

KAJIAN LITERATUR EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Oleh:

Dewi Pratiwi¹

Hanna Mawarni Manullang²

Katri Nafisa³

Mei Jelina Nadeak⁴

M. Rizky Fauzan Tampubolon⁵

Mutia Haryani Siregar⁶

Retno Dwi Suyanti⁷

Sri Masnita Pardosi⁸

Universitas Negeri Medan

Alamat: JL. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten
Deli Serdang, Sumatera Utara (20221).

Korespondensi Penulis: dewipratiwi0512@gmail.com,

hanna.4233151004@mhs.unimed.ac.id, katrinafisa71@gmail.com,

meinadeak13@gmail.com, rizkyfauzan157@gmail.com, mumutregar15@gmail.com,

retnosuyanti@unimed.ac.id, sripardosi@unimed.ac.id.

Abstract. *This study aims to examine the effectiveness of Wordwall as an interactive learning media for the topic of the human digestive system through a literature review approach. The review was conducted by analyzing scientific articles published within the last five years that discuss the use of Wordwall in science education and digital gamification-based media. The findings indicate that Wordwall enhances students' motivation, engagement, and learning outcomes through its attractive visual display, diverse game features, and instant feedback that strengthens conceptual understanding. Several experimental studies reported significant increases in post-test scores among*

KAJIAN LITERATUR EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

students who used Wordwall compared to those taught with conventional methods. For the human digestive system topic, Wordwall is considered highly feasible, as reflected in high validation scores and improved students' conceptual comprehension of digestive organs and their functions. Therefore, Wordwall can serve as a relevant and effective digital media to support science learning in the Industrial Revolution 4.0 era, especially for materials that require visualization and interactivity.

Keywords: *Wordwall, Interactive Learning Media, Human Digestive System, Digital Gamification, Learning Outcomes.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif pada materi sistem pencernaan manusia melalui pendekatan studi literatur. Kajian dilakukan dengan cara menelaah berbagai literatur baik artikel ilmiah terbitan lima tahun terakhir yang membahas penerapan Wordwall dalam pembelajaran IPA serta penggunaan media berbasis gamifikasi digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik, fitur permainan yang variatif, dan umpan balik langsung yang memperkuat pemahaman konsep. Sejumlah penelitian eksperimen melaporkan adanya peningkatan signifikan pada nilai post-test siswa yang belajar menggunakan Wordwall dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Pada materi sistem pencernaan manusia, Wordwall dinilai layak digunakan, ditunjukkan oleh tingginya skor validasi serta meningkatnya pemahaman konseptual siswa terhadap struktur dan fungsi organ pencernaan. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan media digital yang relevan dan efektif untuk mendukung pembelajaran IPA di era Revolusi Industri 4.0, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi dan interaktivitas.

Kata Kunci: Wordwall, Media Pembelajaran Interaktif, Sistem Pencernaan Manusia, Gamifikasi Digital, Hasil Belajar.

LATAR BELAKANG

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan besar terhadap dunia pendidikan, terutama dalam pemanfaatan teknologi digital dan jaringan internet untuk mendukung

pembelajaran di sekolah maupun pembelajaran jarak jauh (Gading, 2020; Mahadewi et al., 2019 dalam Puspa & Suniasih, 2022). Transformasi digital semakin berkembang yang ditandai dengan penerapan sistem berbasis komputer seperti UNBK dan penggunaan e-raport pada pengolahan hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi ini bertujuan mempermudah siswa dalam mengakses sumber belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja serta membantu variasi media pembelajaran di kelas (Amarulloh et al., 2019; Audia et al., 2021 dalam Puspa & Suniasih, 2022).

