

**PEMANFAATAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA
BAHASA INGGRIS SISWA SD/MI**

Azalia Argameiswari¹, Anugrah Dwi Afnafika², Alaika Rahmah³, Roni Muslikah⁴

^{1,2,3,4} PGMI, FITK Universitas Sains Al-Qur'an

¹ azaliaargameiswari@gmail.com, ² anugrahafnafika@gmail.com,

³ alaikarahmah1@gmail.com, ⁴ ronim@unsiq.ac.id

ABSTRACT

Vocabulary mastery is a fundamental competence that elementary school students need to acquire as a foundation for developing their English language skills. However, the continued use of conventional teaching methods often limits students' active participation and reduces their motivation to learn new vocabulary. One alternative to address this issue is the integration of digital learning media, such as Wordwall, which can promote a more interactive and engaging learning environment. This study aims to analyze the use of Wordwall as an interactive learning medium to improve English vocabulary mastery among elementary school students. The study employed a library research method using a qualitative descriptive approach. Data were collected through the identification, selection, and review of ten relevant scientific articles, which were subsequently analyzed using the content analysis technique to produce a comprehensive synthesis of previous research findings. The findings indicate that Wordwall functions as an effective interactive learning medium by enhancing students' learning motivation, participation, engagement, and self-confidence during English learning activities. Furthermore, the implementation of Wordwall through various game-based learning activities effectively supports students in recognizing, understanding, memorizing, and applying English vocabulary more efficiently. The findings also reveal that the use of Wordwall contributes positively to the development of active, innovative, collaborative, and student-centered English learning at the elementary school level. Overall, this study confirms that Wordwall can be utilized as an alternative digital learning medium to support the improvement of English vocabulary mastery among elementary school students.

Keywords: Wordwall, interactive learning media, vocabulary mastery, English language learning, library research.

ABSTRAK

Kemampuan menguasai kosakata menjadi salah satu aspek penting yang harus dimiliki siswa SD/MI sebagai bekal dalam mempelajari bahasa Inggris. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional sering kali membuat peserta didik kurang terlibat secara aktif dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, seperti *Wordwall*, dapat menjadi salah satu solusi untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengkaji pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris

pada siswa SD/MI. Penelitian dilaksanakan menggunakan metode studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui proses penelusuran, pemilihan, dan penelaahan terhadap sepuluh artikel ilmiah yang sesuai dengan topik penelitian, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) untuk menghasilkan sintesis temuan dari berbagai penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, keterlibatan, serta kepercayaan diri peserta didik selama mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Beragam aktivitas berbasis permainan yang tersedia pada platform tersebut terbukti membantu peserta didik dalam mengenali, memahami, mengingat, dan menerapkan kosakata bahasa Inggris secara lebih efektif. Sintesis penelitian juga memperlihatkan bahwa penerapan *Wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kolaboratif, dan berorientasi pada peserta didik di jenjang SD/MI. Temuan ini memperkuat bahwa *Wordwall* layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa SD/MI.

Kata Kunci: *Wordwall*, media pembelajaran interaktif, penguasaan kosakata, pembelajaran bahasa Inggris, studi pustaka.

A. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa Inggris telah menjadi kebutuhan penting bagi generasi muda dalam menghadapi perkembangan pendidikan, teknologi, dan dunia kerja yang semakin mengglobal (Hasanah, Ramadhan, and Amini 2022). Masa sekolah dasar merupakan tahap yang tepat untuk memperkenalkan bahasa asing karena peserta didik memiliki kemampuan yang optimal dalam menyerap pengetahuan baru (Supena 2024). Penguasaan kosakata menjadi fondasi utama sebelum siswa mengembangkan keterampilan listening, speaking, reading, dan writing (Sinta Zakiyah et al. 2024). Jumlah kosakata yang dikuasai akan

menentukan kemampuan siswa dalam memahami materi maupun berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris (Rahayu and Rispatiningsih 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata perlu dirancang secara menarik agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Keterbatasan penguasaan kosakata masih menjadi kendala utama dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD/MI. Kesulitan mengingat, memahami, dan menerapkan kosakata baru menyebabkan kemampuan komunikasi siswa belum berkembang secara optimal (Nur'ajiza and Sya 2025). Pembelajaran yang masih

didominasi metode konvensional dan minimnya penggunaan media interaktif membuat siswa kurang aktif, cepat merasa bosan, serta memiliki kepercayaan diri yang rendah ketika menggunakan kosakata bahasa Inggris (Kisowo, Poerwanti, and Regina 2025).

