

Systematic Literature Review: Penggunaan Wordwall dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis dan Hasil Belajar Matematika

Iffah Abidah^{1*}, Iyan Rosita Dewi Nur², Rika Mulyati Mustika Sari³

^{1,2,3} Universitas Singaperbangsa Karawang, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding Author: 2410632050009@student.unsika.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 16 Jul 2025

Revised 29 Jul 2025

Accepted 31 Jul 2025

Keywords:

Wordwall;
Mathematical
representation;
Learning Outcomes.

ABSTRACT

This study aims to review the impact of Wordwall on students' mathematical representation skills and learning outcomes through a Systematic Literature Review (SLR). Seventeen articles published between 2018 and 2024 were selected as research objects, focusing on the implementation of Wordwall in mathematics learning at the elementary and junior high school levels. Data were collected using the Publish or Perish application to search databases with the keywords "Wordwall," "learning outcomes," and "mathematical representation," followed by a relevance-based screening process according to inclusion criteria. The data were analyzed thematically by categorizing studies based on their focus, comparing findings, and synthesizing key results. The review reveals that Wordwall consistently has a favorable and noteworthy impact on students' visual, symbolic, and verbal mathematical representations as well as their overall learning outcomes. Furthermore, Wordwall serves not just as an engaging quiz tool but also as a core pedagogical component that guides learning, increases motivation, and enhances active participation, indicating its potential as an effective and flexible digital learning medium to improve conceptual understanding in mathematics.

© 2025 The Author(s)

Published by JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)

This is an open-access article under CC BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

How to cite:

Abidah, I., Nur, I. R. D., & Sari, R. M. M. (2025). *Systematic Literature Review: Penggunaan Wordwall dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis dan Hasil Belajar Matematika*. JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika), 10(1), 48-61.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika sebagai metode interaksi antara guru dan murid yang bertujuan mengajarkan konsep matematika. Menurut Amir (2016), pembelajaran matematika adalah komponen metodologi pengajaran yang berupaya mendukung proses kegiatan belajar yang memadukan fakta serta konsep guna memperjelas materi matematika. Menurut Mawardi dkk (2020), kegiatan belajar bermakna tidak terbatas pada menekankan penguasaan konsep, begitu pula pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi agar murid mampu memecahkan masalah secara kreatif. Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum yang

ISSN 2503-1384 (online)

DOI: <https://doi.org/10.15642/jrpm.2025.10.1.48-61>

menekankan pentingnya penguasaan keterampilan berpikir kritis, komunikatif, dan representasi dalam memahami konsep matematika.

Salah satu diantara capaian pembelajaran matematika menurut kurikulum 2013 yaitu memungkinkan murid mengungkapkan pendapatnya dengan berbagai cara agar dapat menggunakan kemampuan representasi matematikanya untuk menjelaskan keadaan atau masalah (Musyarifah dkk, 2023). Kemampuan representasi matematis merujuk pada kemampuan murid untuk memahami, menyajikan, dan menerapkan konsep matematika dalam berbagai bentuk untuk menggambarkan suatu permasalahan atau situasi matematika (Suningsih & Istiani, 2021). Menyajikan dan menerapkan konsep matematika menggunakan teknologi menjadi salah satu cara untuk menghadapi tantangan di era *Artificial Intelligence* (AI).

Teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berupa *game* edukasi. Hendrawan dan Marlina (2022) mengatakan *game* edukasi adalah permainan yang memuat komponen pembelajaran dan pendidikan. Jayanti dan Fahriza (2018) menambahkan membuat *game* edukasi merupakan hal menarik. Daya ingat murid dapat ditingkatkan melalui animasi dan representasi situasi realistis yang membantu mengingat informasi lebih lama, sebagai manfaat permainan edukatif (Luthfya, 2020). Salah satu *game* edukasi adalah *Wordwall* yang menyediakan berbagai permainan interaktif sesuai materi pelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid. Dinah (2023) berpendapat *Wordwall* dirancang untuk pembelajaran dengan harapan merangsang minat belajar karena memiliki *template* mirip *game*, sehingga menjadi pembelajaran sekaligus permainan. *Wordwall* juga merupakan aplikasi dan alat penilaian daring yang dapat dipakai sebagai lingkungan pelatihan atau sumber daya (Sari & Yarza, 2021). Keunggulannya antara lain beragam *template* dan akses gratis fitur dasar, termasuk permainan klasik seperti *Crossword* dan *Quiz*. Fitur *Wordwall* sangat relevan untuk pembelajaran matematika (Hartati dkk, 2024) dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan serta berdampak positif pada hasil belajar.

Penggunaan *Wordwall* untuk mengajarkan matematika memiliki berbagai manfaat, di antaranya meningkatkan keterlibatan murid dalam kelas dan meningkatkan hasil belajar (Rahayu dkk, 2022). Hal tersebut sepadan dengan yang dikemukakan Azhaar (2023) yakni *Wordwall* membantu murid memahami konsep matematika secara visual, sehingga mempermudah mereka dalam merepresentasikan ide matematis, dan memperdalam pemahaman konsep yang berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, adanya tampilan antar muka yang menarik, fitur kuis interaktif, dan adanya elemen kompetisi, *Wordwall* dapat menumbuhkan rasa antusias murid dalam mengikuti pembelajaran

matematika sehingga motivasi belajar meningkat serta membantu mencapai hasil belajar yang lebih ideal.

Penelitian yang dilakukan oleh Angeline dkk (2024) media *Wordwall* dinyatakan efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar murid, sekaligus mendorong motivasi serta keaktifan mereka dalam pembelajaran matematika. Temuan tersebut juga mengungkap terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih tinggi. Penelitian oleh Kartina dkk (2025) menunjukkan bahwa murid kelas VIII SMP Negeri 3 Banyuwangi untuk kemampuan representasi matematisnya berada pada kategori sedang, dengan pencapaian 88% pada indikator representasi visual, 75% pada indikator representasi verbal, dan 100% pada indikator representasi ekspresi (persamaan matematis). Pencapaian tersebut diperoleh melalui penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbantuan media interaktif *Canva*, *Wordwall*, *Liveworksheet*, serta permainan mencocokkan kartu relasi-fungsi, yang membantu murid menyajikan dan menyelesaikan soal relasi dan fungsi melalui berbagai bentuk representasi.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika tidak hanya berfungsi sebagai media permainan edukatif yang menyenangkan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan representasi matematis sekaligus meningkatkan hasil belajar. Melalui fitur kuis interaktif, visualisasi, dan latihan berbasis konteks, *Wordwall* membantu murid menyajikan ide-ide matematika dalam berbagai bentuk representasi, seperti simbol, grafik, tabel, maupun uraian verbal. Keterampilan representasi ini penting karena menjadi jembatan bagi murid dalam memahami konsep abstrak dan menerapkannya pada pemecahan masalah. Peningkatan kemampuan representasi matematis secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar, sebab murid mampu memahami materi lebih mendalam, aktif dalam proses pembelajaran, serta lebih mudah mengingat konsep yang dipelajari. Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat memperkuat pemahaman konsep matematika sekaligus memberikan efek positif pada capaian akademik murid. Oleh karena itu, penting untuk menelaah lebih lanjut keterkaitan antara *Wordwall*, kemampuan representasi matematis, dan hasil belajar matematika secara komprehensif. Faktor ini yang menjadi alasan peneliti ingin mengkaji lebih mendalam terkait peningkatan representasi matematis dan hasil belajar murid dalam pemanfaatan *Wordwall*. Kajian yang digunakan dalam studi ini berjumlah 15 artikel yang relevan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan tinjauan literatur sistematis (*Systematic Literature Review* (SLR)), yang mengharuskan melakukan serangkaian langkah seperti mengidentifikasi, menelaah, mengevaluasi, dan menginterpretasi berbagai temuan penelitian yang diterbitkan sebelumnya (Sola & Iriani, 2025). Objek penelitian ini terdiri dari penelitian ilmiah yang membahas penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika, khususnya yang meneliti pengaruh *Wordwall* terhadap kemampuan representasi matematis dan hasil belajar murid. Menurut Triandini dkk (dalam Farida dkk, 2022), langkah-langkah dalam melakukan *literature review* meliputi : 1) Perumusan pertanyaan penelitian, 2) pencarian literatur jurnal, 3) penetapan kriteria, 4) tahap pemilihan literatur, 5) penyajian data, 6) Memproses data dan membuat kesimpulan.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara bertahap, meliputi: 1) Tahap Pertama, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian yang berfokus pada bagaimana pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap kemampuan representasi matematis dan hasil belajar murid; 2) Tahap Kedua, peneliti memanfaatkan aplikasi *Publish or Perish* untuk menelusuri publikasi pada *database Google Cendikia* menggunakan kata kunci “*Wordwall*”, “*Hasil Belajar*”, “*Representasi matematis*” dengan batasan pencarian maksimal 200 artikel yang diterbitkan antara tahun 2014 hingga 2024; 3) Tahap Ketiga, peneliti melakukan *screening* awal dengan penelaahan judul dan abstrak artikel untuk menyingkirkan artikel yang kurang sesuai; 4) Tahap Keempat, peneliti melakukan penyaringan berdasarkan kriteria: (a) Artikel yang meneliti penggunaan *Wordwall* dan kemampuan representasi matematis murid atau *Wordwall* dan hasil belajar matematika murid, (b) Penelitian dilakukan pada pembelajaran matematika di tingkat SD atau SMP, (c) Artikel menyajikan hasil penelitian kuantitatif yang menunjukkan pengaruh *Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan representasi matematis atau hasil belajar murid, dan (d) Artikel berasal dari jurnal, prosiding seminar, maupun laporan penelitian terbaru antara tahun 2018 sd 2024.

