

## Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa

Fikri Haikal Azmi✉, Universitas Buana Perjuangan Karawang  
Sri Wulan Anggraeni, Universitas Buana Perjuangan Karawang  
Depi Prihamdani, Universitas Buana Perjuangan Karawang

✉ [sd20.fikriazmi@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:sd20.fikriazmi@mhs.ubpkarawang.ac.id)

---

**Abstract:** *This study aims to determine the effect of using wordwall learning media on students' beginning reading skills. then this study uses pre-experiment research methods. Beginning reading ability is the dependent variable in this study, while wordwall media is the independent variable. All 237 students of SD Negeri Karangasari I were the population in this study. The one group pretest - posttest design method was carried out resulting in a sample of 29 students. Analysis using descriptive statistics and inferential statistics was carried out for data collection. The results showed the average pretest score of 65.00, posttest 74.00, hypothesis test (2-tailed)  $0.000 < 0.050$ , thus proving that the use of wordwall game media can affect the improvement of students' reading learning ability, consequently making students more active in learning and students more easily understand the material presented. From the results of the research obtained, it can be concluded that the use of wordwall applications has an effect on students' initial reading skills. Suggestions for further researchers can apply the use of wordwall media by developing it into a better version.*

**Keywords:** *Ability, Learning Media, Wordwall, Beginning Reading Skills*

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pre-eksperimen. Kemampuan membaca permulaan merupakan variabel terikat dalam penelitian ini, sedangkan media *wordwall* merupakan variabel bebas. Seluruh murid SD Negeri Karangasari I berjumlah 237 siswa merupakan populasi dalam penelitian ini. Metode rancangan *one grup pretest – posttest design* yang dilakukan sehingga menghasilkan sampel berjumlah 29 siswa. Analisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dilakukan untuk pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 65.00, *posttest* 74.00, uji hipotesis (*2-tailed*)  $0.000 < 0.050$  sehingga membuktikan bahwa penggunaan media *game wordwall* ini dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan belajar membaca siswa, akibatnya membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dari hasil penelitian yang di dapat, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Saran bagi peneliti selanjutnya dapat menerapkan penggunaan media *wordwall* dengan mengembangkan ke versi yang lebih baik lagi.

---

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Wordwall*, Kemampuan Membaca Permulaan

---

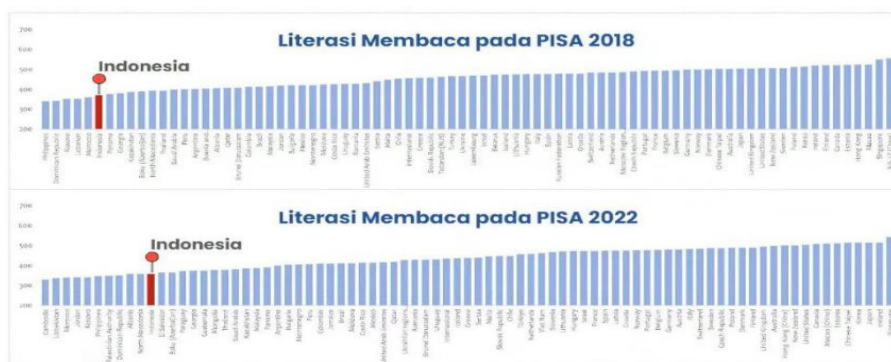


## PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai tanjakan awal mencapai kemajuan tidak dapat berfungsi sebagaimana semestinya jika tidak diikuti kesadaran akan pentingnya membaca. Orientasi siswa yang cenderung menganggap membaca sebagai hal sepele membuat Indonesia menghadapi berbagai krisis, baik krisis kepemimpinan, krisis moral dan krisis generasi penerus bangsa. Budaya membaca masyarakat Indonesia masih sangat rendah, masyarakat cenderung lebih suka mendengar dan menyimak dibandingkan membaca, hal tersebut membuktikan bahwa masyarakat Indonesia belum bisa dikatakan sebagai masyarakat yang maju (Sudarsana, 2014). Mudahnya budaya dan konten luar yang masuk ke dalam negeri merupakan salah satu faktor kurangnya kesadaran akan pentingnya peran membaca dalam kehidupan. Hal ini dapat memungkinkan dapat menstimulasi minat baca masyarakat.