Wordwall hadir sebagai salah satu media pembelajaran berbasis digital yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif melalui konsep gamifikasi. Platform ini menyediakan beragam permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan (Amaniansih and Arsita 2023). Penggunaan *Wordwall* juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital (Maryani, Herlina, and Suntari 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Kajian yang secara khusus membahas efektivitas *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SD/MI masih

relatif terbatas (Novyanti, Dewi, and Winata 2022). Sebagian besar penelitian lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan menengah atau berfokus pada aspek hasil belajar secara umum sehingga belum memberikan gambaran yang mendalam mengenai pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di sekolah dasar (Anggraini et al. 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SD/MI. Kajian difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran, keterlibatan peserta didik, serta perkembangan penguasaan kosakata setelah penggunaan *Wordwall* (Ramadhani, Saputra, and Muharram 2025). Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang inovatif sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi pada jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode

studi pustaka (*library research*) untuk mengkaji berbagai referensi ilmiah yang membahas penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa SD/MI. Pendekatan tersebut dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui penelaahan hasil-hasil penelitian yang telah dipublikasikan sehingga dapat menggambarkan efektivitas pemanfaatan *Wordwall* berdasarkan temuan dari berbagai sumber ilmiah.

Data yang digunakan berupa data sekunder yang berasal dari artikel jurnal nasional maupun internasional, buku, prosiding seminar, serta berbagai publikasi ilmiah lain yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian. Pemilihan sumber dilakukan dengan mempertimbangkan relevansi pembahasan, tingkat kredibilitas publikasi, serta kebaruan informasi agar data yang dianalisis mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Proses pengumpulan data dilaksanakan melalui studi dokumentasi dengan menelusuri, membaca, mengidentifikasi, dan mengelompokkan berbagai literatur yang sesuai dengan fokus penelitian. Seluruh data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik *content analysis* secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan sehingga diperoleh pemahaman yang utuh mengenai efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam mendukung peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada siswa SD/MI.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Berikut ini merupakan hasil analisis literature review beberapa artikel yang telah dikelompokkan dengan kriteria inklusi berdasarkan topik yang relevan dengan penelitian. Hasil informasi terkait telaah artikel tersebut disajikan pada Tabel.1 di bawah ini.

Kajian terhadap sepuluh artikel ilmiah memperlihatkan bahwa *Wordwall* telah banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris,

khususnya pada jenjang sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa platform ini diterapkan melalui beragam aktivitas berbasis permainan, seperti kuis interaktif, kegiatan mencocokkan gambar dengan kosakata, menemukan pasangan kata, serta latihan-latihan lain yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keberagaman aktivitas tersebut mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi kosakata dibandingkan ketika mengikuti pembelajaran yang masih didominasi oleh Pendekatan konvensional (Aziz and Gantara 2021; Khusnah, Rosiyanti, and Bachtiar 2024; Novyanti et al. 2022; Sausan, Mislinawati, and Safiah 2025).

Temuan dari berbagai artikel juga memperlihatkan adanya kecenderungan yang sama terkait peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik setelah memanfaatkan *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Penyajian materi melalui permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menunjukkan minat yang

lebih tinggi untuk mengikuti setiap aktivitas yang disediakan. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya partisipasi selama pembelajaran, baik ketika menjawab pertanyaan maupun saat menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan guru. Hasil penelitian yang dikaji mengindikasikan bahwa penggunaan media digital berbasis permainan mampu mendorong peserta didik menjadi lebih antusias dibandingkan pembelajaran tanpa dukungan media interaktif (Balqis and Pitaloka 2025; Berliningrum, Trisna, and Kusumawardani 2025; Melvi et al. 2024; Umar et al. 2026).

