

## ***Sistematyc Literature Review: Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Model GBL Berbasis Wordwall Menggunakan Konteks Lokal***

**Devi Sonia<sup>1</sup>, Sukasno<sup>2</sup>, Idul adha<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3)</sup> Universitas PGRI Silampari, Jl. Mayor Toha, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan 31625, Telp (0733) 451432, Fax (0733) 3280088  
e-mail: <sup>1)</sup>devisioniaa27@gmail.com; <sup>2)</sup>iduladha@unpari.ac.id;  
<sup>3)</sup>sukasno@gmail.com

### **Abstract**

Pentingnya minat belajar siswa dalam keberhasilan pembelajaran matematika seringkali terhambat oleh persepsi mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan tidak relevan, diperparah oleh metode pengajaran monoton. Untuk mengatasi tantangan ini, peneliti melakukan tinjauan sistematis terhadap literatur untuk menganalisis efektivitas model *Game-Based Learning* (GBL) berbasis Wordwall dengan integrasi konteks lokal untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Hasil tinjauan menunjukkan bahwa penerapan GBL melalui *Wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang imersif, interaktif, dan menarik, secara signifikan meningkatkan antusiasme dan meminimalisir kejenuhan siswa. Fleksibilitas Wordwall dalam menyediakan beragam permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kurikulum, serta kemampuan guru dalam menciptakan konten yang relevan dan kontekstual, menjadikan platform ini solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggabungan konteks budaya lokal terbukti memfasilitasi siswa untuk mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari, menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, relevan, dan efektif. Secara keseluruhan, Wordwall tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi, tetapi juga secara signifikan meningkatkan prestasi akademik siswa, mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa, dan mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran secara komprehensif.

**Kata Kunci:** *Minat belajar, Game-Based Learning, Wordwall, Konteks lokal*

### **Pendahuluan**

Matematika menempati posisi penting dalam bidang pendidikan. Tingkat minat belajar yang ditunjukkan siswa merupakan faktor krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran matematika. Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa rendahnya minat siswa terhadap matematika seringkali disebabkan oleh persepsi bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, abstrak, dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari (Astuti & Sumarmo, 2021). Kondisi ini berpotensi mempengaruhi partisipasi siswa di kelas, motivasi intrinsik, dan kinerja akademik mereka (Ramdhani & Suryadi, 2017). Metode pembelajaran yang monoton menjadi salah satu penyebab kejenuhan, kebosanan serta kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap matematika (Susanti et al., 2024). Oleh karena itu, guru harus memilih model pembelajaran yang inovatif guna menarik minat siswa dalam belajar matematika.

Kemajuan teknologi yang sangat cepat telah menyebabkan siswa menjadi ketergantungan dengan *smartphone*, mendorong pendidik untuk merangkul

keaktivitas dalam metode pembelajaran yang mereka digunakan (Luh et al., 2025). Menghadapi permasalahan yang ada, maka dari itu seorang guru perlu untuk mengembangkan informasi agar dapat membuat pembelajaran menjadi menarik, aktif, dan mudah mengingat materi serta tidak membosankan, karena media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan menggunakan media, pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa dan proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif. Oleh karena itu, untuk melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, dalam proses pembelajaran guru dituntut harus menggunakan media pembelajaran (Nabila et al., 2021). Pembelajaran berbasis permainan digital atau *Game-Based-Learning* (GBL), merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan teknologi permainan modern sebagai sarana pendidikan (Agustin & Sari, 2025). Pendekatan pembelajaran berbasis GBL memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan penyelesaian masalah dalam lingkungan yang menyenangkan. Didukung oleh Widiana (2022), bahwa penerapan *Game-Based-Learning* dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa.

Wordwall adalah *platform* daring yang dapat diakses melalui web dengan berbagai *game* edukatif di dalamnya. *Platform* digital seperti Wordwall menawarkan berbagai fitur yang mendukung implementasi GBL dengan mudah, memungkinkan guru untuk membuat kuis, permainan interaktif, dan aktivitas lain yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar (Setiawan & Ansori, 2023). Dengan berbagai template dan model yang beragam, dapat membuat *game* sesuai kebutuhan.

