

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA
INDONESIA KELAS IV SD**

Hani Yulianti¹, Aditya Rachman², Ahmad Suganda³

PGSD FKIP Universitas Bina Bangsa¹, PGSD FKIP Universitas Bina Bangsa²,
PGSD FKIP Universitas Bina Bangsa³

Alamat e-mail : Haniyyulianti21@gmail.com¹, aditrachman993@gmail.com²,
ahmadsuganda13@gmail.com³

ABSTRACT

Rapid technological advancements in education have encouraged teachers to integrate interactive media such as Wordwall to foster student learning motivation, particularly in social studies (IPS) lessons on Indonesian cultural richness. This study aims to describe the process of using interactive Wordwall media, analyze student learning motivation, and determine student responses in Social Studies (IPS) learning on Indonesian Cultural Richness in fourth-grade students at SDIT Al-Khairiyah Cilegon. This study employed a descriptive qualitative approach, collecting data through observation, interviews, and documentation, and analyzing the data using thematic analysis techniques. The results indicate that teachers chose cultural material because of its visual appeal and relevance to students' lives. Teachers adapted learning content into Wordwall games, designed learning activities, and implemented them directly in class. Student learning motivation was reflected in their enthusiasm, attention, and high interest during the learning process. Student responses demonstrated active engagement, such as a sense of challenge, reflection on the material, and ease of understanding concepts. The use of Wordwall created a fun and meaningful learning environment for students.

Keywords: *Wordwall, interactive media, learning motivation, IPS, Indonesian cultural richness*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat di bidang pendidikan mendorong guru untuk mengintegrasikan media interaktif seperti *Wordwall* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan media interaktif *Wordwall*, menganalisis motivasi belajar siswa, dan mengetahui respon siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SDIT Al-Khairiyah Cilegon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data

melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis data menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memilih materi budaya karena memiliki daya tarik visual dan relevansi dengan kehidupan siswa. Guru menyesuaikan konten pembelajaran dalam permainan *Wordwall*, merancang kegiatan pembelajaran, dan mengimplementasikannya secara langsung di kelas. Motivasi belajar siswa tercermin dari antusiasme, perhatian, dan minat yang tinggi selama proses pembelajaran. Respon siswa menunjukkan keterlibatan aktif, seperti rasa tertantang, refleksi terhadap materi, dan kemudahan dalam memahami konsep. Penggunaan *Wordwall* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kata kunci: *Wordwall*, media interaktif, motivasi belajar, IPS, kekayaan budaya Indonesia..

A. Pendahuluan

Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) berperan penting dalam membentuk karakter dan kemampuan berpikir kritis siswa sejak dini. Menurut Sukardi (2019), IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan membentuk kemampuan berpikir kritis siswa terhadap fenomena sosial sekaligus membekali mereka dengan nilai-nilai sosial yang relevan. Sementara itu, Nasution & Aqilla (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS efektif dalam mengembangkan empati serta kesadaran sosial siswa di tingkat SD.

Seiring penerapan Kurikulum Merdeka, IPS diintegrasikan ke dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Kemendikbudristek (2021), integrasi ini bertujuan mengembangkan pemahaman holistik terhadap fenomena alam dan

sosial, serta mendorong keterampilan berpikir kritis melalui pendekatan inkuiri kontekstual. Salah satu materi IPS di kelas IV adalah Kekayaan Budaya Indonesia. Materi ini penting untuk mengenalkan ke-ragaman budaya sejak dini dan menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas nasional.

Namun, kenyataannya pembelajaran IPS sering dianggap monoton. Syamsurijal et al. (2023) menemukan bahwa guru di jenjang SD masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa teknologi, sehingga suasana belajar menjadi kurang menarik. Kondisi ini berdampak langsung pada motivasi belajar siswa. Menurut Miladiyah et al (2023), motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menjaga

keberlangsungan proses belajar dan mengarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Di era Revolusi Industri 4.0, guru dituntut lebih kreatif memanfaatkan teknologi. Mera Putri Dewi, Neviyarni (2020) menegaskan bahwa media ber-basis ICT mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran serta membantu pemahaman siswa. Namun, Rahma, Harjono, & Sulisty (2023) menemukan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi di sekolah dasar masih belum optimal.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah *Wordwall*. Ma'rifah & Mawardi (2022) menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan platform permainan edukatif berbasis web yang menyenangkan. Lestari (2021) menambahkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan berpengaruh positif pada hasil belajar.