Sintesis penelitian yang dianalisis juga memperlihatkan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi yang terjadi selama kegiatan pembelajaran. Kehadiran media ini membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik sekaligus mempermudah pemberian umpan balik kepada peserta didik secara langsung. Berbagai aktivitas yang tersedia mendorong peserta didik untuk saling berdiskusi, bekerja sama dalam menyelesaikan permainan, serta berkomunikasi secara aktif selama proses belajar berlangsung.

Situasi tersebut memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik maupun antarpeserta didik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih kolaboratif (Anggraini et al. 2025; Nengah et al. 2025).

Hasil telaah pustaka menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Penyampaian materi melalui perpaduan gambar, permainan edukatif, dan latihan yang dilakukan secara berulang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali, memahami, mengingat, hingga menggunakan kosakata dengan lebih baik. Pengulangan aktivitas dalam suasana belajar yang menyenangkan membantu memperkuat daya ingat tanpa menimbulkan kejenuhan sehingga pemerolehan kosakata berlangsung secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah atau hafalan (Maryani, Herlina, and Suntari 2025; Ramadhani, Saputra, and Muharram 2025).

Analisis terhadap artikel-artikel yang menjadi sumber penelitian turut

memperlihatkan adanya pengaruh positif *Wordwall* terhadap perkembangan aspek afektif peserta didik. Berbagai penelitian melaporkan bahwa peserta didik menjadi lebih percaya diri ketika menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, maupun menggunakan kosakata bahasa Inggris dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Lingkungan belajar yang interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba tanpa merasa takut melakukan kesalahan sehingga mereka lebih berani berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung (Khusnah, Rosiyanti, and Bachtiar 2024; Balqis and Pitaloka 2025).

Keseluruhan hasil sintesis dari sepuluh artikel memperlihatkan bahwa *Wordwall* memiliki kontribusi yang positif dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris di jenjang SD/MI. Pemanfaatan media ini tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi, partisipasi, interaksi, dan kepercayaan diri peserta didik, tetapi juga mendukung peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Berbagai temuan tersebut memperkuat bahwa *Wordwall* dapat dijadikan sebagai

salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil kajian terhadap sepuluh artikel ilmiah menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki kontribusi yang penting sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SD/MI. Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan platform ini mampu menggeser proses pembelajaran yang sebelumnya lebih berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang memberikan ruang lebih luas bagi keterlibatan peserta didik. Beragam fitur permainan yang disediakan, seperti quiz, matching game, true or false, serta aktivitas interaktif lainnya, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam memahami materi yang dipelajari (Novyanti et al. 2022; Maryani, Herlina, and Suntari 2025). Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna.

Salah satu keunggulan utama *Wordwall* terletak pada kemampuannya memadukan berbagai unsur pembelajaran, seperti tampilan visual, audio, serta aktivitas interaktif dalam satu platform digital. Perpaduan tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks atau penjelasan secara lisan. Keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan berbagai aktivitas yang tersedia membantu meningkatkan perhatian terhadap materi sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Pemanfaatan media digital dengan karakteristik seperti ini mampu membangun suasana belajar yang lebih hidup sekaligus mendorong peserta didik untuk berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Karakteristik *Wordwall* juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi sebagai pendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam pelaksanaannya, guru tidak lagi

menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui berbagai aktivitas belajar. Oleh sebab itu, penggunaan *Wordwall* dapat dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan sekaligus memenuhi kebutuhan belajar peserta didik pada era digital.

Hasil sintesis dari berbagai artikel ilmiah menunjukkan bahwa penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dilakukan melalui beragam aktivitas yang dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran. Platform ini dimanfaatkan guru sebagai media untuk mengenalkan kosakata baru, memperdalam pemahaman peserta didik, sekaligus mengevaluasi penguasaan kosakata yang telah dipelajari. Penggunaan gambar, permainan interaktif, dan latihan yang dilakukan secara berulang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali, memahami, mengingat,

serta menerapkan kosakata bahasa Inggris secara lebih efektif dalam proses pembelajaran (Khusnah, Rosiyanti, and Bachtiar 2024; Ramadhani, Saputra, and Muharram 2025).