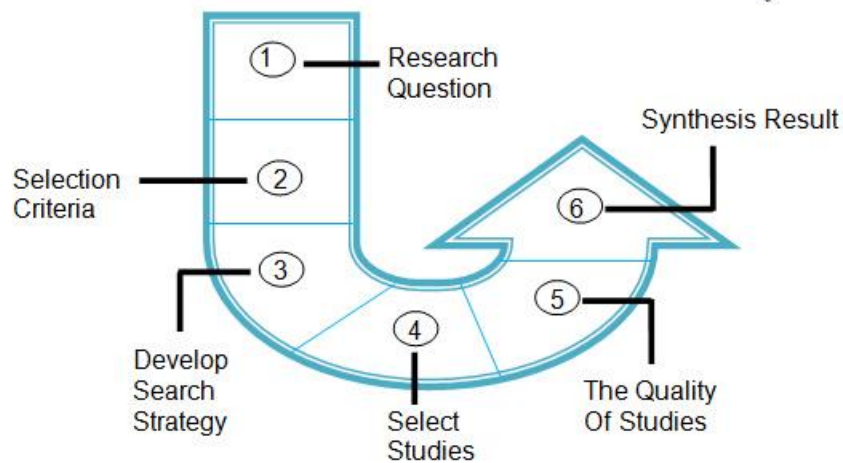
Selain itu, penggunaan konteks lokal dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa melihat relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari mereka, menjadikan matematika lebih nyata dan mudah dipahami (Prabowo & Wibowo, 2019). Hubungan antara budaya dan matematika sangat erat karena keduanya ada dan dibutuhkan pada kehidupan sehari-hari (Purwoko, et al., 2020). Konteks lokal dapat berupa budaya, tradisi, lingkungan, atau peristiwa yang akrab bagi siswa, sehingga menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak matematika dan pengalaman konkret siswa. Oleh karena itu, disarankan agar guru matematika mempertimbangkan untuk memanfaatkan destinasi wisata sekitar siswa sebagai konteks (Adha et al., 2024).

Sistematik literatur *review* ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif berbagai penelitian yang telah dilakukan mengenai peningkatan minat belajar matematika siswa melalui model GBL berbasis Wordwall dengan menggunakan konteks lokal. Dengan mensintesis temuan dari studi-studi relevan, *review* ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas pendekatan ini, mengidentifikasi faktor-faktor keberhasilan, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa Indonesia.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) atau tinjauan pustaka sistematis. Penelitian dengan metode SLR dilakukan melalui tahapan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, serta menafsirkan semua artikel rujukan yang telah terkumpul. Tujuan penelitian SLR adalah untuk mengumpulkan dan kemudian meninjau dan mengintegrasikan penelitian dengan tema yang relevan berdasarkan pertanyaan penelitian menggunakan prosedur yang jelas, transparan, sistematis (Triandini et.al., 2019). Prosedur *systematic literature*

review sebagai berikut



**Gambar 1.** Prosedur Penelitian *Siystematic Literature Review*

Adapun penjelasan diatas sebagai berikut:

1. *Research Question*  
*Research question* atau pernyataan penelitian dibuat berdasarkan kebutuhan dari topik yang dipilih. Pernyataan dalam penelitian ini, yaitu:
  - a. Bagaimana penerapan model *Game-Based-Learning* (GBL) menggunakan *platform* Wordwall dalam pembelajaran matematika berdasarkan temuan-temuan penelitian sebelumnya?
  - b. Sejauh mana integrasi konteks lokal dalam model *Game-Based-Learning* (GBL) berbasis Wordwall dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa menurut literatur yang telah dipublikasikan?
2. *Selection Criteria*  
 Selanjutnya kriteria seleksi menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi, dimana inklusi pada penelitian adalah jurnal ilmiah nasional dan internasional yang sesuai dengan penelitian tentang Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Model GBL Berbasis Wordwall Menggunakan Konteks Lokal, dengan publikasi artikel dalam 10 tahun terakhir (2015-2025) untuk memastikan relevansi dan kebaruan. Sedangkan eksklusi pada penelitian adalah jurnal yang tidak terkait dengan topik penelitian.
3. *Develop Search Strategy*  
 Strategi pencarian dilakukan dengan *Google Scholar*. Dengan kata kunci “Minat belajar”, “*Game-Based-Learning*”, “Wordwall” dan “Konteks lokal”
4. *Select Studies*  
 Dalam proses seleksi penelitian, yaitu proses dimana judul jurnal, bahasa dan isi ditentukan terlebih dahulu untuk menentukan apakah penelitian tersebut relevan atau tidak.
5. *Assess The Quality of Studies*  
 Proses mengevaluasi artikel berdasarkan kualitas artikel dan bertujuan menganalisis apakah artikel-artikel tersebut relevan dengan tujuan penelitian.
6. *Synthesis Result of Research Question*  
 Artikel telah disusun untuk memenuhi rumusan masalah penelitian.