Berdasarkan proses penyaringan awal yang dilakukan, diperoleh 37 artikel yang memenuhi keempat standar tersebut. Selanjutnya, peneliti meninjau lebih mendalam artikel-artikel tersebut dengan menelaah bagian abstrak, pembahasan, dan kesimpulan untuk menilai kedalaman analisis, kelengkapan data, serta relevansi hasil penelitian terhadap tujuan studi ini. Berdasarkan peninjauan mendalam tersebut diperoleh 17 artikel dinyatakan layak untuk dikaji secara menyeluruh, terdiri atas 2 artikel membahas pengaruh *Wordwall* terhadap kemampuan representasi matematis murid dan 15 artikel membahas pengaruh *Wordwall* terhadap

peningkatan hasil belajar matematika murid.

Teknik analisis data diterapkan melalui beberapa tahap, meliputi: 1) Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah mengelompokkan artikel berdasarkan fokus kajiannya (representasi matematis atau hasil belajar); 2) Tahap kedua, setiap artikel dianalisis untuk menilai kelengkapan data kuantitatif yang disajikan, seperti desain penelitian, jumlah sampel, instrumen yang digunakan, serta hasil statistik yang dilaporkan; 3) Tahap ketiga, peneliti melakukan analisis tematik dengan membandingkan temuan-temuan pada bagian pembahasan setiap artikel untuk mengidentifikasi pola, persamaan, dan perbedaan hasil penelitian; 4) Tahap keempat, peneliti melakukan sintesis temuan dengan merangkum kesimpulan utama setiap artikel sehingga diperoleh gambaran umum mengenai efek penggunaan *Wordwall* bagi pembelajaran matematika di tingkat SD dan SMP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbandingan temuan dari berbagai penelitian terkait penggunaan *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis dan hasil belajar matematika berdasarkan referensi yang diberikan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terhadap Kemampuan Representasi Matematis