Selain itu, digitalisasi memberikan dukungan fasilitas pendidikan yang lebih cepat, praktis, serta menghadirkan sistem pengolahan data yang efektif (Marryono Jamun, 2018; Kurniawti, 2019 dalam Puspa & Suniasih, 2022). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi, menumbuhkan minat belajar, serta merangsang kreativitas peserta didik (Hamid, 2020; Kurniawti, 2019 dalam Puspa & Suniasih, 2022). Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran digital sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan dukungan media visual karena materi yang disampaikan banyak bersifat hafalan dan abstrak (Nirwanto & Fathurrohman, 2021; Handayani, 2021 dalam Puspa & Suniasih, 2022). Pada konsep seperti sistem pencernaan manusia, diperlukan media berupa gambar atau animasi agar siswa mampu mengenali organ-organ pencernaan serta memahami proses pencernaan secara lebih konkret (Puspa & Suniasih, 2022). Namun kenyataannya, media yang digunakan guru masih terbatas pada papan tulis dan buku siswa sehingga penerapan pembelajaran digital belum optimal di sekolah (Puspa & Suniasih, 2022).

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall, yaitu aplikasi gamifikasi berbasis web yang menyediakan berbagai permainan interaktif dan kuis untuk mendukung proses evaluasi dan penguasaan materi (Khairunnisa, 2021 dalam Akbar & Hadi, 2023). Wordwall dapat diakses melalui perangkat laptop atau smartphone tanpa perlu mengunduh aplikasi dan dilengkapi fitur gambar, audio, serta animasi yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Lesatari, 2021 dalam Akbar & Hadi, 2023). Selain itu, Wordwall dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga fleksibel digunakan baik secara daring maupun tatap muka (Sari & Yarza, 2021 dalam Akbar & Hadi, 2023).

KAJIAN LITERATUR EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

Media permainan edukatif seperti Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui nuansa kompetitif dan interaksi aktif (Akbar & Hadi, 2023). Wordwall juga mampu mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pada pembelajaran IPA karena sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret anak usia sekolah dasar (Khoriyah & Muhid, 2022 dalam Sari et al., 2023). Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah memahami konsep materi, termasuk konsep sistem pencernaan manusia.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan kajian literatur mengenai efektivitas media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif pada materi sistem pencernaan manusia, sehingga dapat memberikan informasi dan rekomendasi bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaan media digital di sekolah menengah pertama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan meninjau efektivitas media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif pada materi sistem pencernaan manusia. Sumber data penelitian berasal dari artikel jurnal ilmiah yang relevan, yang diakses melalui Google Scholar, dan portal jurnal pendidikan lainnya. Pemilihan artikel dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria: membahas penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran, fokus pada mata pelajaran IPA dan materi sistem pencernaan manusia, diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Tahapan analisis dilakukan melalui analisis isi (content analysis), yaitu mengumpulkan artikel yang sesuai kriteria, mengelompokkan informasi berdasarkan fokus penelitian, membandingkan temuan setiap artikel, lalu menyimpulkan efektivitas media Wordwall dalam pembelajaran interaktif pada materi sistem pencernaan manusia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Ampel et al. (2025), peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen disebabkan oleh integrasi media Wordwall dengan model discovery learning yang membuat tahapan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media Wordwall menyediakan

umpan balik langsung dan menciptakan tantangan melalui permainan edukatif, sehingga siswa lebih terlibat aktif dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan buku paket dan LKPD. Wordwall terbukti efektif tidak hanya sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang mudah digunakan dengan berbagai fitur inovatif untuk penilaian.

Temuan Ampel et al. (2025) diperkuat oleh Aulia et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPA memerlukan media yang tepat untuk menghindari kebosanan akibat hafalan materi. Penelitian ini membandingkan penggunaan Kahoot pada siklus 1 dan Wordwall pada siklus 2, dengan hasil peningkatan yang lebih signifikan pada siklus 2 (87,10%). Wordwall sebagai gamifikasi digital dengan berbagai fitur permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam menguasai materi. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital terbukti memberikan dampak lebih efektif karena siswa terbiasa dengan teknologi digital.