### Hasil dan Pembahasan

Dari pencarian artikel pada *Google Scholar*, diperoleh 30 artikel yang akan dikaji terhadap kata kunci yang relevan. Dari 30 artikel tersebut, setelah ditinjau satu persatu, ditemukan 2 artikel sinta 5-6, 8 artikel sinta 3-4, dan 1 jurnal internasional. Berikut ini proses pencarian artikel dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Jenis Publikasi Artikel Ilmiah

Jurnal	Jumlah Artikel
Jurnal Sinta 2	-
Jurnal Sinta 3-4	8
Jurnal Sinta 5-6	2
Jurnal Internasional	1

Kemudian dilakukan *select studies* maka, peneliti mendapat 11 artikel yang relevan dengan topik penelitian.

**Tabel 2.** Klasifikasi Literatur Terpilih atau *Review* Peneliti

No	Identitas Jurnal	Judul Jurnal	Hasil Review
1.	<b>Author:</b> Suci Wulandari  <b>Jurnal:</b> <i>Indonesian Journal Of Technology, Informatics And Science</i> (Ijtis, 2020, Vol. 1, No. 2)  <b>Sinta:</b> S4	Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di Smp 1 Bukit Sundi	Hasil tinjauan dari peneliti terhadap jurnal menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan dampak positif signifikan terhadap pembentukan minat belajar siswa. Khususnya dalam mata pelajaran matematika siswa karena memberikan pengalaman bermakna, memiliki desain visual yang menarik, mudah dioperasikan, dan sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran
2.	<b>Author:</b> Aisyah Nursyam  <b>Jurnal:</b> <i>Ekspose:</i>	Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran	Hasil <i>review</i> dari peneliti dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan

	Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan, 2019, Vol. 18, No.1  <b>Sinta:</b> S4	Berbasis Teknologi Informasi	analisis kualitatif yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dimana aktifitas belajar siswa dan rata-rata hasil belajar siswa juga ikut mengalami peningkatan.
3.	<b>Author:</b> Oryza Lisativani Fatimah  <b>Jurnal:</b> Jrip: Jurnal riset dan inovasi pembelajaran, 2024  <b>Sinta:</b> S4	Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model <i>Game-Based Learning</i>	Berdasarkan hasil <i>review</i> , peneliti menggunakan metode campuran ( <i>mixed Methods</i> ) dalam melakukan penelitian dengan tujuan menganalisis peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika dalam penggunaan model <i>Game-Based-Learning</i> (GBL). Hasil uji hipotesis yang dihasilkan menunjukkan bahwa preferensi dan minat siswa terhadap matematika dengan model GBL mengalami peningkatan karena model GBL membuat siswa bersemangat sehingga siswa tidak merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung.
4.	<b>Author:</b> Diyah Setyorini, Sri Suneki, Muhammad Prayito & Catur Prasetiawati  <b>Jurnal:</b> Jrnal Sinektik, 2023, Vol. 6, No. 1  <b>Sinta:</b> S5	Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar	Hasil <i>review</i> menunjukkan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis <i>game</i> edukatif Wordwall pada siswa, dari yang tadinya siswa kurang berminat pada pelajaran karena proses pembelajaran yang membosankan, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah diterapkannya media Wordwall dalma pembelajaran.
5.	<b>Author:</b> Annisa Agustin, Raras	Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis	Hasil <i>review</i> menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji validasi kelayakna ahli media