No	Nama Penulis, (Tahun)	Judul	Hasil
1.	Musyarifah, Muzdalipah, dan Madawistama (2023)	Pengembangan <i>E-LKPD</i> Untuk Eksplorasi Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik Berbantuan <i>Game Edukasi Wordwall</i> Pada Materi Limas.	Penggunaan permainan edukatif <i>wordwall</i> dalam <i>e-LKPD</i> merupakan inovasi yang berhasil meningkatkan kemampuan representasi matematika murid. Kemajuan ini semakin menggambarkan bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran matematika dan menjadikannya lebih menarik dan bermakna.
2.	Salsabila dan Tsurayya (2024)	<i>The Effect of Using Edugame Wordwall on Students' Mathematical Representation Ability.</i>	Penggunaan <i>edugame wordwall</i> mengoptimalkan kemampuan murid untuk menggambarkan matematika sekaligus menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Pendekatan ini diharapkan bisa diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan dalam konteks pembelajaran matematika secara lebih luas.

Berdasarkan Tabel 1, penggunaan *Wordwall* dalam pengembangan *E-LKPD* berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan representasi matematis murid. Penelitian Musyarifah dkk (2023) menunjukkan bahwa integrasi *game* edukatif *Wordwall* mendorong murid lebih aktif menggambarkan konsep matematika secara visual, simbolik, dan verbal. Temuan ini sejalan dengan Salsabila dan Tsurayya (2024), Penggunaan *edugame Wordwall* menciptakan lingkungan belajar dinamis sehingga murid mampu menghubungkan

konsep abstrak ke dalam representasi konkret. Keselarasan temuan tersebut menegaskan bahwa *Wordwall* bukan sekadar hiburan, melainkan sarana efektif untuk memperdalam representasi matematis. Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi *Wordwall* dalam *E-LKPD*, dimana aktivitas representasi tidak hanya disajikan dalam latihan soal, tetapi dikemas sebagai tantangan permainan interaktif, berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya memanfaatkannya sebagai media kuis. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* secara terpadu dalam *E-LKPD* mampu meningkatkan keterlibatan kognitif murid secara lebih menyeluruh.

Tabel 2. Hasil Penelitian Terhadap Hasil Belajar Matematika

No	Nama Penulis, (Tahun)	Judul	Hasil
1.	Patriamurti, Isrok'atun, dan Irawati (2024)	Peningkatan Hasil Belajar Pecahan pada Siswa Kelas IV melalui Pendekatan Kontekstual dengan Bantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> .	Murid lebih aktif dan termotivasi dalam proses belajar materi pecahan melalui aktivitas seperti kuis dan permainan edukatif. Terdapat peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari kategori rendah ke kategori tinggi. Respon murid dan guru positif dimana murid merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sedangkan guru menganggap <i>Wordwall</i> mempermudah penyampaian konsep abstrak secara menarik. Penggunaan teknologi yang kreatif dapat memperbaiki mutu pembelajaran matematika pada materi dengan pemahaman konseptual yang mendalam.
2.	Putri, Suhendra, Darmansyah dan Fitria (2024)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Ruang Di SDN 12 Sungai Sapih.	Penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> mampu meningkatkan capaian belajar murid. Aplikasi ini membantu siswa memahami konsep bangun ruang melalui media interaktif yang memvisualisasikan bentuk-bentuk geometri secara jelas dan menarik. Penggunaan <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan motivasi belajar murid dengan menyediakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan, seperti permainan edukatif dan kuis interaktif, yang mempermudah pemahaman materi abstrak. Rata-rata murid mengalami peningkatan setelah <i>wordwall</i> diterapkan dibandingkan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan <i>Wordwall</i> mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta memperkuat partisipasi murid dalam kegiatan pembelajaran. <i>Wordwall</i> secara umum dapat dijadikan solusi inovatif dalam mengajarkan materi bangun ruang pada pelajaran matematika.

