

## Pengaruh *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Siswa Kelas 3 SD Pada Mata Pelajaran Tematik

Didi Junaedi<sup>1</sup>, Zakiyah Ismuwardani<sup>2</sup>, Endang Pujiastuti<sup>3</sup>

Institut Prima Bangsa, Indonesia

---

### Article Information

#### Article History:

Received June 02, 2025

Revised Agustus 28, 2025

Published Oktober 20, 2025

DOI:

<https://doi.org/xxx/pride.v1i1.xx>

#### Keyword:

*Model PJBL*, Pembelajaran, *Wordwall*, Literasi, Numerasi, *Game Based Learning*, Tematik Siswa Kelas 3

---

### ABSTRACT

Penurunan capaian literasi dan numerasi siswa di Indonesia berdasarkan data PISA menunjukkan perlu adanya inovasi pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *wordwall* berbasis *game based learning* dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa kelas 3 pada mata pelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimen bentuk *one group pretest posttest design*, populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 4 Megugede. Data yang diperoleh melalui soal tes essay dan kuesioner angket yang telah diuji validasi dan reliabilitasnya. Teknik yang analisis data menggunakan *paired t-test* untuk mengetahui pengaruh dari kemampuan literasi dan keterampilan numerasi dalam penerapan media *wordwall* berbasis *game based learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh secara efektif penggunaan media *wordwall* berbasis *game based learning* dalam meningkatkan literasi siswa kelas 3 SD, (2) pengaruh media pembelajaran digital *wordwall* berbasis *game based learning* dalam meningkatkan numerasi siswa kelas 3 SD. Temuan ini menunjukkan bahwa media *wordwall* berbasis *game based learning* merupakan strategi pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar, khususnya di kelas rendah. Penggunaan media ini disarankan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran tematik dan lintas mata pelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## 1. INTRODUCTION

Pendidikan ialah proses yang bertujuan untuk dilakukan guna mengembangkan suasana Pendidikan yang mendukung serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa secara mandiri berusaha mengasah dan meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Tujuan dari ini dilakukan dengan maksud supaya mereka dapat membangun fondasi nilai-nilai spiritual dan keimanan yang mendalam, kecakapan mengendalikan jati diri, daya diri, karakter yang mulia dan kecakapan yang dibutuhkan baik untuk membentuk pribadi mereka maupun untuk lingkungan social (BP & Munandar, 2022).

kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik khusus yang ditunjukkan untuk membangun kepribadian peserta didik. Salah satunya adalah pendekatan yang berlaku pada kurikulum ini adalah bentuk pembelajaran tematik yang terintegrasi. Dalam proses pembelajaran berbasis tema, pengajaran dilakukan berdasarkan tema yang digunakan dalam pokok bahasan dari tema tersebut mengintegrasikan berbagai mata pelajaran ke dalam satu kesatuan. Pada sekolah dasar, pembelajaran tematik melibatkan tiga komponen utama, meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya dalam praktiknya pembelajaran ini mengintegrasikan berbagai komponen dari beberapa mata pelajaran dan menghubungkannya satu sama lain untuk memperkuat kompetensi pada masing-masing bidang pelajaran. Lebih lanjut, pembelajaran tematik juga menekankan pentingnya mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah membangun pengalaman belajar yang berkesan dan relevan bagi peserta didik, dengan harapan mereka dapat lebih memahami konteks materi yang diajarkan (Hanaris, 2023).

Hasil survei *Program For International Student Assesment* (PISA) menunjukkan bahwa capaian literasi dan numerasi siswa di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain, bahkan skor literasi matematika mengalami penurunan dari 378 pada tahun 2018 menjadi 366 pada tahun 2023 di tahun 2022 (OECD, 2023). Kondisi tersebut menegaskan bahwa rendahnya literasi membaca dan lemahnya pemahaman konsep matematika dasar menjadi permasalahan utama yang menghambat siswa dalam memahami informasi tekstual serta menerapkan keterampilan numerik dalam pemecahan masalah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran sejak jenjang sekolah dasar untuk memperkuat keterampilan fundamental tersebut. Pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai mata Pelajaran khususnya Bahasa Indonesia dan matematika, merupakan salah satu pendekatan yang relevan namun, implementasinya masih terkendala oleh rendahnya minat baca serta lemahnya pemahaman konsep matematika siswa (Putri et al., 2024).