Kartika Sari	<i>Game Based Learning</i> Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas	yang memenuhi kriteria dan mendapatkan presentase sebesar 94%, termasuk pada klasifikasi sangat layak, sementara uji validasi ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 88%, dan uji validasi ahli bahasa, yang memperoleh presentase rata-rata sebesar 93%. Berdasarkan uji coba, media <i>Game Wordwall</i> adalah media yang dapat membuat siswa semakin berminat untuk belajar dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif matematika.
<b>Jurnal:</b> Prisma: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika, 2025, Vol. 7 No. 2		
<b>Sinta:</b> S4		
6. <b>Author:</b> Nadhirotuz Zulfah	Pemanfaatan Media <i>Game</i> Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Hasil <i>review</i> menunjukkan bahwa peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui pemanfaatan media Wordwall. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil analisis lembar observasi bahwa adanya peningkatan presentasi pemenuhan indikator minat belajar siswa melalui pemanfaatan media <i>games</i> edukasi Wordwall.
<b>Jurnal:</b> PTK: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 2023, Vol: 1, No1		
<b>Sinta:</b> S5		
7. <b>Author:</b> alwin Dwi Sastra Kelana Harefa & Robert Harry Soesanto	Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Pemanfaatan Wordwall	Berdasarkan hasil <i>review</i> menunjukkan hasil penelitian kuantitatif, bahwa upaya guru dalam memberikan pembelajaran dengan pemanfaatan Wordwall sebagai media belajar dapat meningkatkan minat belajar siswa.
<b>Jurnal:</b> JOHME: <i>Journal of Holistic Mathematics Education</i> , 2024	<i>[Increasing Students' Interest In Learning Mathematics Through</i>	



Vol 8, No 2

*The Use Of Wordwall]*
**Sinta: S4**

- |     |  |  |  |
|-----|--|--|--|
| 8.  | <b>Author:</b> Zabina<br>Renata, Irna<br><br>Oktavia, Dedi<br>Irawan, A Naji<br>Rohmaturobbi,<br>Anggi Pebrianto,<br>Laela Nurhidayati &<br>Indry Puspita<br>Anggia<br><br><b>Jurnal:</b> <i>Griya<br/>Journal of<br/>Mathematics<br/>Education and<br/>Application, 2024,<br/>Vol. 4, No. 4</i><br><br><b>Sinta:</b> S4 | Efektivitas<br>penggunaan media<br><br>Games edukasi<br>berbasis teknologi:<br><br>Wordwall terhadap<br><br>Motivasi belajar siswa | Hasil <i>review</i> menunjukkan bahwa berdasarkan data yang didapatkan menunjukkan penggunaan media game edukasi berbasis Wordwall memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Wordwall dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif dan efektif, sehingga guru disarankan untuk mengintegrasikan teknologi ini dalam pembelajaran karena tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan |
| 9.  | <b>Author:</b> Nigora<br>Daukeyeva &<br>Shodiyona<br>Abdijabborova<br><br><b>Jurnal:</b> <i>American<br/>Journal Of Social<br/>Sciences And<br/>Humanity Researc,<br/>2024, Vol 5 No 1</i>   | <i>Innovative Approach<br/>Of The Wordwall<br/>Platform In Teaching<br/>Mathematics</i>  | Hasil <i>review</i> menunjukkan bahwa Wordwall merupakan flatform digital dan merupakan salah satu teknologi canggih yang memudahkan guru dalam proses pendidikan dengan fitur-fitur yang tersedia. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa minat siswa dalam analisis matematika meningkat dan secara signifikan membantu siswa menguasai matematika.   |
| 10. | <b>Author:</b> Ginanda<br>Azahra Va Arni,<br>Ahmad Busyairi &<br>Novalia Andriyani   | Implementasi<br><i>Culturally Responsive<br/>Teaching</i> Berbantuan<br><br>Wordwall Untuk   | Hasil <i>review</i> menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dan berdasarkan pengumpulan data melalui tes menerapkan bahwa   |