Hadiana et al. (2023) memberikan perspektif tambahan dengan meneliti penggunaan Wordwall pada pembelajaran matematika. Penelitian ini menekankan bahwa media interaktif diperlukan untuk mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran konvensional. Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan games maze chase untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa, dimana peneliti menerapkan soal dengan jawaban benar yang di-setting salah untuk melihat kemampuan siswa dalam berargumentasi. Hasil menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga merangsang perkembangan kognitif dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Puspa & Suniasih (2022) melakukan pengembangan media game edukasi berbasis website yang mengintegrasikan berbagai jenis permainan Wordwall. Media yang dikembangkan mendapat kualifikasi sangat baik dari aspek ahli isi pembelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran. Keberhasilan media ini disebabkan oleh tiga faktor yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum, penyajian visual yang menarik dengan kombinasi warna, gambar, animasi, dan audio yang selaras, serta penyajian interaktif yang memudahkan penyerapan ilmu. Media ini terbukti memberikan pengalaman baru, menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan menghapuskan metode pembelajaran yang monoton.

Sari et al. (2023) melalui studi literatur menyintesis temuan berbagai penelitian dan mengidentifikasi lima dampak utama Wordwall yaitu meningkatkan motivasi dan

KAJIAN LITERATUR EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

minat belajar, meningkatkan hasil belajar, mudah diakses, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mengembangkan kemampuan kognitif serta metakognitif. Wordwall memiliki keunggulan dalam menyediakan sistem pembelajaran bermakna dengan model penugasan terintegrasi yang dapat diakses melalui ponsel.

Menurut Hilmi Fadhillah Akbar et al. (2023), dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penelitian eksperimen ini membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan media Wordwall dengan kelas kontrol yang menggunakan media kotak soal. Wordwall dan kotak soal sama-sama dinilai sebagai media permainan pembelajaran yang menyenangkan, menghibur, dan menarik perhatian siswa. Namun, hasil nilai rata-rata post-test kelas eksperimen terbukti lebih tinggi secara signifikan dibandingkan rata-rata nilai kelas kontrol. Hal ini menyimpulkan bahwa Wordwall lebih efektif dibandingkan media permainan konvensional sejenis dalam meningkatkan kedua aspek tersebut.

Menurut Imam Tanthowi et al. (2023), dinyatakan bahwa penggunaan media Wordwall memiliki efektivitas yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang menggunakan pendekatan campuran (mixed method) ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan Wordwall. Peningkatan ini dibuktikan dengan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada posttest mencapai 83%, sementara hanya 17% siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Temuan ini menggarisbawahi peran Wordwall sebagai alat yang efektif untuk mengevaluasi dan meningkatkan pencapaian akademik siswa secara keseluruhan.

Menurut Chusnul Rahmawati & Zulfadewina (2024), dinyatakan bahwa pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (e-LKPD) berbasis Web Wordwall pada pembelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN Perwira III dinilai sangat layak dan efektif. Pengembangan ini bertujuan mengatasi masalah LKPD tradisional yang kurang menarik dan kurang interaktif dalam pendidikan dasar. Hasil validasi menunjukkan skor yang sangat tinggi dari ahli materi (96,4%) dan ahli media (91,7%). Studi ini menyimpulkan bahwa e-LKPD berbasis Web Wordwall efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar, pemahaman, dan keterlibatan siswa yang lebih baik pada materi spesifik, sekaligus menjadi alat berharga di era digital. Kajian

literatur Efektivitas media wordwall sebagai media pembelajaran interaktif pada materi sistem pencernaan manusia.

Menurut Hilmi Fadhillah Akbar et al. (2023), dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media Wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. Penelitian eksperimen ini membandingkan kelas eksperimen yang menggunakan media Wordwall dengan kelas kontrol yang menggunakan media kotak soal. Wordwall dan kotak soal sama-sama dinilai sebagai media permainan pembelajaran yang menyenangkan, menghibur, dan menarik perhatian siswa. Namun, hasil nilai rata-rata post-test kelas eksperimen (80) terbukti lebih tinggi secara signifikan dibandingkan rata-rata nilai kelas kontrol (36). Hal ini menyimpulkan bahwa Wordwall lebih efektif dibandingkan media permainan konvensional sejenis dalam meningkatkan kedua aspek tersebut.