Budaya kegiatan pembiasaan membaca selama 15 menit bagi siswa akan sangat membantu siswa menjadi melek informasi (Larasati & Karima, 2016). Peran guru yang sangat penting dalam memberikan teladan untuk kegiatan membaca. Pemanfaatan waktu luang untuk kegiatan membaca, menambah pengetahuan dalam menguasai teknik-teknik pembelajaran membaca sangat berdampak pada upaya literasi bagi siswa di sekolah. Membaca membuat seseorang dapat berpikir kritis dalam menghadapi suatu permasalahan, sehingga menjadikan penguasaan membaca dan menulis mampu dalam menelaah dan memecahkan suatu masalah yang terjadi di masyarakat. Kemampuan kemandirian siswa akan lebih baik jika ia memiliki budaya membaca dan menulis dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki minat budaya membaca dan menulis, karena siswa yang memiliki budaya membaca dan menulis cenderung lebih mandiri dalam hal belajar sehingga akan komitmen terhadap tugas yang dimilikinya (Romadhon, 2020).

Hasil *Study Program for International Student Assesment (PISA)* tahun 2018-2022 menunjukkan bahwa kemampuan membaca di Indonesia masih rendah dengan skor literasi pada tahun 2022 hanya 359.



**GAMBAR 1.** Perbandingan PISA Tahun 2018 dan 2022

Hasil *Study Program for International Student Assesment (PISA)* 2022 menunjukkan penurunan hasil belajar secara internasional akibat pandemi meski begitu, peringkat Indonesia di PISA 2022 naik 5-6 posisi dibanding 2018 analisa membandingkan dengan negara lain dampak dari pada pandemi *learning loss* yang ada di Indonesia pemulihanya jauh lebih cepat dari rata-rata dunia peningkatan peringkat ini menunjukkan ketangguhan sistem Pendidikan Indonesia dalam mengatasi *learning loss* akibat pandemi. Untuk literasi membaca, peringkat Indonesia di PISA 2022 juga naik 5 posisi di banding sebelumnya.

Menurut Pratiwi, (2020) mengungkapkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan membaca permulaan. Siswa tersebut masih belum bisa merangkai huruf menjadi

sebuah kata dan kata menjadi kalimat. Kesulitan membaca yang dialami siswa tersebut menjadikan siswa tersebut kurang berminat pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Karangsari I Desa Karangsari, Kecamatan Purwasari, Kabupaten Karawang, terlihat bahwa pembelajaran kemampuan membaca di kelas I masih menggunakan paradigma lama. Metode yang dominan adalah metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Ketidakkampuan siswa dalam mengenal huruf-huruf alfabet, kesulitan membaca kata berakhiran konsonan, membaca suku kata, dan kecenderungan siswa untuk menghilangkan huruf saat membaca kalimat sederhana masih menjadi permasalahan utama. Observasi juga mencatat bahwa minat membaca siswa masih sangat kurang, terutama karena anak-anak pada usia tersebut lebih tertarik bermain daripada aktif memperhatikan pembelajaran. Dari 29 siswa, hanya 16 yang lancar membaca, 7 siswa mengenal huruf dan bisa mengeja suku kata namun belum lancar merangkai 3 suku kata, sementara 6 siswa belum mengenal huruf dan membedakan huruf. Penyebab kesulitan membaca ini antara lain disebabkan beberapa anak belum mengenal huruf, kesulitan membedakan huruf vokal, dan kesulitan menggabungkan kata. Minimnya perhatian dari orang tua juga menjadi faktor penyebab, dan metode pembelajaran guru yang monoton membuat siswa merasa bosan saat membaca. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan alternatif untuk memecahkan masalah membaca permulaan salah satu solusi yang ditawarkan pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *wordwall*.