Menurut Piqriyatun & Kurnia (2024) literasi adalah keterampilan yang mencakup kemampuan membaca, menulis, dan memahami makna serta teks, yang berkaitan dengan kemampuan kognitif individu. Kemampuan literasi tidak sekadar meliputi membaca dan menulis, tetapi juga mencakup aspek numerasi, termasuk literasi matematika. Aspek ini sangat penting dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan di kehidupan sehari-hari. PISA (Yunarti 2022) secara khusus mendefinisikan literasi matematika sebagai kemampuan individu untuk berpikir secara matematis, serta dalam upaya menyusun, menggunakan, serta memahami makna konsep matematika guna menyelesaikan masalah pada konteks kehidupan nyata yang beragam. Salah satu

bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu menggunakan *wordwall* sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

*Wordwall* adalah platform pembelajaran interaktif berbasis web yang menawarkan berbagai jenis kuis interaktif (Hutauruk & Ardiansyah, 2024). Sejalan dengan pendapat menurut Tirtanawati et al. (2024), *wordwall* adalah salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan, baik bagi siswa maupun guru, sehingga tidak terasa membosankan.

Menurut Rudi Sawaludin (2024), *wordwall* adalah salah satu media yang menarik untuk digunakan sebagai alat belajar maupun penilaian bagi siswa. Media pembelajaran ini bersifat interaktif dan berbasis website resmi, yang memungkinkan guru untuk membuat soal-soal latihan bagi peserta didik. Ia juga menjelaskan bahwa *wordwall* menawarkan berbagai ikon, seperti; kuis, pencarian kata, permainan labirin, *true of false*, permainan pencocokan, dan banyak lagi. Sementara itu menurut Wulandari menambahkan bahwa *wordwall* memiliki 18 template yang tersedia dan mudah diakses, karena layanan ini gratis. Dengan menggunakan *wordwall*, guru juga dapat lebih mudah melakukan penilaian terhadap pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh walikelas bahwasannya dari sekolah sudah ada kesiapan untuk menerapkan kemampuan literasi dan numerasi pada siswanya, namun masih belum terlaksana dengan maksimal. Terlihat dari fasilitas yang dimiliki oleh sekolah seperti perpustakaan yang terdapat beragam buku baik fiksi maupun non-fiksi yang berkaitan dengan melatih siswa dalam meningkatkan literasi dan numerasi yang dimilikinya. Guru juga memberikan penguatan literasi dan numerasi siswa dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah atau mengaitkan dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari siswa, namun dalam penerapan penguatan literasi dan numerasi masih ada guru yang belum bisa menerapkan secara maksimal, dan juga masih ada siswa yang kurang percaya diri dalam mengungkapkan pikiran ide dalam menyelesaikan pemecahan masalah baik secara teoritis dan matematis diantaranya memahami operasi hitung.

Meskipun dalam kemampuan operasi hitung dan pengafalan telah menguasai perkalian 1-100, namun tidak diterapkan secara efektif, sehingga hanya diingat sekilas saja dan tidak memberikan dampak yang signifikan dalam waktu yang Panjang. Sebenarnya sekolah telah mengadakan kegiatan membaca yaitu menyediakan pojok baca, namun hanya ada di perpustakaan sehingga membuat siswa tidak membaca secara rutin dikarenakan harus bergantian jadwal dengan kelas lain yang akan menggunakan perpustakaan. Penggunaan model pembelajaran di SD Negeri 4 Megugede masih memakai strategi pembelajaran yang memiliki karakteristik konvensional yaitu suatu proses belajar mengajar yang didominasi oleh guru, dimana guru menyampaikan materi Pelajaran secara lisan. Sementara siswa duduk secara pasif mendengarkan dan menerima informasi dari guru. Membuat prestasi belajar siswa menjadi menurun dan juga dapat kreativitas dan kemandirian siswa terhambat.

