

**LITERATUR REVIEW: PEMANFAATAN WORDWALL DALAM  
MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA SEKOLAH DASAR**

Azizah Rozianita<sup>1</sup>, Joko Sutarto<sup>2</sup>, Mintasih Arbani<sup>3</sup>,  
Decky Avrilianda<sup>4</sup>, Bambang Subali<sup>5</sup>.  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Pasca Sarjana  
Universitas Negeri Semarang

[Innaaar@gmail.com](mailto:Innaaar@gmail.com)<sup>1</sup>, [Jokotarto@mail.unnes.ac.id](mailto:Jokotarto@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>, [arbani.mint@nail.ac.id](mailto:arbani.mint@nail.ac.id)<sup>3</sup>,  
[decky.avrilianda@mail.unnes.ac.id](mailto:decky.avrilianda@mail.unnes.ac.id)<sup>4</sup>, [bambangfisika@mail.unnes.ac.id](mailto:bambangfisika@mail.unnes.ac.id)<sup>5</sup>

**ABSTRACT**

*Education in the digital era has undergone significant transformation. This is due to the use of technology in education. Elementary School, as the core of the formal education system, is very important to incorporate technology into the learning process. Technology has great potential to enhance children's learning experiences, provide people with greater access to learning resources, and optimize teachers' instruction. The purpose of this research is to determine the effectiveness of using Wordwall to help students solve story problems related to single-digit division. This has been demonstrated by many studies and literature. This research was conducted through a literature review, which combines several studies on the same topic into a new topic. The use of Wordwall in learning at elementary schools, based on the literature review. One of its main advantages is the technology's ability to make learning more interactive and engaging for students. However, there is a drawback, which is that students do not have equal access to technology. If students do not have electronic devices or internet connections, they may fall behind in the online learning process, which reduces their opportunities to learn.*

*Keywords: Effective, Wordwall, Elementary School*

**ABSTRAK**

Di era teknologi modern, pendidikan telah mengalami transformasi yang signifikan. Ini adalah hasil dari penggunaan teknologi dalam pendidikan. Sebagai bagian penting dari sistem pendidikan formal, sekolah dasar (SD) sangat penting untuk memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar anak-anak, memberi orang lebih banyak akses ke sumber daya pembelajaran, dan membantu guru mengoptimalkan pengajaran mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan *wordwall* untuk membantu siswa menyelesaikan soal cerita materi pembagian satu angka. Ini telah ditunjukkan oleh banyak penelitian dan literatur. Riset ini dilakukan melalui tinjauan literatur, yang menggabungkan beberapa penelitian tentang topik yang sama menjadi topik baru. Penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, berdasarkan ulasan literatur tersebut. Kemampuan *wordwall* untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi siswa adalah salah satu keunggulan utamanya. Namun, ada kekurangan: siswa tidak memiliki akses yang sama ke teknologi. Mereka dapat tertinggal dalam proses

pembelajaran online jika mereka tidak memiliki perangkat elektronik atau koneksi internet, yang mengurangi peluang mereka untuk belajar.

Kata Kunci: Efektif, *Wordwall*, Sekolah Dasar

## A. Pendahuluan

Pendidikan adalah aktivitas atau upaya sadar yang dilakukan oleh pendidik terhadap semua aspek perkembangan kepribadian siswa, baik secara formal, informal, maupun non-formal, dalam upaya mencapai kebahagiaan manusia. Menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa. Pasal 3 dari Undang-undang tersebut menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis (Sanga and Wangdra 2023).

Matematika adalah ilmu dasar yang digunakan secara luas dalam banyak bidang kehidupan, pendidikan matematika sangat penting. Terdapat kebijakan baru yang dibuat oleh Permendikbud No. 24 Tahun 2016 yang memutuskan bahwa pelajaran matematika di kelas IV, V, dan VI sekolah dasar tidak lagi diintegrasikan dengan mata pelajaran lain. Ini berarti bahwa matematika akan dipelajari secara terpisah dengan lebih fokus dan menggunakan strategi dan metode pendidikan yang sesuai. Kebijakan ini diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan

dengan tingkat keberhasilan yang relatif tinggi (Lutfiana, Wijayanti, and Suprihatini 2024). PISA (Program for International Student Assessment), sebuah program internasional yang melacak hasil belajar siswa, menemukan pada tahun 2018 bahwa siswa Indonesia menerima skor rata-rata 379 di bidang matematika, lebih rendah dari skor rata-rata OECD (The Organisation for Economic Co-operation and Development), yaitu 489. Sehingga PISA menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir peserta didik di Indonesia tergolong sangat rendah (Jensen et al. 2019).