No	Nama Penulis, (Tahun)	Judul	Hasil
3.	Badung dan Dollo (2024)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kota Parepare.	Penggunaan <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan hasil pembelajaran murid. Menu interaktif seperti permainan edukatif dan kuis membuat proses pembelajaran lebih menarik serta mendorong murid untuk lebih aktif berpartisipasi. Penggunaan <i>Wordwall</i> mampu meningkatkan nilai rata-rata dan pemahaman konseptual murid dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan aplikasi ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi, khususnya pada topik yang dianggap sulit. <i>Wordwall</i> sebagai perangkat pembelajaran inovatif berpotensi untuk memperbaiki mutu pendidikan matematika di Kota Parepare.
4.	Lubis dan Nuriadin (2022)	Efektivitas aplikasi <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar.	Pemanfaatan <i>Wordwall</i> mampu meningkatkan hasil belajar murid. Aplikasi ini memanfaatkan media interaktif seperti permainan edukatif dan kuis dengan lebih menyenangkan dan menarik guna membantu murid memahami materi matematika. Nilai rata-rata murid meningkat setelah menggunakan <i>Wordwall</i> dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penggunaan <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi murid selama kegiatan pembelajaran, serta memudahkan guru dalam menyampaikan konsep-konsep yang abstrak.
5.	Maghfiroh (2018)	Penggunaan Media <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda.	Penggunaan media <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan murid pada pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar.
6.	Ariyanto, Nurcahyandi, dan Diva (2023)	Penggunaan gamifikasi <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.	Penggunaan gamifikasi melalui <i>Wordwall</i> mampu memperbaiki capaian belajar matematika murid, dengan mengintegrasikan elemen permainan pada kegiatan belajar. <i>Wordwall</i> berhasil menarik perhatian murid dan meningkatkan keterlibatan murid dalam materi pelajaran. Melalui gamifikasi murid dapat belajar secara menyenangkan dan interaktif yang berkontribusi pada pemahaman konsep matematika lebih optimal. Pemanfaatan gamifikasi sebagai metode pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang lebih optimal dalam mata pelajaran matematika.

No	Nama Penulis, (Tahun)	Judul	Hasil
7.	Nuria, Firman, dan Desyandri (2024)	Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Wordwall</i> pada Pembelajaran Matematika di SDN Percobaan Padang.	Penggunaan <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan kemampuan murid dalam mempelajari matematika. Melalui fitur permainan interaktif dan kuis mampu menjadikan proses belajar lebih menarik serta mendorong murid untuk aktif berpartisipasi. Penggunaan <i>Wordwall</i> berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan mempermudah murid dalam memahami materi matematika. Aplikasi ini sangat membantu guru dalam menjelaskan materi yang dianggap sulit serta menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Penggunaan <i>Wordwall</i> efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif untuk mengoptimalkan pemahaman konsep dan meningkatkan pencapaian belajar matematika murid di SDN Percobaan Padang.
8.	Putri, Suhendra, Darmansyah, dan Fitria (2024)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Bangun Ruang di SDN 12 Sungai Sapih.	Penggunaan <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan untuk materi bentuk geometri. Murid lebih memahami konsep bentuk geometri dengan menggunakan tes interaktif dan aktivitas edukatif. Penggunaan <i>Wordwall</i> membantu visualisasi bentuk geometris. Terdapat peningkatan rata-rata nilai murid dibandingkan pembelajaran dengan metode pembelajaran tradisional. Murid lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi. Penggunaan <i>Wordwall</i> menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang sulit. Penggunaan aplikasi <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan hasil belajar matematika murid di SDN 12 Sungai Sapih.
9.	Ramadani, Darajat, dan Suherman (2024)	<i>Wordwall Games Based Media To Improve Students' Learning Outcomes.</i>	Penggunaan <i>wordwall</i> sebagai <i>platform</i> media berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar murid. Dengan bantuan fitur permainan interaktif <i>wordwall</i> , murid lebih terlibat dan bersemangat untuk belajar sehingga materi pelajaran lebih menyenangkan bagi mereka. Penggunaan <i>wordwall</i> meningkatkan nilai rata-rata murid. Tingkat antusiasme murid lebih tinggi serta pemahaman materinya lebih baik. Penggunaan <i>Wordwall</i> mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis, menjadikannya efektif sebagai alat untuk memperoleh hasil belajar yang baik.