Menurut Purnamasari et al., (2020) *wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi dan survei. *Wordwall* juga dikatakan sebagai sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa (Sari & Yarza, 2021). *Games* interaktif *wordwall* adalah aplikasi permainan yang dapat dilakukan dua arah dan juga memiliki timbal balik antara anak yang memainkan dengan aplikasi tersebut. Bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat berpengaruh pada membaca permulaan yang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, pada akhirnya akan berdampak positif pada kemampuan membaca permulaan siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan fenomena tersebut membuat peneliti tertarik akan melakukan suatu penelitian yang berjudul pengaruh media *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan. Penggunaan media *wordwall* diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa, *wordwall*, sebagai *platform* interaktif pembelajaran, dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berbobot untuk membantu siswa membangun fondasi membaca yang kuat. Dengan menyajikan huruf, kata, atau frasa dalam format permainan, *wordwall* dapat memotivasi siswa secara visual dan auditif, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Pra-eksperimental (*Pre-Experimental Design*) dengan rancangan *one grup pretest - posttest design* kepada satu kelompok pembandingan melalui 3 (tiga) tahap yaitu, observasi untuk memberikan *pretest*, kemudian dilanjutkan pemberian perlakuan dan diukur kembali pada tahap *posttest*. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah perlakuan.

**TABEL 1.** *One Group Pretest Posttest*

| Sampel | <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Posttest</i> |
|--------|----------------|-----------|-----------------|
| S      | O <sub>1</sub> | X         | O <sub>2</sub>  |

Keterangan:

S : Sampel

X : Perlakuan

O<sub>1</sub> : Poin *pretest*

O<sub>2</sub> : Poin *posttest*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid SD Negeri Karang Sari 1 sebanyak 237 siswa dengan rincian sebagai berikut:

**TABEL 2.** *Populasi Penelitian*

| Kelas           | Populasi |
|-----------------|----------|
| I A             | 29       |
| I B             | 29       |
| II              | 35       |
| III             | 39       |
| IV              | 37       |
| V               | 46       |
| VI              | 22       |
| Jumlah Populasi | 237      |

Sumber: Data Peneliti (2024)

Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 1A SDN Karang Sari 1 sebanyak 29 siswa.

**TABEL 3.** *Sampel Penelitian*

| No | Kelas | Jenis Kelamin |           | Jumlah |
|----|-------|---------------|-----------|--------|
| 1. | 1     | Laki-Laki     | Perempuan |        |
| 2. |       | 16            | 13        | 29     |
| 3. |       | Jumlah        |           | 29     |

Sumber: Data Peneliti (2024)

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan rancangan *pretest-posttest pre-eksperimen design* yang melibatkan satu kelas. Peneliti memberikan dua kali tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*). untuk mengetahui kemampuan awal siswa diberikan tes awal setelah itu kelas diberikan perlakuan pembelajaran media *wordwall*. Akhir penelitian siswa diberikan *posttest* untuk melihat kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. dengan langkah penelitian yang dijelaskan diharapkan hasil tersebut dapat mewakili kondisi yang

relavan saat hasil *pretest* dan *posttest* dikomparasikan untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan belajar membaca siswa.

### Uji Statistik Deskriptif

**TABEL 4.** Hasil Perhitungan Statistik Pretest

|                           | N  | Range | Minimum | Maksimum | Mean    | Modus | Median  | Std. Deviation | Variance |
|---------------------------|----|-------|---------|----------|---------|-------|---------|----------------|----------|
| Pretest Kemampuan Membaca | 29 | 75.00 | 25.00   | 100.00   | 65.3448 | 50.00 | 65.0000 | 20,30706       | 412,377  |
| Valid N (listwise)        | 29 |       |         |          |         |       |         |                |          |

Sumber : Output SPSS v.26 (2024)

Hasil Pengujian statistik deskriptif dari pretest kemampuan membaca permulaan siswa, nilai maksimum sebesar 100, minimum 25, rata-rata 65, modus 50 median 65, range 75 dan nilai standar deviasi 20,307.