Menurut Imam Tanthowi et al. (2023), dinyatakan bahwa penggunaan media Wordwall memiliki efektivitas yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang menggunakan pendekatan campuran (mixed method) ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan Wordwall. Peningkatan ini dibuktikan dengan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada posttest mencapai 83%, sementara hanya 17% siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Temuan ini menggarisbawahi peran Wordwall sebagai alat yang efektif untuk mengevaluasi dan meningkatkan pencapaian akademik siswa secara keseluruhan.

Menurut Chusnul Rahmawati & Zulfadewina (2024), dinyatakan bahwa pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik elektronik (e-LKPD) berbasis Web Wordwall pada pembelajaran IPA materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN Perwira III dinilai sangat layak dan efektif. Pengembangan ini bertujuan mengatasi masalah LKPD tradisional yang kurang menarik dan kurang interaktif dalam pendidikan dasar. Hasil validasi menunjukkan skor yang sangat tinggi dari ahli materi (96,4%) dan ahli media (91,7%). Studi ini menyimpulkan bahwa e-LKPD berbasis Web Wordwall efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar, pemahaman, dan keterlibatan siswa yang lebih baik pada materi spesifik, sekaligus menjadi alat berharga di era digital.

Menurut Anisa Rahmadanti et al. (2023), dinyatakan bahwa media pembelajaran Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini berlatar belakang rendahnya hasil belajar matematika siswa yang belum mencapai KKM (57 dari KKM 70). Melalui desain eksperimen, ditemukan

KAJIAN LITERATUR EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen (76,95) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (68,87). Perbedaan skor ini dikonfirmasi signifikan secara statistik dengan hasil Uji Kruskal Wallis menunjukkan nilai signifikansi $0,027 < 0,05$, yang menegaskan efektivitas Wordwall sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan ketuntasan hasil belajar.

Menurut Nindy Puji Nabilah & Attin Warmi (2023), dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Website Wordwall Games efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Hasil penelitian kualitatif deskriptif ini menunjukkan bahwa media permainan Wordwall dapat memberikan kontribusi yang baik pada motivasi belajar siswa. Bukti kuat diperoleh dari angket, di mana 100% responden menyatakan bahwa games Wordwall membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, sebanyak 77% responden merasa sangat antusias dalam mengisi soal matematika dengan media Wordwall, dan 73% responden sangat setuju bahwa media ini mudah digunakan melalui handphone atau laptop.

Kajian literatur ini secara komprehensif menunjukkan bahwa media Wordwall sangat efektif sebagai media pembelajaran interaktif, yang didukung oleh temuan signifikan dari berbagai studi eksperimental di berbagai mata pelajaran. Efektivitas ini Wordwall terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa, mengatasi keterbatasan metode konvensional seperti penggunaan buku paket atau Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) biasa. Ampel et al. (2025) dengan jelas menemukan bahwa integrasi Wordwall dengan model discovery learning menjadikan tahapan pembelajaran lebih bermakna karena menyediakan umpan balik langsung dan menciptakan tantangan melalui permainan edukatif, jauh melampaui kelas kontrol yang pasif. Data kuantitatif dari Hilmi Fadhilah Akbar et al. (2023), Imam Tanthowi et al. (2023), dan Anisa Rahmadanti et al. (2023) secara konsisten membuktikan peningkatan signifikan pada nilai post-test kelas eksperimen. Misalnya, Rahmadanti et al. (2023) mencatat peningkatan rata-rata post-test yang signifikan secara statistik, menegaskan bahwa Wordwall adalah solusi nyata untuk mengatasi permasalahan ketuntasan hasil belajar siswa.