<b>Jurnal:</b> Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2024, Vol 09 No. 04  <b>Author:</b> S4	Meningkatkan Hasil Belajar Bilangan Cacah  Di Kelas 2 Sd	penggunaan media pembelajaran wordwall yang mengintegrasikan konteks budaya secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa metode pembelajaran responsif terhadap budaya lokal dan lingkungan siswa dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal
11. <b>Author:</b> Marshanda shawmakayniya, Veryliana Purnamasari & Riah Nurhayati  <b>Jurnal:</b> Trihayu: Jurnal pendidikan Ke-SD-An, 2025, Vol. 11, No. 2  <b>Sinta:</b> S4	Penerapan Pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching</i> melalui <i>Game Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Sarirejo	Hasil <i>review</i> menunjukkan bahwa penerapan pendekatan <i>Culturally Responsive Teaching</i> (CRT) yang diintegrasikan dengan media Wordwall berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penggunaan konteks lokal dalam pembelajaran berbasis Wordwall memudahkan peserta didik memahami materi. Hal ini dikarenakan mereka dapat mengaitkan pembelajaran dengan budaya setempat, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, relevan, dan efektif. Pendekatan ini juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran

Tinjauan terhadap penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran *Game-Based-Learning* (GBL) menggunakan platform Wordwall menciptakan pengalaman edukasi yang mendalam, interaktif, dan menarik. Hal ini terbukti secara signifikan meningkatkan antusiasme dan meminimalisir kejenuhan



siswa selama proses pembelajaran (Fatimah et al., 2024). Fitur kompetitif dan menyenangkan yang melekat pada permainan di Wordwall, ditambah dengan aksesibilitasnya melalui berbagai perangkat elektronik, memberikan fleksibilitas optimal untuk penggunaan di kelas maupun dalam pembelajaran jarak jauh. Kemampuan guru dalam menciptakan konten yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, serta beragamnya aktivitas yang mendidik dan menyenangkan, menjadikan Wordwall bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif dan berteknologi.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa integrasi GBL melalui Wordwall tidak hanya mampu menumbuhkan minat dan motivasi, tetapi juga secara nyata meningkatkan kinerja akademik siswa. Antarmuka yang menarik, kemudahan penggunaan, dan fungsionalitas interaktif yang disajikan Wordwall secara kolektif menciptakan suasana pendidikan yang aktif, kreatif, dan inovatif. Dengan demikian, pengadopsian model GBL yang didukung Wordwall sangat dianjurkan dalam proses edkasi, mengingat potensinya yang besar dalam meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Dari beberapa artikel yang telah dikaji, integrasi konteks lokal dalam penggunaan Wordwall secara efektif mendorong dalam peningkatan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Dengan memanfaatkan konteks budaya lokal, Wordwall memfasilitasi siswa untuk mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman dan lingkungan sehari-hari mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih bermakna, relevan, dan efektif (Ginanda et al., 2024). Pendekatan ini secara kuat mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang responsif terhadap latar belakang budaya siswa tidak hanya memperdalam pemahaman konseptual, tetapi juga secara optimal mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan tinjauan literatur yang dilakukan, teridentifikasi adanya *research gap* terkait belum optimalnya eksplorasi secara komprehensif mengenai efektivitas integrasi model *Game-Based Learning* (GBL) berbasis Wordwall dengan konteks lokal spesifik dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. Meskipun menurut Kayniya et al (2025), telah menunjukkan dampak positif penggunaan Wordwall dan GBL secara terpisah, serta pentingnya konteks lokal dalam pembelajaran. Namun, dibutuhkan analisis yang lebih mendalam untuk memahami bagaimana kombinasi ketiga variabel ini secara sinergis dapat memaksimalkan minat belajar matematika secara optimal. Studi-studi yang ada cenderung membahas satu atau dua aspek saja, sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai potensi penuh dari pendekatan terintegrasi ini.

*Studi ini menghadirkan kebaruan melalui upaya komprehensifnya dalam mensintesis dan menganalisis secara komprehensif literatur terkait peningkatan minat belajar matematika siswa melalui model GBL berbasis Wordwall dengan integrasi konteks lokal. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mungkin hanya membahas pada satu atau dua variabel (misalnya, hanya Wordwall atau hanya konteks lokal), studi literatur ini secara spesifik mengkaji sinergi dari ketiga variabel tersebut. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi faktor-faktor penentu keberhasilan dan memberikan penawaran strategi pembelajaran matematika yang lebih inovatif, relevan, dan adaptif terhadap siswa. Tinjauan ini, diharapkan mampu mengisi kekosongan pengetahuan dan menawarkan panduan praktis bagi para guru dan pengembang kurikulum dalam merancang pengalaman belajar matematika yang lebih menarik dan bermakna.*