Permasalahan tersebut menjadi salah satu tantangan bagi Indonesia untuk terus mengembangkan kemampuan matematika siswa. Pada umumnya siswa menemui kendala dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya, terutama dalam menemukan dan memecahkan masalah pada soal cerita. Soal cerita matematika yaitu soal yang berisikan soal matematika tetapi dalam bentuk cerita yang menggambarkan permasalahan sehari-hari untuk menyelesaikannya harus memiliki kemampuan berfikir kritis sehingga soal tersebut dapat dipahami dalam penyelesaian soal harus memahami apa yang ditanyakan, pembuatan model, menyelesaikan soal hingga membuat kesimpulan (Amir 2021: 25). Soal-soal berbentuk kalimat verbal (soal cerita) dalam matematika pada umumnya sulit untuk diselesaikan, pendekatan ini

melibatkan penyajian masalah cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari untuk mendorong siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka (Amsikan 2021:66).

Wordwall adalah sebuah platform online yang sangat populer yang menawarkan banyak template yang menarik dan mudah digunakan untuk membuat materi pelajaran lebih hidup dan menyenangkan (Purnamasari et al. 2020). Aplikasi Wordwall menurut (Layyina, Nursyahadiyah, and Listyarini 2023) adalah aplikasi gamifikasi digital yang berbasis web dengan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh guru untuk menilai materi yang telah diajarkan. Perusahaan Inggris Visual Education Ltd. bertanggung jawab untuk mengembangkan dan meluncurkan aplikasi game tersebut, yang dapat diakses secara gratis atau dengan berbayar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Putri 2020) dimana Aplikasi Wordwall memiliki kemampuan untuk membuat peserta didik lebih tertarik untuk menggunakan aplikasi digital yang dapat digunakan dalam setiap pelajaran yang diajarkan oleh guru. Aplikasi ini juga membantu peserta didik menemukan konsep yang relevan dan universal tentang pembelajaran matematika, yang membuat mereka lebih interaktif dan terlibat dalam pelajaran. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik (Al-qonita, Aliputri, and Kinasih 2023). Dengan menggunakan media ini, guru menyampaikan materi yang sangat terstruktur sehingga siswa dapat memahaminya dengan baik (Nadia, Afiani, and Naila 2022) Jadi kesimpulannya adalah penggunaan media wardwall adalah pembelajaran yang efektif.

Literatur saat ini membahas bagaimana wordwall dapat digunakan untuk membantu anak-anak belajar di tingkat SD. Penelitian ini tidak hanya menunjukkan bahwa wordwall dapat bermanfaat, tetapi juga membahas kesulitan guru, siswa, dan sekolah dalam memasukkan teknologi ke dalam kurikulum (Prasetyo,2019).Penelitian mendatang di bidang ini bertujuan untuk mempelajari pengaruh teknologi pada pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan basis pengetahuan yang mendalam tentang literatur ini (Astini 2020). Penelitian ini bertujuan untuk membuat rekomendasi praktis yang dapat membantu sekolah dan guru dalam memaksimalkan penggunaan wordwall dalam pendidikan, yang termasuk memasukkannya dengan benar ke dalam kurikulum yang sudah ada. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menyediakan siswa di tingkat dasar dengan pengalaman belajar yang dinamis, inklusif, dan inovatif yang memberikan mereka akses ke pembelajaran berkualitas tinggi yang relevan dengan tuntutan