No	Nama Penulis, (Tahun)	Judul	Hasil
10.	Zulkarnain dan Efendi (2024)	Penerapan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT.	Penggunaan sumber belajar <i>Wordwall</i> sangat meningkatkan hasil belajar matematika murid. <i>Wordwall</i> menawarkan permainan edukatif yang menarik dan tes interaktif untuk meningkatkan minat dan partisipasi murid dalam kegiatan kelas. Penggunaan <i>Wordwall</i> meningkatkan nilai rata-rata murid. Melalui metode yang lebih menghibur, media ini juga membantu murid memahami konsep matematika. Penggunaan <i>Wordwall</i> sebagai alat yang ampuh bagi guru untuk mengajarkan konsep-konsep kompleks dan untuk meningkatkan minat serta partisipasi aktif murid dalam proses pembelajaran. <i>Wordwall</i> merupakan teknik pengajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berhitung murid di SMP Dharma Karya UT.
11.	Susanti, Susilowati, dan Exacta (2024)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika.	Penggunaan TGT berbantuan <i>Wordwall</i> meningkatkan capaian hasil belajar matematika murid. Melalui TGT, murid bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan soal matematika, sementara <i>Wordwall</i> digunakan sebagai alat interaktif yang menyajikan kuis dan permainan edukatif yang memotivasi murid supaya lebih aktif dalam proses belajar di kelas. Penerapan model pembelajaran TGT mampu meningkatkan nilai rata-rata murid. Antusiasme dan minat murid lebih tinggi selama mengikuti pelajaran. Penggunaan media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Kombinasi TGT dengan <i>Wordwall</i> meningkatkan hasil belajar murid pada materi matematika.
12.	Rahmafani, Rochmawati, Mustofa, dan Kusuma (2024)	Efektivitas Penggunaan <i>Game Edukasi Wordwall</i> Pada Materi Bilangan Berpangkat Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Tuban.	<i>Wordwall</i> dapat mendorong peningkatan hasil belajar murid untuk materi bilangan berpangkat. Melalui permainan interaktif, murid mempelajari konsep dengan cara lebih menarik, sehingga pemahaman meningkat. Hasil tes menunjukkan rerata nilai murid naik dengan partisipasi yang lebih aktif. Penggunaan media mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang sulit serta meningkatkan motivasi murid. Implementasi <i>Wordwall</i> efektif mengoptimalkan capaian pembelajaran matematika kelas IX di SMP Muhammadiyah 1 Tuban.