Permasalahan tersebut diperkuat dari hasil rapot tahunan di SD Negeri 4 Megugede menunjukkan bahwa kopetensi mengakses dan menemukan isi teks literasi nilai capaian pada tahun 2023 sebesar 73,69 kemudian mengalami penurunan nilai capaian pada tahun 2024 sebesar 72,95 dan mengalami penurunan nilai capaian kemampuan numerasi pada tahun 2023 sebesar 83,33% kemudian pada tahun 2024 sebesar 76,67%. dengan adanya permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk meningkatkan literasi numerasi siswa.

Permasalahan tersebut semakin mendesak untuk diatasi mengingat masih rendahnya minat baca siswa tercermin dari kebiasaan membaca buku yang belum terbentuk, serta lemahnya pemahaman konsep dasar matematika, khususnya dalam operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada soal cerita. Kondisi ini tidak hanya menghambat penguasaan literasi membaca dan numerasi, tetapi juga berpotensi mengurangi kemampuan siswa dalam mengaitkan pengetahuan dengan situasi nyata di kehidupan sehari-hari. Menurut Agusti (2022) menyatakan bahwa penggunaan *wordwall* memberikan manfaat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada berbagai mata Pelajaran. Sejalan dengan menurut Rudi Sawaludin (2024) secara spesifik mengkaji penerapan *wordwall* yang dipadukan dengan pendekatan *game based learning* untuk mengembangkan literasi dan numerasi dalam konteks pembelajaran tematik pada siswa sekolah dasar.

Kebaharuan peneliti ini terletak pada penerapan *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis permainan interaktif (*game based learning*) spesifik dalam fitur-fitur interaktif *Wordwall*, seperti "roda acak" untuk literasi dan "pasangan yang cocok" untuk numerasi, guna mengatasi defisiensi pembelajaran yang teridentifikasi. Pendekatan ini juga selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan keterlinitan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Sugrah, 2020) Melalui platfrim digital ini, siswa diajak aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan sekaligus kontekstual, sehingga literasi dapat diaplikasikan dalam pemahaman bacaan dan numerasi dalam penguasaan konsep dasar matematika. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai integrasi literasi dan numerasi melalui media digital interkatif sekaligus memberikan model pembelajaran inovatif yang dapat diimplementasikan pada Pendidikan dasar.

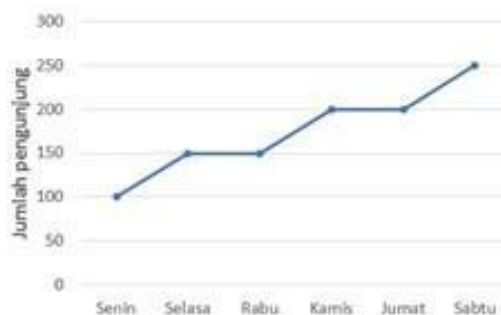
## 2. METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen desain *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Megugede, Kabupaten Cirebon, pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi dan sampel penelitian yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 67 orang, dipilih dengan Teknik *sampling jenuh* yang menyatakan bahwa seluruh populasi akan dijadikan sampel (sugiyono 2022). Pengumpulan data dilakukan melalui tes literasi dan numerasi yang disusun berdasarkan indikator kompetensi, serta observasi aktivitas belajar siswa selama penerapan media *wordwall* berbasis *game based learning*.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dengan *Shapiro-wilk* dan uji homogenitas dengan *levene's test*, yang keduanya menunjukkan hasil signifikan di atas 0.05, menandakan data terdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya, pengujian hipotesis menggunakan *paired sampel t-test* untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttests* pada kelompok yang sama.

Table 1. *Caption* tabel

Indicators	Categories	Crieteria
x	3	Good
y	6	Good
z	12	Good

Figure 1. *Caption*

### 3. RESULT AND DISCUSSION

Peneliti melakukan pengukuran awal terhadap tingkat kreativitas dan pemahaman konsep IPAS siswa. Pengukuran ini dilakukan agar mengetahui kemampuan awal pemahaman konsep IPAS siswa sebagai pembandingan setelah diberikan perlakuan. Mengacu pada hasil uji statistik deskriptif yang dilakukan dengan berbantuan IBM SPSS Statistik versi 23 terhadap instrumen soal tes pemahaman konsep, data pretest dan posttest mengenai dapat diamati berikut:

**Table 1:** Hasil Uji *Paired T-Test* Literasi Dan Numerasi

Data	Mean	Std error deviation	Std error mean	Interval of the		T	Df	Sig( 2 tailed)
				Lower	Upper			
Pretest Dan Posttest Literasi	-2,284	8,222	1,004	-4,289	-,278	-2,273	66	0,26
Pretest Dan Posttest Numerasi	-,910	1,721	0,210	-1,330	-,491	-4,330	66	0,000

**Sumber:** Hasil Olahan Data Penelitian ( Didi Junaedi, 2025)

**Table 2:** Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest*

Aspek Yang Diukur	Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Peningkatan
Kuesioner literasi	43.19	46.93	+ 3.74
Essay literasi	36.36	38.64	+ 2.28
Essay numerasi	37.94	38.49	+ 5.5

**Sumber:** Hasil Olahan Data Penelitian ( Didi Junaedi, 2025)

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *uji paired sample t-test*, diperoleh temuan bahwa penggunaan media wordwall berbasis *game based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa kelas III sekolah dasar. Pada aspek literasi, hasil uji menunjukkan nilai t sebesar -2.273 dengan nilai signifikansi (sig.2-tailed) sebesar  $0,026 < 0,05$  yang berarti terdapat

peningkatan kemampuan literasi siswa setelah penerapan media. Peningkatan ini mencerminkan kemampuan literasi siswa dalam memahami bacaan, menafsirkan informasi, serta menerapkan pemahaman tersebut dalam konteks pembelajaran tematik.

Sementara itu, pada aspek numerasi diperoleh nilai  $t$  sebesar -4,330 dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang menandakan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan berhitung dan pemahaman konsep matematika dasar. Perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest juga memperlihatkan adanya peningkatan yang konsisten pada seluruh indikator, yaitu pada kuesioner literasi meningkat sebesar 3,74 poin, essay literasi meningkat 2,28 poin, serta essay numerasi meningkat 5,5 poin.

### **3.1. Pengaruh *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Literasi Pada Mata Pelajaran Tematik**

Peningkatan literasi siswa membuktikan efektivitas *game based learning* dalam meningkatkan kognitif dan efektif. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan interaksi dalam proses pembelajaran. Menurut Sugrah (2020) pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan pengalaman dan retensi informasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Azzahra et al. (2025) yang meneliti penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran Pancasila di kelas V SDN Pangkol 01 Nguter Sukoharjo. Yang menunjukkan bahwa media *wordwall* efektif dalam meningkatkan literasi digital serta capaian belajar siswa secara keseluruhan melalui penyajian konten pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Hasil ini juga mendukung penelitian Hartati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan media *wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan literasi siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Sejalan dengan temuan tersebut, teori multiliterasi yang dikemukakan oleh Susilo & Ramdiati (2019) menyatakan literasi tidak hanya mencakup kemampuan membaca dan menulis semata, tetapi juga mencakup memahami dan memanfaatkan berbagai bentuk komunikasi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian oleh Khusna & Septikasari (2025) yang menunjukkan bahwa *wordwall* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### **3.2. Pengaruh *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Numerasi Pada Mata Pelajaran Tematik**

Peningkatan kemampuan numerasi siswa setelah penerapan media *wordwall* berbasis *game based learning* menunjukkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menyalurkan materi dan membangkitkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori media pembelajaran menurut Batubara (2020) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Dalam konteks ini *wordwall* menjadi media interaktif yang mengubah suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Selanjutnya, teori *game based learning* oleh Diana (2022) menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan baik menggunakan *board game* maupun game digital seperti *wordwall* terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan yang mendorong keterlibatan siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Mailani & Prasetyo (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* dengan pendekatan *game based learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan numerasi peserta didik. Melalui fitur interaktif dan visual yang menarik, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika dan keterampilan dalam berhitung. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Yuliati (2024), bahwa proses belajar akan lebih bermakna ketika siswa menemukan dan membangun sendiri pengetahuan serta kompetensi yang diperlukan untuk pengembangan diri. Dengan demikian, interaksi yang langsung siswa dengan media *wordwall* memungkinkan mereka untuk mengonstruksi pengetahuan numerik melalui pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual.