zaman. Guru harus memiliki kemampuan yang memadai sebelum menggunakan wordwall untuk mengajar siswa mereka. Mereka harus memiliki kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selain itu, diharapkan bahwa pendidik memiliki kemampuan untuk membuat presentasi interaktif yang mengikuti standar komunikasi visual dan interpersonal. Pada era digital, anak-anak telah terbiasa dengan teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone sejak kecil. Oleh karena itu, memasukkan teknologi ke dalam pendidikan dasar dapat meningkatkan motivasi dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Teknologi saat ini memungkinkan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran yang beragam dan interaktif, seperti aplikasi pendidikan, video, dan situs web pendidikan. Selain itu, penggunaan teknologi seperti komputer, proyektor, dan papan interaktif dapat membantu guru menyampaikan pelajaran secara visual dan menarik, meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, memahami sejarah penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat penting karena tidak hanya mendukung pembelajaran yang lebih efisien dan efektif, tetapi juga mempersiapkan siswa dengan keterampilan teknologi yang sangat dibutuhkan di masa depan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan seberapa efektif

penerapan wordwall dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian ini istimewa karena menggabungkan beberapa artikel atau penelitian sebelumnya yang membahas topik yang sama. Metode ini memudahkan sintesis data dan memungkinkan pembentukan topik baru dengan manfaat yang lebih besar.

## **B. Metode Penelitian**

Penyusunan artikel ini menggunakan metode SLR (Systematic Literature Review) atau dalam bahasa Indonesia disebut tinjauan pustaka sistematis. Tujuan dari SLR adalah untuk mengidentifikasi teknik terbaik dengan prosedur spesifik, teknologi, metode, atau tools dengan mengumpulkan berbagai informasi dari studi perbandingan (Pamungkas and Rochimah 2019). Penelitian review literatur adalah suatu proses terorganisir di mana peneliti mengidentifikasi, mengumpulkan, mengevaluasi, dan menggabungkan literatur yang berkaitan dengan topik penelitian tertentu. Tujuan utama dari penelitian review literatur adalah untuk memperoleh pemahaman tentang perkembangan ilmu pengetahuan saat ini dalam suatu bidang, untuk menyelidiki kemajuan dalam konsep, teori, metode, dan temuan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan untuk menemukan area yang belum diketahui. Dalam proses ini, literatur yang berkaitan dengan topik penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, dan tesis. Setelah literatur dikumpulkan, peneliti memeriksa dan

membandingkan informasi yang ditemukan untuk menemukan pola, tren, dan perbedaan dari studi sebelumnya.

Peneliti juga mengevaluasi kualitas metodologi yang digunakan dalam penelitian saat ini untuk mengevaluasi relevansi dan validitas hasil. Proses sintesis melibatkan menyatukan informasi tersebut ke dalam kerangka konseptual yang solid, yang berfungsi sebagai landasan untuk penelitian berikutnya. Penelitian review literatur melibatkan berbagai langkah yang disusun dengan baik. Pertama, peneliti harus merumuskan topik penelitian dengan jelas. Setelah itu, langkah pertama adalah menemukan sumber-sumber yang relevan melalui pencarian literatur menggunakan basis data akademik, perpustakaan digital, dan katalog perpustakaan. Langkah berikutnya adalah menilai relevansi dan keandalan sumber-sumber tersebut dengan mempertimbangkan metodologi penelitian, hasil, dan kredibilitas penulis. Setelah literatur dipilih, langkah ketiga adalah menganalisis sumber secara menyeluruh. Peneliti harus membandingkan, mengontraskan, dan mensintesis informasi dari literatur saat ini untuk menemukan pola, perbedaan, dan celah pengetahuan. Selanjutnya, dalam langkah keempat, hasil analisis dimasukkan ke dalam kerangka kerja konseptual yang menunjukkan hubungan antaride

dan antide dalam literatur yang dipelajari. Langkah terakhir adalah menyusun review literatur secara sistematis dan logis. Ini harus dimasukkan dalam laporan penelitian dan mencakup pendahuluan, metodologi pencarian literatur, analisis literatur, dan kesimpulan. Kesimpulan ini merangkum hasil utama penelitian dan menunjukkan relevansinya. Penelitian literature review dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah ini, yang dapat memberikan dasar yang kuat untuk penelitian ilmiah yang lebih lanjut (Sugiyono 2019)

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pembahasan Berikut ini merupakan hasil kajian literature review terhadap beberapa penelitian sejenis