No	Nama Penulis, (Tahun)	Judul	Hasil
13.	Viranny dan Wardhono (2024)	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I UPT SD Negeri Sidorejo 3.	Implementasi <i>Problem based Learning</i> (PBL) dengan <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan hasil belajar matematika murid. Dengan bantuan <i>Wordwall</i> , murid berpartisipasi aktif pada kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui kuis serta permainan edukatif, sehingga mampu memahami konsep-konsep matematika secara lebih mendalam. Nilai rata-rata murid meningkat setelah penerapan PBL berbantuan <i>Wordwall</i> . Penggunaan model ini mendorong motivasi serta keterlibatan aktif murid dalam kegiatan pembelajaran. Media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memperjelas pemahaman murid terhadap topik yang diajarkan.
14.	Utami, Utami, & Setiabudi (2024)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun.	Penggunaan <i>Wordwall</i> berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Aplikasi <i>Wordwall</i> yang mengintegrasikan permainan edukatif dan kuis interaktif berhasil menumbuhkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi matematika pada murid, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Rata-rata nilai murid meningkat disertai pula meningkatnya partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi matematika yang kompleks, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Terdapat peningkatan hasil belajar murid melalui penerapan <i>wordwall</i> di Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun.
15	Siregar dan Febriyana (2024)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 060909 Medan Denai.	Penerapan <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan bantuan <i>wordwall</i> meningkatkan hasil belajar murid. <i>Wordwall</i> digunakan pada pembelajaran matematika untuk mendorong partisipasi aktif murid melalui pelaksanaan tes interaktif dan permainan edukatif yang mempermudah pemahaman materi. Nilai rata-rata murid mengalami peningkatan melalui penggunaan PBL berbantuan <i>wordwall</i> , serta berhasil meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kompetensi murid dalam memecahkan soal-soal matematika. <i>Wordwall</i> membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit dan mendukung terciptanya situasi belajar yang lebih nyaman dan interaktif.

Berdasarkan Tabel 2, penggunaan *Wordwall* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Penelitian Patriamurti dkk (2024), Putri dkk (2024),

serta Badung dan Dollo (2024) menunjukkan peningkatan nilai rata-rata murid setelah menggunakan *Wordwall*, dan temuan ini diperkuat oleh Rahmafani dkk (2024) serta Viranny dan Wardhono (2024) bahwa *Wordwall* efektif mendukung model *Team Games Tournament* (TGT) dan *Problem based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar murid. Konsistensi temuan ini menegaskan fleksibilitas *Wordwall* dalam berbagai pendekatan pembelajaran matematika. Keunikan penelitian ini terletak pada pemanfaatan *Wordwall* bukan sekadar media pelengkap, melainkan sebagai komponen inti yang secara aktif mengarahkan proses pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* bukan semata digunakan melainkan juga menjadi strategi pembelajaran yang memfasilitasi penyampaian konsep abstrak matematika, menumbuhkan motivasi, dan meningkatkan partisipasi murid, sehingga berkontribusi pada optimalisasi hasil belajar.

Pengaitan temuan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya memperkuat kesimpulan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran inovatif yang tidak semata-mata mampu meningkatkan kemampuan representasi matematis, tetapi juga hasil belajar matematika secara signifikan. Keunikan pendekatan dalam penelitian ini memperluas potensi implementasi *Wordwall*, dari sekadar media pendukung menjadi sarana utama dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif, bermakna, dan berpusat pada murid.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan aplikasi *Wordwall* berguna untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan representasi matematis matematika murid. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall*, baik melalui fitur interaktif seperti kuis maupun permainan edukatif mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Terdapat peningkatan nilai rata-rata murid pada berbagai konsep matematika, termasuk materi abstrak seperti pecahan, bangun ruang, dan bilangan berpangkat. Penggunaan *Wordwall* meningkatkan minat dan keterlibatan aktif murid pada proses pembelajaran dan juga membantu murid memahami materi pelajaran dengan baik.

Saran yang direkomendasikan bagi guru yaitu pemanfaatan *Wordwall* sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan materi matematika yang abstrak atau kompleks, dengan mengintegrasikannya melalui model pembelajaran inovatif seperti *Team Games Tournament* (TGT) dan *Problem based Learning* (PBL). Penggunaan *Wordwall* perlu dirancang tidak hanya sebagai media kuis, tetapi sebagai bagian dari alur pembelajaran yang mendorong keterlibatan