Selain itu, hasil penelitian oleh Devi (2024) turut memperkuat temuan ini dengan

menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan kemampuan numerasi secara signifikan. Hal tersebut terjadi karena media *wordwall* memberikan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep numerik melalui Latihan yang bersifat aplikatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan media *wordwall* berbasis *game based learning* dalam pembelajaran tematik terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa, karena mampu menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik secara harmonis dalam proses pembelajaran.

#### 4. CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* berbasis *game based learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi dan numerasi siswa kelas III sekolah dasar pada pembelajaran tematik. Peningkatan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* mengindikasikan bahwa media ini mampu memperkuat kemampuan memahami bacaan, menafsirkan informasi, serta menguasai konsep dasar matematika. Secara teoritis, temuan ini memperkaya kajian mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan digital dalam konteks pendidikan dasar, sementara secara praktis menawarkan motivasi dan hasil belajar siswa

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterlibatan pada desain *one group pretest-posttest* tanpa kelompok serta ruang lingkup yang terbatas pada satu sekolah, sehingga generalisasi perlu dilakukan dengan hati-hati. Untuk penelitian selanjutnya disarankan penggunaan desain eksperimen dengan kelompok pembandingan, melibatkan sampel yang lebih luas, serta mengeksplorasi dampak jangka Panjang media digital berbasis permainan terhadap keterampilan abad 21 lainnya seperti kolaborasi dan kreativitas.

#### UCAPAN TERIMA KASIH (11 PT)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru kelas, serta peserta didik yang telah berpartisipasi dalam penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi, arahan, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

#### REFERENCES (11 PT)

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Azzahra, N. T., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Nur, S., Ali, L., Yunus, M., & Bakar, A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa* (Vol. 1, Number November). BP, A. R., & Munandar, S. A. (2022). pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 2–8.
- Devi, I. E. (2024). Penerapan Literasi Numerasi Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III b SD Muhammadiyah 1 Ketelan Surakarta. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(3), 1815–1827. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i3.3665>
- Diana, H. (2022). Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 661–676. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>

- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hartati, U. R., Nuvitalia, D., & Sugianti, K. R. (2024). Penerapan Media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 2 SD. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 393–402. <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas>
- Hutauruk, S. M., & Ardiansyah, A. S. (2024). Peranan Model CBL-STEM Context Terintegrasi Wordwall Dan Vidio Interaktif Terhadap Literasi Numerasi. *Junral Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1).
- Khusna, L., & Septikasari, Z. (2025). Pengaruh Edugame Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas 3 Terhadap Pembelajaran Matematika SD N Gedongkuning. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 2(2), 453–461.
- Mailani, R., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB Game untuk Meningkatkan Kemampuan dalam Pemecahan Masalah Kecepatan dan Debit pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5063–5068. <https://doi.org/10.54371/jhip.v5i11.1127>
- Piqriyatun, A., & Kurnia, I. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Crad Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 80–91.
- Putri, S., Anggraini, M., Budiarna, G., & Rahma, K. (2024). Kesulitan Siswa dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Excellent Journal for Undergraduate* (Vol. 1, Number 1).
- Riftyshafitri, Sastradiharja, EE. J., & Shunhaji, A. (2023). Peningkatan Mutu Pendidikan melalui Kualitas Pendidik di TPQ Al Iffah Kayuringin Bekasi. *Journal on Education*, 05(04), 15784–15790.
- Rudi Sawaludin. (2024). *Pengaruh Pembelajaran Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD Dharma Karya UT*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *HUMANIKA*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Susilo, S. V., & Ramdiati, T. (2019). Penerapan Model Multiliterasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Persuasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 24–31. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1199>
- Tirtanawati, M. R., Ekonomi, P., Ika, O., Mujahidin, A., & Budiyono, S. C. (2024). Penggunaan Web Wordwall Sebagai Bentuk Adaptasi Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa Kelas 4 SDN Ledok Kulon 1 Bojonegoro Rika Pristian Fitri Astuti. *JURNAL PADI*, 7(1), 2–5.
- Yuliati, Y. (2024). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Berbasis Pembelajaran Diferensi Dan Gamifikasi. *Penelitian Pendidikan*, 11, 285–297. <https://doi.org/https://doi.org/10.25134/pedagogi.v11i2.10909>
- Yunarti, T., & Amanda, A. (2022). *Pentingnya Kemampuan Numerasi Bagi Siswa* (Vol. 2).