Keunggulan Wordwall sebagai media interaktif tidak terlepas dari perannya sebagai gamifikasi digital yang mampu memicu motivasi dan antusiasme tinggi pada siswa, khususnya pada karakteristik generasi digital saat ini. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang cenderung bersifat hafalan dan berisiko menimbulkan kebosanan, menemukan solusi efektif melalui Wordwall, sebagaimana ditunjukkan oleh Aulia et al. (2024) yang melaporkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan (87,10%) saat menggunakan Wordwall dibandingkan Kahoot. Karakteristik Wordwall yang menyenangkan, menghibur, dan mudah diakses melalui perangkat seperti ponsel, membuat siswa lebih terlibat aktif. Nindy Puji Nabilah & Attin Warmi (2023) memperkuat hal ini, melaporkan 100% responden menyatakan termotivasi untuk belajar dengan games Wordwall. Selain itu, Puspa & Suniasih (2022) menekankan bahwa keberhasilan media Wordwall terletak pada penyajian visual yang menarik (kombinasi warna, gambar, animasi, dan audio yang selaras) serta penyajian interaktif yang memudahkan penyerapan ilmu dan menciptakan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa.

Lebih dari sekadar meningkatkan hasil dan motivasi, Wordwall juga terbukti mampu merangsang perkembangan kognitif dan keterampilan berpikir kritis siswa. Hadiana et al. (2023) memberikan perspektif penting dengan meneliti penggunaan games maze chase Wordwall pada pembelajaran matematika. Penelitian unik ini menerapkan skenario untuk mengukur keterampilan berpikir kritis, di mana siswa ditantang untuk berargumentasi ketika dihadapkan pada soal yang jawabannya sengaja diatur salah. Hasilnya menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berhasil merangsang keterampilan berpikir kritis. Temuan ini selaras dengan sintesis studi literatur yang dilakukan oleh Sari et al. (2023), yang mengidentifikasi bahwa salah satu dari lima dampak utama Wordwall adalah kemampuannya dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan metakognitif, serta menyediakan sistem pembelajaran yang bermakna dengan model penugasan terintegrasi.

Relevansi temuan-temuan ini terhadap topik spesifik "Sistem Pencernaan Manusia" sangat kuat, terutama karena materi IPA membutuhkan visualisasi dan interaksi untuk menghindari kebosanan, sebagaimana disarankan oleh Aulia et al. (2024). Puncaknya, Chusnul Rahmawati & Zulfadewina (2024) secara spesifik mengembangkan e-LKPD berbasis Web Wordwall untuk materi Sistem Pencernaan Manusia, yang

KAJIAN LITERATUR EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

divalidasi dengan kualifikasi sangat layak oleh ahli materi (96,4%) dan ahli media (91,7%). Keberhasilan pengembangan ini menegaskan bahwa Wordwall tidak hanya efektif secara umum, tetapi juga sangat layak, valid, dan spesifik untuk digunakan pada materi sistem pencernaan manusia, yang membutuhkan kombinasi interaktivitas, visualisasi yang menarik, dan alat evaluasi yang mudah digunakan. Oleh karena itu, Wordwall merupakan media yang teruji efektif, mampu menyediakan lingkungan belajar yang interaktif, menumbuhkan motivasi, dan secara signifikan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa pada materi IPA.

Sebagai calon guru di era digital, hasil kajian literatur mengenai efektivitas Wordwall ini memberikan implikasi yang sangat penting. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa kita tidak bisa lagi mengandalkan metode pembelajaran konvensional (buku paket dan LKPD tradisional) jika tujuan utamanya adalah meningkatkan hasil belajar dan mengatasi kebosanan siswa, khususnya pada materi yang membutuhkan hafalan atau visualisasi seperti Sistem Pencernaan Manusia. Wordwall terbukti menjadi solusi yang unggul karena mengintegrasikan gamifikasi dan interaktivitas, dua elemen yang sangat relevan dengan karakteristik siswa generasi saat ini. Kita harus mengadopsi Wordwall bukan hanya sebagai alat evaluasi, tetapi sebagai media integral yang mampu menciptakan pembelajaran bermakna (Ampel et al., 2025) dan menumbuhkan motivasi (Nabilah & Warmi, 2023). Kesiapan kita sebagai guru diuji oleh kemampuan untuk berinovasi dan memanfaatkan teknologi seperti Wordwall untuk merancang e-LKPD yang layak dan efektif, sebagaimana dicontohkan oleh Rahmawati & Zulfadewina (2024) untuk materi Sistem Pencernaan Manusia. Dengan demikian, tugas kita bukan hanya menyampaikan konten, tetapi juga menjadi fasilitator yang mahir dalam memanfaatkan media digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Oleh karena itu, fokus pengembangan diri kita sebagai calon guru harus mencakup penguasaan aspek teknis dan pedagogis dari media interaktif seperti Wordwall. Selain kemampuan teknis membuat game yang menarik, kita perlu mampu merancang soal yang tidak hanya menguji hafalan, tetapi juga merangsang keterampilan berpikir kritis dan kognitif (Hadiana et al., 2023). Wordwall memberikan fleksibilitas untuk mengintegrasikan umpan balik langsung dan elemen tantangan, yang esensial untuk

