dan posttest.	Populasi: seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu sebanyak 246 siswa.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran berbasis game Wordwall terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,486 > 0,05$, sehingga H_0

					diterima dan H1 ditolak.
3.	Yani Muriyan Sari, Yanis Rosa	Mengetahui pengaruh media Wordwall terhadap aktivitas belajar siswa,.	Jenis penelitian: Kuantitatif (eksperimen)	Lokasi: MIN 8 Aceh Selatan	Terdapat pengaruh signifikan penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa
4.	Maryam Nur-chasanah,Ari Khairurrijal Fahmi	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Website Wordwall dalam.	Jenis penelitian: Kuantitatif korelasional	Lokasi: MTs Al Muddatsiriyah Jakarta	Nilai korelasi: 0,286 (kategori lemah) Nilai signifikansi: $0,015 < 0,05$
5.	Elvinda Putri Syafa'ah, Nanang Khoirul Umam	Meneliti pengaruh aplikasi Wordwall terhadap keterampilan penggunaan tanda baca titik dan koma siswa pada penulisan teks narasi.	Jenis Penelitian: Kuantitatif. Pendekatan: Quasi-experimental (eksperimen kuasi).	Lokasi: SDN 242 Bungah Gresik, Jawa Timur.	Penggunaan aplikasi Wordwall terbukti meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan tanda baca titik dan koma pada teks narasi dibandingkan dengan metode konvensional.
6.	Nurhalisa Rizal, Muhammad Aqil , Yun Ratna Lagandesha, .Muhammad Fasli	Menguji pengaruh model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.	Jenis Penelitian: Kuantitatif. Desain Penelitian: Pre-experimental tipe one group pretest-posttest design.	Lokasi:SD Negeri Lasoani. Sampel: 18 orang siswa kelas IV.	Penggunaan model PBL berbantuan Wordwall menciptakan suasana belajar yang aktif, mendalam, dan menyenangkan, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa.
7	Afratunnisa Suardi	Mengetahui gambaran penggunaan media Wordwall dalam proses pembelajaran.	Pendekatan: Kuantitatif dengan jenis	Subjek: Siswa kelas II UPT SPF SDN Sipala 1, yang terbagi	Efektivitas Implementasi: Proses penggunaan media Wordwall dalam

			True Experi- mental Design.	menjadi Kelas Eksperimen (IIA) dan Kelas Kontrol (IIB).	pembelajaran ter- laksana dengan kat- egori sangat baik.
8	Mia Oktaviani dan Prima Gusti Yanti.	Mengembangkan me- dia permainan ana- gram (Wordwall) untuk meningkatkan pen- guasaan kosakata Ba- hasa Indonesia dan mengatasi kesulitan siswa dalam me- nyusun paragraf yang padu.	Eksperimen kuantitatif dengan mem- bandingkan hasil tes awal (pre-test) dan tes akhir (post- test).	Siswa kelas V SDN Cipayung 3 Depok, Jawa Barat.	Media anagram ter- bukti efektif mening- katkan hasil belajar. Jumlah siswa dalam kategori "Kurang" menurun drastis dari 56% menjadi 13%, sementara kategori "Cukup" dan "Baik" mengalami pening- katan yang signif- ikan.
9.	Farida Retno Hartati, Sri Sumartiningsih, dan Agus Yuwono.	Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran Wordwall	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif	SDN Karangten- gah 4 Ngawi SDN	Wordwall terbukti efektif ketika dikom- binasikan dengan model pembelajaran inovatif seperti Pro- ject-Based Learning (PBL) dan Think- Talk-Write.
10.	Mia Oktaviani dan Prima Gusti Yanti.	Untuk mengem- bangkan media pem- belajaran permainan anagram melalui ap- likasi Wordwall guna meningkatkan pen- guasaan kosakata Ba- hasa Indonesia pe- serta didik.	Penelitian ini menggunakan metode eksper- imen dengan pendekatan kuantitatif.	Peserta didik ke- las V SDN Ci- payung 3 Depok, Jawa Barat, In- donesia.	Media anagram ter- bukti efektif mening- katkan hasil belajar dalam penguasaan kosakata Bahasa In- donesia.
11.	Uina Pertiwi, I Ketut Sudar- sana, dan Ni Putu Candra Prastya Dewi.	Untuk mengetahui pengaruh model pem- belajaran Two Stay Two Stray (TSTS) ber- bantuan media Word Wall.	Pendekatan: Kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-ex- periment).	Seluruh siswa kelas III SD Negeri 4 Tukad- sumaga tahun ajaran 2024/2025 yang	Rata-rata nilai post- test kelompok ek- sperimen mencapai 82,14, lebih tinggi dari kelompok