**TABEL 5.** Hasil Perhitungan Statistik Posttest

|                            | N  | Range | Minimum | Maksimum | Mean    | Modus | Median  | Std. Deviation | Variance |
|----------------------------|----|-------|---------|----------|---------|-------|---------|----------------|----------|
| Posttest Kemampuan Membaca | 29 | 55.00 | 45.00   | 100.00   | 74.3103 | 65,00 | 70,0000 | 16,67570       | 278,079  |
| Valid N (listwise)         | 29 |       |         |          |         |       |         |                |          |

Sumber : Output SPSS v.26 (2024)

Data *posttest* dilakukan untuk mrngetahui kemampuan siswa kelas 1A setelah diberi perlakuan dengan media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Hasil tersebut memiliki nilai maksimum sebesar 100, minimum 45, rata-rata 74, modus 65, median 70, range 55 dan nilai standar deviasi 16,675.

Nilai rata-rata (mean) *pretest* adalah 65 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 74. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* lebih kecil dibanding dengan *posttest*. dan nilai minimum *pretest* dalah 25 sedangkan nilai minimum *posttest* adalah 45, artinya terjadi adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah mendapatkan perlakuan yaitu dengan penggunaan aplikasi *wordwall*.

### Uji Normalitas

**TABEL 6.** Hasil Uji Normalitas

| Tests of Normality |                                 |    |       |              |    |      |
|--------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                    | Statistic                       | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| pretest            | .121                            | 29 | .200* | .950         | 29 | .183 |
| posttest           | .136                            | 29 | .179  | .931         | 29 | .059 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction Sumber :  
Output

t SPSS v.26 (2024)

Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,183 dan signifikansi *posttest* sebesar 0,059. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* melebihi nilai alpha 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa data dari nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

**TABEL 7.** Hasil Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variances |   |           |     |        |      |
|----------------------------------|---|-----------|-----|--------|------|
| Levene                           |   |           |     |        |      |
|                                  |   | Statistic | df1 | df2    | Sig. |
| VAR00003                         | Based on Mean                           | .755      | 1   | 53     | .389 |
|                                  | Based on Median                         | .821      | 1   | 53     | .369 |
|                                  | Based on Median and<br>with adjusted df | .821      | 1   | 52.215 | .369 |
|                                  | Based on trimmed mean                   | .779      | 1   | 53     | .381 |

Sumber: Output SPSS v.26 (2024)

Uji homogenitas dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi yaitu 0,389 artinya  $0,389 > 0,05$ , maka dapat diambil kesimpulan bahwa varian data *pretest* dan *posttest* pada instrumen tes membaca permulaan adalah homogen.

### Uji Hipotesis

**TABEL 8.** Hasil Uji t-test

| One-Sample Test |  |        |    |                 |                    |  |       |
|-----------------|--|--------|----|-----------------|--------------------|--|-------|
| Test Value = 0  |  |        |    |                 |                    |  |       |
|                 |  | t      | df | Sig. (2-tailed) | Mean<br>Difference | 95% Confidence Interval<br>of the Difference |       |
|                 |  |        |    |                 |                    | Lower  | Upper |
| posttest        |  | 23.615 | 28 | .000            | 74.138             | 67.71  | 80.57 |

Sumber: Output SPSS v.26 (2024)

Berdasarkan hasil perhitungan uji *one samples test*, *pretest* dan *posttest sig (2-tailed)* adalah 0,00 lebih kecil dari 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima, artinya terdapat

pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Karang Sari I.

## PEMBAHASAN

Temuan pada hasil evaluasi nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa penggunaan media berdampak positif. Perubahan antusias dan semangat pada siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga media *wordwall* merupakan media yang dapat digunakan untuk memudahkan seseorang dalam belajar melalui kata-kata yang ada dalam kuis pada media pembelajaran. Peneliti menggunakan tahapan kemampuan membaca permulaan dengan 6 urutan aspek kemampuan, yaitu: 1) Aspek kemampuan membaca simbol, 2) Aspek kemampuan membaca huruf, 3) Aspek kemampuan membaca jenis bunyi vokal dan konsonan, 4) Aspek kemampuan membunyikan bunyi huruf, 5) Aspek kemampuan membaca suku kata dan 6) Aspek kemampuan membaca kata (Rachmawaty, 2017). Temuan dari hasil nilai tes pertama (*pretest*) digunakan untuk mengumpulkan data penelitian anak-anak sebelum pemberian media *wordwall* dan tes akhir (*posttest*) anak-anak setelah pemberian media *wordwall*. Data-data *pretest* dikumpulkan untuk mendapati kemampuan awal subjek kepenelitian. Selanjutnya, *posttest* dilakukan untuk menilai kemampuan akhir dan menjadi acuan untuk mengetahui apakah media *wordwall* memberikan pengaruh mengenai kemampuan pada membaca permulaan anak-anak (Nurrahma1 et al., 2023).