**Jenis Media :** Media Wordwall

**Judul :** Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar **Author, Tahun :** Rahmadanti dkk (2024),

**Sekolah :** SDN Cigombong 02

---

**Jenis Media :** Media Wordwall

**Judul :** Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur **Author, Tahun :** Andini (2022)

**Sekolah :** SMA

---

**Jenis Media :** Media Wordwall

---

**Judul** : Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19

**Author, Tahun** : Nadia dkk (2022)

**Sekolah** : MI Muhammadiyah 1 Ujungpangkah Gresik

---

**Jenis Media** : Media Wordwall

**Judul** : Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall

**Author, Tahun** : Purnamasari dkk (2020)

**Sekolah** : SMA

---

**Jenis Media** : Media Wordwall

**Judul** : Literature Review: Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

**Author, Tahun** : Al-qonita dkk (2023)

**Sekolah** : SD

---

**Jenis Media** : Media Wordwall

**Judul** : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan

**Author, Tahun** : Putri (2020)

**Sekolah** : MIN 2 Kota Tangerang

---

**Jenis Media** : Media Wordwall

**Judul** : Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V Sdn Peterongan

**Author, Tahun** : Layyina dkk (2023)

**Sekolah** : SD N Peterongan

---

**Jenis Media** : Media Wordwall

**Judul** : Literature Review: Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

**Author, Tahun** : Al-qonita dkk (2023)

**Sekolah** : SD

---

Kajian literatur yang telah dilakukan menunjukkan bahwa beberapa media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Wordwall adalah salah satu media yang digunakan.. Penelitian dilakukan yaitu dari rentang tahun 2020-2024. Menurut (Rahmadanti et al. 2024) Media Wordwall adalah aplikasi yang menarik dan mudah diakses. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan khususnya bagi siswa. Dalam penelitian (Ma'rifah and Mawardi 2022) Wordwall memiliki banyak keuntungan, termasuk mudah diakses, memiliki fitur yang menarik perhatian siswa, dan memiliki kemampuan untuk membantu siswa memahami materi pelajaran yang tidak membosankan. Sejalan dalam penelitian yang dilakukan (Hasan et al. 2021) Aplikasi Media wordwall memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru melalui media pembelajaran berbasis Audio Visual memiliki dampak positif pada peningkatan prestasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. (Andini 2022) menyatakan bahwa pembelajaran matematika

menggunakan wordwall memiliki hasil yang lebih baik, seperti nilai penilaian formatif yang meningkat, dan pembelajaran menjadi lebih efektif karena peserta didik sangat antusias dengan menggunakan media wordwall ini, yang membuat mereka tidak hanya senang belajar tetapi juga seperti bermain game. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Imanulhaq and Pratowo 2022) menyatakan bahwa wordwall, media edugame, dapat mendorong siswa untuk belajar. Ini dapat dilihat dari tingkat keaktifan siswa. Beberapa indikator digunakan untuk menilai keaktifan observasi, yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar; (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu; dan (c) Bertanya tentang materi yang belum dipahami. Wordwall media memberikan pembelajaran dalam bentuk media yang menggabungkan unsur suara (suara) dan visual (gambar bergerak). Situasi ini jelas berbeda dengan proses pembelajaran jika guru hanya meminta siswa membaca atau meresum materi.. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Al-qonita et al. 2023) Aplikasi Wordwall memiliki definisi, tujuan, dan peran penting dalam pendidikan, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini ditandai dengan adanya perubahan sikap siswa yang antusias dalam belajar matematika berbantuan aplikasi Wordwal ,terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan

aplikasi wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, indikator kemampuan berpikir kritis yang dapat dicapai pada penggunaan aplikasi wordwall dan suatu penelitian yang membuktikan bahwa aplikasi wordwall dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan fasilitas yang menarik dan tidak monoton. yang ditunjukkan dengan perubahan sikap mereka terhadap matematika setelah menggunakan aplikasi..

Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media wordwall memiliki banyak manfaat dan efek negatif, yang harus dipertimbangkan dengan cermat. Salah satu keuntungan yang paling menonjol adalah kemampuan media pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih dinamis dan menarik bagi siswa. menggunakan Wordwall gratis untuk opsi dasar dengan banyak template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui link melalui platform seperti WhatsApp, Google Kelas, dan lainnya. Banyak jenis permainan tersedia di Wordwall Edugame, termasuk teka-teki, quiz, dan kartu acak. Kelebihan lain adalah bahwa permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga lebih mudah bagi siswa yang mengalami kesulitan

berkoneksi.. Sejalan dengan (Putri 2020), yang menyatakan bahwa wordwall dapat memudahkan digunakan untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Adapaun kekurangan media wordwall ini menurut (Jauhar, Nur, and Sudirman 2022) yaitu harus menggunakan jaringan internet yang stabil karena tampilannya tidak dapat diubah sendiri oleh pembuat soal dan fontnya tidak dapat diperbesar atau diperkecil. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis teknologi seperti wordwall harus dioptimalkan melalui perencanaan yang cermat, pelatihan yang memadai untuk guru, dan kebijakan yang memastikan semua orang memiliki akses yang sama.

#### **D. Kesimpulan**

Wordwall adalah salah satu media interaktif yang mudah digunakan yang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar matematika. Wordwall adalah salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan saat belajar matematika. Media ini memiliki banyak opsi untuk menyajikan materi dan soal matematika, wordwall sangat mudah digunakan. untuk memberi pendidik opsi tambahan untuk memasukkan materi pelajaran tambahan. Siswa akan menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran jika mediana

menarik dan bervariasi. Penelitian ini menemukan bahwa wordwall, media edugame, dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-qonita, Alifia Sabila, Nadaa Utada Aliputri, and Pusparani Putri Kinasih. 2023. "Literature Review: Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." Pp. 155–62 in *Prosandika Unikal (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*. Vol. 4.
- Amir, Nur Fadhilah, Wa Malmia, and Taufik Taufik. 2021. "Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika: Analysis of Ability to Solve Mathematics Story Problems." *Uniqbu Journal of Exact Sciences* 2(2):19–31.
- Andini, Ayu. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur."
- Astini, Ni Komang Suni. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19." *Lampuhyang* 11(2):13–25.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrin, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, and I. Indra. 2021. "Media Pembelajaran."
- Imanulhaq, Relu, and Andi Pratowo.

2022. "Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4(1):33–41.
- Jauhar, Sitti, Nurfadilah Nur, and Sudirman. 2022. "Teaching Professional Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK Pada." *Global Journal Basic Education* 1(3):371–78.
- Jensen, Fredrik, Andreas Pettersen, Tove S. Frønes, Marit Kjærnsli, Anubha Rohatgi, Anna Eriksen, and Eva K. Narvhus. 2019. "PISA 2018." *Norske Elevers Kompetanse i Lesing, Matematikk Og Naturfag*.
- Layyina, Hilwa, Farida Nursyahadiyah, and Ikha Listyarini. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V Sdn Peterongan." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1):3370–78.
- Lutfiana, Nisa Dwi, Arfilia Wijayanti, and Ganis Suprihatini. 2024. "Analisis Kesulitan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Penjumlahan Bersusun Siswa Kelas II SDN Gajahmungkur 04." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(2):18117–24.
- Ma'rifah, Maulina Zaidatul, and Mawardi Mawardi. 2022. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12(3):225–35.
- Mali, Maria Yovita, Stanislaus Amsikan, and Selestina Nahak. 2021. "Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pokok Bahasan Aritmatika Sosial." *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika* 6(2):65–72.
- Nadia, Afiyanti Izzah, K. D. A. Afiani, and I. Naila. 2022. "Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 12(1):33–43.
- Pamungkas, Dimas Widya Liestio, and Siti Rochimah. 2019. "Pengujian Aplikasi Web-Tinjauan Pustaka Sistematis." *Jurnal IPTEK* 23(1):17–24.
- Prasetyo, Eko Budi. 2014. "Pola Pemanfaatan Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 7(2).
- Purnamasari, Sulfi, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, and Fiqoh Afriliani. 2020. "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1):177–80.
- Putri, Fammy Mestyana. 2020. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daeing (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan."
- Rahmadanti, Anisa, La Ode Amril, and Irwan Efendi. 2024. "Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 3(1):117–25. doi: 10.56855/jpsd.v3i1.1086.

- Sanga, Laurensius Dihe, and Yvonne Wangdra. 2023. "Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa." Pp. 84–90 in *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*. Vol. 5.
- Sugiyono, P. Dr. 2019. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (M. Dr. Ir. Sutopo. S. Pd.)" ALFABETA, Cv.