			.	berjumlah 28 siswa.	kontrol yang hanya 71,43.
12.	Popi Ulandari, Nila Kesumawati, dan Putri Dewi Nurhasana	Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran digital berbasis game Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan.	Jenis: Penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain True Experimental Design.	Lokasi: SDN 17 Prabumulih, Kecamatan Sukaraja, Kota Prabumulih.	Pengaruh Media: Terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran digital berbasis game Wordwall terhadap hasil belajar siswa (sig. 0,000 < 0,05). Rata-rata nilai kelas eksperimen (82,32) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (70,54).
13.	Farida Retno Hartati, Sri Sumartiningsih, dan Agus Yuwono.	Mengkaji penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.	Jenis: Penelitian kualitatif dengan teknik literature review (tinjauan pustaka).	SDN Karangtengah 4 Ngawi, SDN Peterongan, SDN Pasir Putih 03, SDN Rambutan 02, SDN 14 Simpangampek, SDN Mojoroto 4 Kediri, SD Negeri 4 Palembang, dan beberapa institusi lainnya yang relevan dengan jenjang pendidikan dasar.	Peningkatan Hasil Belajar: Penggunaan Wordwall secara konsisten terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran seperti IPA, IPAS, IPS, Matematika, Fikih, dan Bahasa Inggris.
14	Mhd. Yusril Aswandi Lubis, Yeni Erita, Arwin, Masniladevi, dan M. Habibi	Mengembangkan LKPD berbasis Wordwall pada materi Keanekaragaman Hayati untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.	Penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model ADDIE.	Peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada pembelajaran IPAS materi	Hasil validasi menunjukkan LKPD memperoleh skor 97,5% dari ahli materi, 95% dari ahli bahasa, dan 95% dari ahli media dengan

				keane- karagaman hayati.	rata-rata 95,83% kategori "valid".
15	Sabrina Rama- dhania dan Yamin	Mengembangkan me- dia pembelajaran Crossword Puzzle da- lam pembelajaran Ba- hasa Indonesia untuk meningkatkan pen- guasaan kosakata siswa sekolah dasar kelas II.	Metode penelitian kualiti- tatif .	Penelitian dil- akukan di SDN Pulogebang 11 Jakarta pada ta- hun ajaran 2021/2022 dengan subjek 32 siswa kelas II, terdiri dari 17 siswa per- empuan dan 15 siswa laki-laki.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Crossword Puzzle telah memenuhi kriteria valid dan sesuai untuk digunakan berdasar- kan hasil evaluasi para ahli.

Berdasarkan hasil analisis ter-
hadap 15 artikel yang telah dikaji, se-
bagian besar penelitian menunjukkan
bahwa penggunaan media Wordwall
memberikan pengaruh positif ter-
hadap penguasaan kosakata Bahasa
Indonesia pada siswa sekolah dasar,
khususnya siswa kelas rendah. Media
Wordwall mampu menciptakan proses
pembelajaran yang lebih interaktif,
menarik, dan menyenangkan se-
hingga peserta didik menjadi lebih ak-
tif dalam mengikuti kegiatan pembela-
jaran. Penyajian materi dalam bentuk
permainan edukatif juga membantu
siswa memahami dan mengingat
kosakata baru dengan lebih mudah
karena didukung oleh tampilan visual
dan aktivitas yang bervariasi.

(Natasya et al., 2024) menun-
jukkan bahwa penggunaan Wordwall
berpengaruh positif dan signifikan ter-
hadap peningkatan kosakata siswa
kelas II di UPT SPF SDN Pannara
Kota Makassar. Hasil penelitian terse-
but membuktikan bahwa media Word-
wall dapat meningkatkan kemampuan
siswa dalam memahami kosakata me-
lalui kegiatan pembelajaran yang me-
nyenangkan. Sejalan dengan
penelitian tersebut, penelitian Yani
Muriyan Sari dan Yanis Rosa juga
menunjukkan adanya pengaruh signif-
ikan penggunaan Wordwall terhadap
aktivitas dan hasil belajar siswa di MIN
8 Aceh Selatan. Temuan tersebut
menunjukkan bahwa Wordwall tidak
hanya meningkatkan penguasaan

kosakata, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

(Oktaviani & Yanti, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan permainan anagram berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Wordwall. Jumlah siswa yang memperoleh kategori nilai rendah mengalami penurunan, sedangkan jumlah siswa dengan kategori nilai baik mengalami peningkatan secara signifikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu siswa memahami kosakata dengan lebih mudah dan menyenangkan.