## Kesimpulan

Berdasarkan tinjauan menyeluruh, terbukti bahwa Wordwall, sebagai sarana edukatif berlandaskan pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL), secara signifikan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui pengalaman yang imersif dan interaktif. Kemampuan Wordwall untuk disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum, dikombinasikan dengan integrasi konteks lokal menciptakan lingkungan belajar yang relevan dan bermakna. Hal ini menjadikan Wordwall alat pedagogis yang sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar dan kualitas pendidikan secara keseluruhan sehingga mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Adha, I., Zulkardi, Putri, R. I. I., & Somakim. (2024). A Learning Trajectory For Surface Area Concept With The Context Of The Tourist Destination Bukit Sulap. *Mathematics Education Journal*, 18(3), 409–430. <https://doi.org/10.23107/jpm.V18i3.Pp409-430>
- Agustin, A., & Sari, R. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Based Learning Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Pendahuluan Peserta Didik Lebih Menyukai Menggunakan Media Untuk Belajar Matematika , Teru. 7(2), 309–320.
- Alwin Dwi Sastra Kelana Harefa: Robert Harry Soesanto: Universitas Pelita Harapan, T. (2024). 173 peningkatan minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Pemanfaatan Wordwall[Increasing Students' Interest In Learning Mathematics Through The Use Of Wordwall]. 8 (2), 173-185.
- Andika, N. L., Agustini, K., & Sudatha, I. G. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan* , 14 (1).
- Astuti, A. D., & Sumarmo, U. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sma Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (Jipm)*, 3(1), 1-10
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.V4i1.1240>
- Kayniya, M. S., Purnamasari, V., & Nurhayati, R. (2025). Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Melalui Game Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sdn Sarirejo. 11(2), 35–42.
- Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran. 14(1), 799–812.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>

- Prabowo, T., & Wibowo, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Tadris Matematika*, 2(2), 173-182.
- Purwoko, R. Y., Nugraheni, P., & Nadhilah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Produk Budaya Jawa Tengah. 5 (1), 1-8.
- Ramdhani, S., & Suryadi, D. (2017). Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(1), 59-67.
- Setiawan, M. R., & Ansori, M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 743-750.
- Susanti, Sani, Aminah, F., Assa'idah, I. M., Wati, A. M., & Angelika, T. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2), 86–93.
- Widiana, W. (2022). Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.48925>
- Adha, I., Zulkardi, Putri, R. I. I., & Somakim. (2024). A Learning Trajectory For Surface Area Concept With The Context Of The Tourist Destination Bukit Sulap. *Mathematics Education Journal*, 18(3), 409—430. <https://doi.org/10.23107/Jpm.V18i3.Pp409-430>
- Agustin, A., & Sari, R. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Based Learning Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Pendahuluan Peserta Didik Lebih Menyukai Menggunakan Media Untuk Belajar Matematika , Teru. 7(2), 309—320.
- Alwin Dwi Sastra Kelana Harefa: Robert Harry Soesanto: Universitas Pelita Harapan, T. (2024). 173 peningkatan minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Pemanfaatan Wordwall[Increasing Students' Interest In Learning Mathematics Through The Use Of Wordwall]. 8 (2), 173-185.
- Andika, N. L., Agustini, K., & Sudatha, I. G. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan* , 14 (1).
- Astuti, A. D., & Sumarmo, U. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sma Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (Jipm)*, 3(1), 1-10
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning.

*Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73—83.  
<https://doi.org/10.51574/Jrip.V4i1.1240>

Kayniya, M. S., Purnamasari, V., & Nurhayati, R. (2025). *Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Melalui Game Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sdn Sarirejo*. 11(2), 35—42.

Luh, N., Andika, P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). *Studi Literatur Review : Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran*. 14(1), 799—812.

Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928—3939.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i5.1475>

Prabowo, T., & Wibowo, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Tadris Matematika*, 2(2), 173-182.

Purwoko, R. Y., Nugraheni, P., & Nadhilah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Produk Budaya Jawa Tengah. 5 (1), 1-8.

Ramdhani, S., & Suryadi, D. (2017). Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(1), 59-67.

Setiawan, M. R., & Ansori, M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 743-750.

Susanti, Sani, Aminah, F., Assaidah, I. M., Wati, A. M., & Angelika, T. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2), 86—93.

Widiana, W. (2022). Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1—10. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.48925>