Penerapan dengan *wordwall* menunjukkan hasil yang menguntungkan karena peserta didik mengalami perubahan positif dalam kegiatan pembelajaran. Meningkatnya kemampuan membaca peserta didik ditunjukkan pada keaktifan seluruh peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan yang terdapat pada kuis *wordwall*. Kegiatan belajar siswa sebelum menggunakan *game* edukasi *wordwall* dan setelah menggunakan *game* edukasi *wordwall*, di mana dari hasil *posttest* lebih tinggi. Berdasarkan yang penulis dapatkan maka penulis menyatakan bahwa *game* edukasi *wordwall* sangat berpengaruh sebagai media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak terlalu monoton dan membosankan. Dengan *game* edukasi pembelajaran lebih menarik, siswa lebih aktif dalam belajar dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Setelah menggunakan *game* edukasi *wordwall* sebagai media pembelajaran mendapatkan hasil dimana meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar dan peningkatan hasil belajar siswa.

Keberhasilan media pembelajaran *wordwall* terhadap belajar siswa, selain berdasarkan data hasil perhitungan, terdapat faktor yang melatar belakangi penelitian ini, seperti media *wordwall* memberikan kesempatan siswa dengan bermain sambil belajar yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Selain itu tampilan yang bervariasi membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Kemudian pemberian penghargaan untuk siswa dalam bentuk pujian dan terdapatnya kesempatan untuk setiap individu maupun kelompok memperoleh peringkat teratas dalam menemukan jawaban soal.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dapat membantu anak mengenal huruf, suku kata bahkan sampai kalimat yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *wordwall* memiliki karakteristik pada membaca permulaan dan media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SDN Karang Sari I tahun Pelajaran

2023/2024. Hasil penelitian ini sejalan dengan Dotutinggi et al., (2023); Nadia & Desyandri, (2022); Safira et al., (2023); Shofiya Launin et al., (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran *wordwall* memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

## SIMPULAN

Penggunaan media game *wordwall* ini terbukti dapat pengaruh dalam meningkatkan kemampuan belajar membaca siswa, akibatnya membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan media ini sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hasil data penelitian yang didapat, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa. Saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan berinovasi media *wordwall* ini dengan lebih baik lagi persiapan yang lebih matang supaya menghasilkan media pembelajaran baik dan menarik bagi siswa pada proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), 363–368. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
2. Larasati, & Karima, F. H. (2016). Menumbuhkan Budaya Membaca Di Kalangan Remaja: Sebuah Upaya Menyiapkan Generasi Unggul Di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional "Budaya Literasi Menuju Hemerasi Emas Bagi Guru Pembelajaran,"* 131–134.
3. Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 08(Desember).
4. Nurrahma<sup>1</sup>, Bachtiar<sup>2</sup>, M. Y., & Syamsuardi<sup>3</sup>. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 11, 2023.
5. Pratiwi, C. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i1.558>
6. Rachmawaty, M. (2017). Penigkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Dinding Kata (Word Wall). *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1), 28–44. <https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp28-44>
7. Romadhon, A. C. (2020). PENTINGNYA MEMBACA DAN MENULIS SERTA KAITANNYA DENGAN KEMAJUAN PERADABAN BANGSA. *Satuan Tekad Menuju Indonesia Sehat*, 1(November), 1–11.
8. Safira, N., Amalia, A. R., Anjani, S. F., Mufadillah, E., Putri, M. A., Hanif, M., Guru, P., Dasar, S., Indonesia, U. P., & Up, M. (2023). *Pengaruh Game Wordwall Match Up Dan Wordsearch*. 8(1).
9. 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. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>



10. Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>
11. Sudarsana, U. (2014). Konsep Dasar Pembinaan Minat Baca. *Pembinaan Minat Baca*, 1–49.