aktif, kolaborasi, serta pengembangan kemampuan pemecahan masalah murid, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menantang, dan selaras dengan kebutuhan pendidikan di masa digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10.
- Angeline, R., Payadnya, I. P. A. A., & Wibawa, K. A. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Aljabar Kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung. *Prosiding MAHASENDIKA III Tahun 2024 Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Mahasaraswati Denpasar*, 514–523.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan Gamifikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1–10.
- Azhaar, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Matematis Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1374–1383.
- Badung, R., & Dollo, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kota Parepare. *Tautologi: Journal of Mathematics Education*, 2(1), 30–34.
- Dinah, A. J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023). (*Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS*).
- Farida, Z., Sabila, M. S., & Setiawaty, R. (2022). *Systematic Literature Riview* : Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Model *Team Games Tournament*. In *Seminar Nasional LPPM Ummat*, 1, 158–168.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: *Literatur Review*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4).
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa terhadap Penggunaan *Game* Edukasi Digital pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395–404.
- Jayanti, W. E., & Fahriza, N. (2018). Game Edukasi “*Kids Learning*” Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Android*. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, VI(1), 78–86.
- Kartina, T., Luritawaty, I. P., & Sumartini, T. S. (2025). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(1), 23–35.

- 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.
- Luthfya, U. Z. (2020). Pengembangan *Game* Edukasi “Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar)” untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 289–300.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Mawardi, A. V., Yanti, A. W., & Arrifadah, Y. (2020). Analisis Proses Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Soal *HOTS* Ditinjau Dari Gaya Kognitif. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 5(1), 40–52.
- Musyarifah, S., Muzdalipah, I., & Madawistama, S. T. (2023). Pengembangan *E-LKPD* Untuk Eksplorasi Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik Berbantuan *Game* Edukasi *WordWall* Pada Materi Limas. *Jurnal Kongruen*, 2(1), 55–62.
- Nuria, S., Firman, F., & Desyandri, D. (n.d.). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Di SDN Percobaan Padang. *Jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2264–2273.
- Patriamurti, Y. D., Isrok’atun, & Irawati, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pecahan pada Siswa Kelas IV melalui Pendekatan Kontekstual dengan Bantuan Aplikasi *Wordwall*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 274–281.
- Putri, R. N., Suhendra, I., Darmansyah, D., & Fitria, Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Bangun Ruang di SDN 12 Sungai Sapih. *Jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1954–1963.
- Rahayu, P., Pangastika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Talkingstick* Berbantuan Media *Wordwall* pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 385–394.
- Rahmafani, E. A., Rochmawati, D., Mustofa, R. N., & Kusuma, R. V. (2024). Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi *Wordwall* Pada Materi Bilangan Berpangkat Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Muhammadiyah 1 Tuban. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIMA)*, 2(2).
- Ramadani, D., Darajat, A., & Suherman, A. (2024). *Wordwall Games Based Media To Improve Students’learning Outcomes*. *Journal Civics And Social Studies*, 8(1), 111–120.
- Salsabila, A., & Tsurayya, A. (2024). *The Effect of Using Edugame Wordwall on Students’ Mathematical Representation Ability*. *Jurnal VARIDIKA*, 64–78.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dan *Wordwall* pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. SELAPARANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Siregar, E. V., & Febriyana, M. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 060909 Medan Denai. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 3268–3276.

- Sola, R. K., & Iriani, R. (2025). *Literatur Review: Pengaruh Metode Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Literature Review : *The Influence of Inquiry Learning Method on Students ' Critical Thinking Abilities*, 8(3), 74–84.
- Suningsih, A., & Istiani, A. (2021). Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 225–234.
- Susanti, P. R., Susilowati, D., & Exacta, A. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika (PROXIMAL)*, 7(2).
- Utami, Ma'rifatun , Utami, D., Setiabudi, I. S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ma'Had Al-Zaytun. *Cendekia Pendidikan*, 8(4), 21–30.
- Viranny, S. N. I., & Wardhono, A. (2024). Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I UPT SD Negegri Sidorejo 3. *Cendekia Pendidikan*, 5(11).
- Zulkarnain, M., & Efendi, Y. (2024). Penerapan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 8.3 SMP Dharma Karya UT. *SEMNASFIP*.