Penerapan *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara langsung. Berbagai bentuk permainan yang tersedia memungkinkan peserta didik mempelajari kosakata melalui aktivitas yang lebih menarik sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran tanpa merasa terbebani. Selain itu, pengulangan materi yang dikemas dalam bentuk permainan membantu memperkuat daya ingat terhadap kosakata yang telah dipelajari. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi secara bertahap sekaligus mempertahankan penguasaan kosakata dalam jangka waktu yang lebih lama.

Sejumlah penelitian juga memperlihatkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran apabila dibandingkan dengan metode

konvensional (Balqis and Pitaloka 2025; Berliningrum, Trisna, and Kusumawardani 2025; Melvi et al. 2024). Hal tersebut tercermin dari meningkatnya antusiasme peserta didik ketika menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, maupun mengikuti setiap aktivitas pembelajaran yang telah disiapkan guru. Tingginya tingkat partisipasi tersebut menunjukkan bahwa implementasi *Wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran kosakata bahasa Inggris secara lebih optimal.

Berbagai hasil penelitian yang dianalisis menunjukkan adanya pola temuan yang konsisten mengenai efektivitas *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta didik. Dampak positif media ini tidak hanya terlihat pada kemampuan peserta didik dalam mengenali dan mengingat kosakata baru, tetapi juga pada kemampuan mereka menggunakannya secara tepat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam setiap permainan dan latihan interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih

bermakna sehingga proses pemerolehan kosakata berlangsung secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang masih berorientasi pada kegiatan menghafal semata (Khusnah, Rosiyanti, and Bachtiar 2024; Ramadhani, Saputra, and Muharram 2025).

Peningkatan kemampuan kosakata tersebut berkaitan erat dengan karakteristik *Wordwall* yang menyediakan berbagai aktivitas latihan secara berulang melalui permainan edukatif. Pengulangan materi dalam suasana belajar yang menyenangkan membantu peserta didik memperkuat pemahaman tanpa menimbulkan rasa jenuh selama mengikuti pembelajaran. Selain mempermudah proses mengingat, aktivitas yang dilakukan secara berkesinambungan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan kosakata yang telah dipelajari pada berbagai konteks pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses belajar yang bersifat interaktif mampu memberikan hasil yang lebih efektif dalam mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Temuan dari berbagai penelitian juga mengungkapkan

bahwa efektivitas penggunaan *Wordwall* tidak hanya ditunjukkan melalui peningkatan aspek kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan aspek afektif peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi serta rasa percaya diri yang lebih baik ketika menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun menggunakan kosakata bahasa Inggris dalam interaksi dengan guru dan teman sekelas. Kesempatan untuk belajar melalui permainan membuat peserta didik lebih berani mencoba tanpa merasa khawatir melakukan kesalahan sehingga mereka menjadi lebih aktif selama mengikuti pembelajaran (Balqis and Pitaloka 2025; Anggraini et al. 2025). Temuan tersebut memperlihatkan bahwa efektivitas *Wordwall* tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendukung perkembangan sikap positif peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Hasil sintesis dari berbagai penelitian memperlihatkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital dalam

pembelajaran bahasa Inggris di jenjang SD/MI. Kehadiran platform ini memberikan alternatif bagi guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik. Efektivitas pemanfaatannya sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang aktivitas yang selaras dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan dipelajari. Perencanaan yang tepat memungkinkan penggunaan *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus mendukung tercapainya hasil belajar secara optimal.

Pemanfaatan *Wordwall* juga memberikan dampak terhadap peningkatan kompetensi profesional guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu memilih jenis permainan yang sesuai, menyusun aktivitas pembelajaran yang kreatif, serta mengelola kelas agar setiap kegiatan yang dilakukan tetap mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. Kemampuan tersebut menjadi salah satu faktor penting agar penggunaan

Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media yang menarik perhatian peserta didik, tetapi juga benar-benar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris secara menyeluruh.