(Pertiwi et al., 2025) menunjukkan hasil yang positif. Model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan media Wordwall menghasilkan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan Wordwall mampu mendukung efektivitas model pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan artikel-artikel yang telah dianalisis tentang pengaruh Media Wordwall terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah, bahwa media Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan hasil belajar melalui pembelajaran yang interaktif serta berbasis permainan. Oleh karena itu, Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) terhadap 15 artikel yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah sekolah dasar. Penggunaan Wordwall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan se-

hingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil kajian menunjukkan bahwa media Wordwall efektif membantu siswa dalam memahami, mengingat, dan meningkatkan penguasaan kosakata melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan edukatif. Selain meningkatkan penguasaan kosakata, penggunaan Wordwall juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, keaktifan, serta minat belajar siswa. Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih variatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). *Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 6(4), 5794–5800.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ali, M. (2020). *Pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di sekolah dasar*. Pernik: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1).
- Aqil, M., Lagandes, Y. R., & Fasli, M. (2025). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8(1), 151–159.
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab melalui penggunaan media Word Wall. ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab, 1(1), 1–16.
- Dewi, S. A., & Titis, A. R. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kritis IPAS menggunakan model PBL berbantuan e-book interaktif pada siswa kelas IV. Jurnal Pendidikan Dasar, 8, 1–13.
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan hasil belajar IPS melalui media game interaktif Wordwall. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA, 219–227.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Tinjauan pustaka penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 10(4), 1306–1314.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Hasbin, N. N. H., Irfan, M., & Hermuttaqien, B. P. F. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan kosakata siswa di sekolah dasar. Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 4(1), 20–26.

- <https://doi.org/10.56393/sistema.mong.v4i1.2110>
- Hidayat, K. A., & Kurniawan, E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn berbantuan media Wordwall di kelas XI IIS 3 SMAN 8 Mataram. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2), 45–53.
- Khabib, E. M. (2018). Poetic English vocabulary. DIVA PRESS.Lestari, R. D. (2021). Efforts to increase students' learning motivation in online learning through Wordwall educational game media in class IV SDN 01 Tanahbaya academic year 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Lubis, M. Y. A., Erita, Y., Arwin, Masniladevi, & Habibi, M. (2025). Pengembangan LKPD berbasis Wordwall pada materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–10.
- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). The influence of Wordwall learning media on elementary school student learning outcomes. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Ningtia, M. W., & Rahmawati, I. (2022). Development of web-based interactive game learning media, Wordwall application in mathematics learning, money fraction equality material for class II elementary school. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1304–1318.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). The effect of using Wordwall-based educational games in mathematics learning on learning motivation. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
- Nurchasanah, M., & Fahmi, A. K. (2024). Pengaruh Wordwall dalam meningkatkan minat belajar kosakata bahasa Arab pada siswa kelas VIII di MTs Al-Muddatsiriyah Jakarta. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 6(1), 37–43.
- Oktaviani, M., & Yanti, P. G. (2022). Mengembangkan media pembelajaran permainan anagram (Wordwall) untuk meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 275–284. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1805>
- Pertiwi, U., Sudarsana, I. K., & Dewi, N. P. C. P. (2025). Pengaruh model pembelajaran Two Stay Two Stray berbantuan media Word Wall terhadap hasil belajar dan motivasi belajar bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 4 Tukadsumaga. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 23(1), 1239–1246.
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran Crossword Puzzle untuk meningkatkan penguasaan kosakata

- bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960–965. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Rifa'i, M., Desyandri, Yenti, Y., Azima, N. F., & Habibi, M. (2025). Pengembangan E-Book Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Membaca Pemahaman Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 230–240. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6082>
- Rokmanah, S., Rakhman, P. A., & Putri, A. O. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya penguasaan kosakata siswa mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN Rawu. *Educatio*, 18(2), 281–289.
- Sari, Y. M., & Rosa, Y. (2025). Pengaruh media Wordwall pada pembelajaran bahasa Indonesia terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 4(1), 158–171.
- Sri Cahyani, A., Ubadah, & Arda. (2023). Pengaruh model pembelajaran berbasis game Wordwall terhadap kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata bahasa Arab kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Palu [Skripsi, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu]. Repository UIN Datokarama Palu.
- Suardi, A. (2024). Gambaran penggunaan media Wordwall dalam proses pembelajaran siswa kelas II UPT SPF SDN Sipala 1. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 7(11), 1–10.
- Syafa'ah, E. P., & Umam, N. K. (2024). Pengaruh aplikasi Wordwall terhadap hasil penggunaan tanda baca titik dan koma pada teks narasi siswa kelas 4 di sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1484–1490. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1154>
- Ulandari, P., Kesumawati, N., & Nurhasana, P. D. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital berbasis game Wordwall terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa SDN 17 Prabumulih. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 7(5), 1427–1436. <https://doi.org/10.33578/pjr.v7i5.9511>
- Usman, Syam, N., & Rahmi, N. (2024). Pengaruh penerapan media pembelajaran game Wordwall terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa di kelas IV UPT SD Negeri 237 Pinrang. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 184–188.