memicu perkembangan kognitif dan metakognitif (Sari et al., 2023). Dengan menguasai Wordwall, kita siap untuk mengatasi masalah hasil belajar rendah dan menciptakan lingkungan belajar yang menghibur, menarik, dan mudah diakses oleh siswa, yang pada akhirnya akan memastikan bahwa setiap siswa mencapai ketuntasan belajar. Inovasi dengan Wordwall adalah bukti nyata komitmen kita untuk memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa dan relevan dengan tuntutan abad ke-21.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kajian literatur ini menunjukkan bahwa Wordwall memiliki efektivitas tinggi sebagai media pembelajaran interaktif, baik dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, maupun hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui gamifikasi, visualisasi yang kuat, dan umpan balik langsung yang tidak tersedia pada metode konvensional. Temuan dari berbagai penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai post-test kelas eksperimen dan peningkatan ketuntasan belajar. Pada materi sistem pencernaan manusia, Wordwall terbukti sangat layak digunakan karena mampu membantu siswa memahami organ dan proses pencernaan melalui penyajian interaktif yang konkret. Media ini juga mendukung perkembangan kognitif, keterampilan berpikir kritis, serta pembelajaran bermakna yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Dengan demikian, Wordwall dapat dijadikan alternatif media digital yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, terutama pada jenjang sekolah menengah pertama.

Saran

1. Guru disarankan mengintegrasikan Wordwall secara rutin dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi seperti sistem pencernaan manusia.
2. Perlu pengembangan soal yang variatif dalam Wordwall, tidak hanya soal hafalan tetapi juga soal yang mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
3. Sekolah perlu menyediakan dukungan sarana digital, seperti akses internet dan perangkat TIK, agar penggunaan Wordwall dapat berjalan optimal baik untuk pembelajaran tatap muka maupun daring.

KAJIAN LITERATUR EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

4. Guru dan calon guru perlu meningkatkan kompetensi teknologi agar mampu mendesain permainan edukatif Wordwall yang menarik, interaktif, dan sesuai capaian pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Akbar, H.F., & Hadi, M.S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653-1660.
- Ampel, R., Harahap, F., Suriani, N. W., & Rungkat, J. A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Di SMP Negeri 1 Tombulu. *Jurnal Wahana Didaktika*, 23(2), 238–251.
- Aulia, W., Wicaksono, V. D., & Selviari. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V Melalui Penerapan Game Based Learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 658-670.
- Hadiana, A., Darwan & Wahid, S. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika. *Polynom: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 1-9.
- Nabilah, N.P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 1454-1464.
- Puspa, K. C. D., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 32–40.
- Rahmadanti, A., Amril, L.O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117 125.
- Rahmawati, C., & Zulfadewina. (2024). Pengembangan e-LKPD Menggunakan Web Wordwall Pada Pembelajaran IPA Dalam Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN Perwira III. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 5(5), 1709-1720.

KAJIAN LITERATUR EFEKTIVITAS MEDIA WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA

- Sari, R. E., Fitria, L., & Tarisa, V. (2023). Studi Literatur Tentang Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 37–49.
- Tanthowi, I., Mahsup, Utami, L. W., Salsabilah, N., Iqamah, N., Awalia, P.T.A., Malikah, S., Hear, A., & Palahuddin. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563-571