Keberhasilan implementasi *Wordwall* tidak hanya bergantung pada kesiapan guru, tetapi juga memerlukan dukungan dari pihak sekolah melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Ketersediaan akses internet, perangkat digital, serta program pelatihan bagi guru akan mempermudah proses penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan hasil kajian, penggunaan *Wordwall* memiliki prospek yang baik untuk mendukung pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan di era digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi pustaka terhadap sepuluh artikel ilmiah yang relevan, dapat

disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada siswa SD/MI. Pemanfaatan media ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik melalui berbagai aktivitas berbasis permainan yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Karakteristik *Wordwall* yang mengintegrasikan unsur visual, interaktif, dan latihan yang dilakukan secara berulang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenali, memahami, mengingat, serta menggunakan kosakata bahasa Inggris secara lebih optimal. Selain berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata, penggunaan *Wordwall* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, keterlibatan, interaksi, dan kepercayaan diri peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil sintesis penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi *Wordwall* tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik media yang interaktif, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang

aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan materi yang diajarkan. Dukungan sarana dan prasarana sekolah turut menjadi faktor yang mendukung optimalisasi pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, *Wordwall* layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mampu mendukung terciptanya pembelajaran bahasa Inggris yang lebih aktif, inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik di jenjang SD/MI, sekaligus menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada era perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaniarsih, Dwi Suci, and Lala Din Arsita. 2023. "Tips Menguasai 4 Keterampilan Dalam Bahasa Inggris Tips For Mastering 4 Skills In English 1) Dwi Suci Amaniarsih, 2) Lala Din Arsita." *JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT* 2(1).
- Anggraini, Rishma, Fika Megawati, Sheila Agustina, Sanitpim Thongbab, and Candra Hadi Asmara. 2025. "Students' Perception on *Wordwall* Implementation in English Vocabulary Learning Persepsi Siswa Terhadap Penerapan *Wordwall* Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 1(1):1–9.
- Aziz, Abdul, and Predi Gantara. 2021. "Penggunaan Media *Wordwall* Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik Di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4(3):627–34.
doi:10.30605/jsgp.4.3.2021.1401.
- Bagiana, I. Kadek, Nyoman Yudha Astriayu Widyari, Ni Made Ria Novayanti, and Ni Luh Sudiantari. 2025. "Permainan Edukatif Sebagai Media Interaktif." *Pengabdian Masyarakat Tematik Kreasi Harmoni: Eksplorasi Potensi Menjadi Aktualisasi Yang Berdampak Pada Masyarakat* 4(2):226–34.
- Balqis, Khaulah Izzati, and Yulia Diah Pitaloka. 2025. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Digital Terhadap Nilai Bahasa Inggris Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Jakarta." *Deep Learning Dalam Pendidikan: Inovasi, Adaptasi, Dan Transformasi* 2(2):2063–75.
- Berliningrum, Caecilia, Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, and Dewa Ayu Novi Kusumawardani. 2025. "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Permainan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Fokus Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Education Action Research* 9(3):412–21.
- Fitriani, Eva Sa'idatul, and Restu Yulia Hidayatul Umah. 2025. "AL-THIFL Antusiasme Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media AL-THIFL." *Jurnal Ilmiah Al-Thifl* 5(1):54–73.
- Hasanah, Uswatun, Yusfar

- Ramadhan, and Izzat Amini. 2022. "Internalisasi Bahasa Asing Sebagai Upaya Membangun Sumber Daya Manusia Generasi Milenial." *ABDINA: Jurnal Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2):93–102. doi:10.28944/abdina.v1i2.524.
- Karimah, Lutfiyatul, Windi Tri Antika, and Dany Miftah M. Nur. 2025. "Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game." *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran* 02(03):107–13.
- Khusnah, Nadia Salisatul, Hastri Rosiyanti, and Bachtiar. 2024. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Cipetir." *Semnasfip* 2400–2409. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/24154>.
- Kirana, D.A., & Ghani, M. .. 2024. "Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Materi Segitiga Segiempat Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Pada Siswa Kelas VIII." *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah* 1715–23.
- Kisowo, Ranti Dwi, Endang Poerwanti, and Belinda Dewi Regina. 2025. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 3 Di SDN Junrejo 2." *Advances In Education Journal* 2(12).
- Maryani, Siska Dwi, Herlina, and Yustia Suntari. 2025. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL BERBASIS TPR (TOTAL PHYSICAL RESPONSE) PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS IV SEKOLAH DASAR." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 01(01):219–32.
- Melvi, Martin Kustati, Rezki Amelia, and Gusmirawati. 2024. "Implementasi Media Pembelajaran Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd Islam Al Muttaqin Sawahlunto." *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam* 2(1):428–33.
- Nengah, Ni, Mery Kusumarini, Pande Agus Adiwijaya, Ni Putu, Eka Aryanti, and Bahasa Inggris. 2025. "Analisis Penggunaan Game Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X." 7(1).
- Novyanti, Happy Indira Dewi, and Widia Winata. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Instruksional* 4(1):27–33. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/instruksional/article/view/13250>.
- Nur'ajiza, Nadila, and Mega Febriani Sya. 2025. "Strategi Mengatasi Kesulitan Membaca Dan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar." *Karimah Tauhid* 4(5):3047–58. doi:10.30997/karimahtauhid.v4i5.19157.
- Pratiwi, Ayu, and Bella Puspita. 2025. "Pendampingan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Abdi Nusantara STKIP Al Amin Dompu* 1(1):33–40.
- Rahayu, Rina Sri, and Dwi Maryani Rispatiningsih. 2026. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kamus

- Digital Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD." *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(2):36–42.
- Ramadhani, Aulia Wuri, Erwin Rahayu Saputra, and Muhammad Rijal Wahid Muharram. 2025. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada Materi Kosakata Bahasa Inggris Kelas Iv." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):4.
- Sausan, Mislinawati, and Intan Safiah. 2025. "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Educandy Dalam Menguasai Kosakata Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas 4 Sdn Kuta Pasie Aceh Besar." *Journal of Education and Social* 1:191–204. <https://journal.independentresearchcenter.com/jedsoc/article/download/58/67>.
- Sinta Zakiyah, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, and Olivia Wahyu Ningsih. 2024. "Perkembangan Anak Pada Masa Sekolah Dasar." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3(1):71–79. doi:10.54259/diajar.v3i1.2338.
- Sofyan, Ryan Rayhana, Maemuna Muhayyang, Fauzan Hari, and Sudding Sally. 2025. "Penggunaan Game Digital Berbasis Web Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Yayasan Pendidikan Bungaya Pendahuluan." *Jurnal Abdimas Indonesia* 5(2):1–14.
- Soraya, Najma, Hutri Hidayah, Noor Hafizah, Nova Soraya, Wahdah Refia Rafianti, and Ahmad Suriansyah. 2024. "PENGUNAAN MEDIA DIGITAL WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2(1):306–12.
- Supena. 2024. "Peran Bahasa Inggris Dan Bahasa Indonesia Sebagai Alat Yang Penting Di Era Globalisasi." *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 5(1):70–80.
- Sya, Mega Febriani, Rizka Ananda Rahmadietha, Intan Rainy, and Mardiana Azhari. 2025. "Analisis Isi Modul Ajar Bahasa Inggris Kelas II SD Berbasis *Wordwall* Pada Materi Kosa Kata Tema Family Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Agama Islam Dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Adalah Langkah Yang Dilakukan Secara Sadar Dan Terencana Dengan Untuk Aktif Dalam Mengembangkan Potensi Dirinya . Fokus Utama Dari Pendidikan Ini Dan Sangat Dalam Konteks Ini , Peran Guru Terampil Profesional Penting Untuk Mendukung Hasil Akademik Maksimum (Artayasa et Al ., 2024). Dan Berfokus Pada Mutu (Sanga & Wangdra , 2023)." 4:7610–23.
- Umar, Hilman Qudratuddarsi, Nor Indriyanti, Jumriani, Rahmah D. Mappata, and Nur Intan. 2026. "Penguatan Motivasi Siswa Belajar Kosakata Bahasa Inggris Melalui Pelatihan Berbantuan *Wordwall*." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 9(1).
- Yusuf, Faidah, Rifhani Handayani, Nurfaizah AP, Tiara Mulqi, Ina Kartini, and Nopan Ronrong. 2025. "PKM Media Pembelajaran Bahasa Inggris Yang Inovatif: Kartu Ular Tangga Yang Digamifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Di Sekolah Dasar." *Abdimas Langkanae* 5(2):431–44.