Observasi awal di SDIT Al-Khairiyah Cilegon menunjukkan penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS belum optimal. Beberapa siswa masih pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan. Kondisi ini menjadi dasar penelitian untuk menganalisis lebih

jauh proses penggunaan *Wordwall*, motivasi belajar siswa, dan respon mereka terhadap media ini.

Berdasarkan uraian ter-sebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia, menganalisis motivasi belajar siswa selama penggunaan media, dan mengetahui respon siswa terhadap *Wordwall*. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif serta manfaat praktis bagi guru dan sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SDIT Al-Khairiyah Cilegon. Subjek penelitian terdiri dari satu guru IPS, dua wali kelas, dan empat siswa yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas guru serta respons siswa

selama pembelajaran berlangsung, sedangkan wawancara bertujuan menggali pengalaman dan pandangan guru, wali kelas, serta siswa terhadap efektivitas penggunaan *Wordwall*. Data dianalisis dengan analisis tematik melalui tiga tahapan: memahami data secara menyeluruh, menyusun kode untuk mengelompokkan informasi penting, serta mencari tema yang mewakili pola makna dari data. Metode ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran mendalam mengenai kontribusi media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* dalam Pembelajaran IPS Pada materi Kekayaan Budaya Indonesia

Guru mulai menggunakan *Wordwall* pada tahun 2024 setelah mengenalnya dari komunitas belajar. Materi yang dipilih adalah Kekayaan Budaya Indonesia karena bersifat visual dan dekat dengan kehidupan siswa. Persiapan meliputi pembuatan soal dua hari sebelum pembelajaran, pemilihan permainan seperti balok pertanyaan, serta integrasi konten

budaya seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan alat musik.

Observasi menunjukkan bahwa guru mempersiapkan media sebelum pembelajaran dimulai, menjelaskan petunjuk permainan dengan suara yang jelas, serta mendampingi siswa selama kegiatan berlangsung. Guru juga memberikan motivasi langsung kepada siswa, seperti memberi pujian dan dorongan saat siswa terlihat kesulitan menjawab. Guru tampak luwes dalam membimbing kegiatan sambil menilai ketercapaian materi secara langsung.

Observasi juga menunjukkan bahwa siswa tampak antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Siswa secara sukarela menjawab soal, berdiskusi dengan teman, dan menikmati proses belajar. Guru juga tampak luwes dalam membimbing kegiatan sambil menilai ketercapaian materi secara langsung.

Tabel 1 Coding Tematik: Proses Penggunaan *Wordwall* dalam Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Kode Data (Kutipan)	Kode Awal	Kategori	Tema
Saya pakai <i>Wordwall</i> untuk materi budaya Indonesia karena siswa tertarik dengan rumah adat dan pakaian tradisional. (G1)	Ketertarikan siswa terhadap visual budaya	Alasan pemilihan materi	Proses penggunaan <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia
Permainan 'balok pertanyaan' berisi soal seperti pakaian adat, suku, rumah adat. (G1)	Kuis bertema budaya Indonesia	Penyesuaian konten <i>Wordwall</i>	Proses penggunaan <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia
Materinya saya buat dua hari sebelum kegiatan pembelajaran, dari buku dan soal buatan sendiri. Fokusnya tentang budaya,suku, rumah adat dan semacamnya. (G1)	Persiapan Materi Budaya	Perencanaan Pembelajaran	Proses penggunaan <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia
Kalau sudah tahu pakai <i>Wordwall</i> , suasana kelas jadi semangat banget, apalagi pas bahas rumah adat atau alat musik. (G1)	Suasana kelas aktif saat bahas budaya	Pelaksanaan pembelajaran	Proses penggunaan <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia

Berdasarkan hasil penelitian, strategi pembelajaran yang efektif terlihat melalui beberapa aspek. Pemilihan materi yang relevan sesuai minat siswa mendukung pandangan Wibowo & Sari (2021), yang menyatakan bahwa kesesuaian materi meningkatkan keterlibatan. Penyesuaian konten dengan kurikulum dan karakteristik siswa sejalan dengan (Mulyani et al. 2024). Perencanaan pembelajaran yang sistematis juga mendukung temuan Faradila (2024) mengenai pentingnya perencanaan matang. Selain itu, pelaksanaan yang menciptakan suasana interaktif sesuai dengan pendapat Rahman & Lestari (2021), yang menekankan bahwa media interaktif membangun lingkungan belajar kondusif dan mendorong interaksi positif.

Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPS Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Wawancara menunjukkan *Wordwall* meningkatkan semangat belajar. Siswa merasa pembelajaran seperti bermain game, tampilannya menarik, dan materi terkait budaya daerah mempermudah pemahaman. Hubungan soal dengan pengalaman pribadi mendorong keterlibatan emosional.

Hasil observasi memperkuat pernyataan tersebut. Siswa terlihat terlibat secara aktif sepanjang permainan berlangsung, memperhatikan layar dengan antusias, dan menunjukkan ekspresi wajah ceria. Beberapa siswa tampak berdiskusi singkat dengan teman sebangku sebelum menjawab, sementara yang lain langsung mengangkat tangan dengan percaya diri. Saat jawaban benar, mereka memberi tepuk tangan atau tersenyum lebar. Suasana pembelajaran berlangsung kondusif dan menyenangkan, karena siswa merasa tertantang sekaligus terhibur selama proses belajar.

Tabel 2 Coding Tematik: Motivasi Belajar Siswa dalam Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Kode Data (Kutipan)	Kode Awal	Kategori	Tema
Lebih semangat saat belajar budaya Indonesia pakai <i>Wordwall</i> . (WK1)	Antusiasme pada materi budaya	Tumbuhnya semangat belajar siswa	Motivasi belajar siswa saat menggunakan media <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia
Soalnya tentang budaya daerah yang aku tahu. (S1)	Koneksi dengan budaya lokal	Keterlibatan personal	Motivasi belajar siswa saat menggunakan media <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia
Tampilannya bagus dan banyak gambar tentang pakaian adat. (S2)	Media visual memperkuat fokus	Perhatian Siswa	Motivasi belajar siswa saat menggunakan media <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia
Soal tentang alat musik dari Jawa atau Sumatera bikin semangat jawab. (S3)	Keterarikan terhadap isi materi	Dorongan Instrinsik	Motivasi belajar siswa saat menggunakan media <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia

Berdasarkan temuan penelitian, kategori semangat belajar terlihat sesuai dengan pandangan Munir (2019), yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, keterlibatan personal sejalan dengan Susilana & Riyana (2020), yang menekankan bahwa media sesuai pengalaman siswa dapat meningkatkan motivasi. Perhatian visual juga mendukung temuan Wahyuni (2024), yang menyebut bahwa media interaktif mem-

fasilitasi kebutuhan gaya belajar visual. Selanjutnya, dorongan intrinsik sejalan dengan Uno (2019), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik muncul dari keinginan untuk mengetahui dan memahami materi.

Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPS Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Respon siswa sangat positif, ditandai dengan keinginan mengulang permainan untuk

memperbaiki kesalahan, rasa tertantang, serta berbagi pengalaman belajar kepada teman. Pengalaman ini meninggalkan kesan mendalam dan meningkatkan pemahaman materi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok maupun kelas. Mereka saling memberi semangat dengan ucapan “Ayo bisa!” atau tepuk tangan ketika temannya maju menjawab. Beberapa siswa terlihat mengangguk setuju saat mendengar jawaban teman, sementara

yang lain tertawa kecil ketika jawaban tidak sesuai, namun tetap memberikan dukungannya. Siswa juga mampu merefleksikan pengalaman belajar mereka secara positif, misalnya dengan membicarakan kembali soal-soal yang muncul dalam permainan. *Wordwall* memberikan efek yang lebih luas dibanding media konvensional karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna.

Tabel 3 Coding Tematik: Respon Siswa Terhadap *Wordwall* dalam Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Kode Data (Kutipan)	Kode Awal	Kategori	Tema
Tadi aku salah jawab rumah adat dari Aceh, pengen coba lagi. (S1)	Ingin memperbaiki kesalahan	Rasa tertantang	Respon siswa terhadap <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia
Bu, saya pengen balas karena tadi saya salah tentang rumah adat Bugis. (G1)	Keinginan mengulang materi budaya	Motivasi belajar lanjutan	Respon siswa terhadap <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia
Tadi kita main <i>Wordwall</i> bahas alat musik tradisional loh! (WK2)	Siswa membagikan pengalaman belajar budaya	Refleksi belajar	Respon siswa terhadap <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia
Rumah adat, alat musik... itu jadi lebih gampang ngertinya. (S2)	Pemahaman meningkat melalui	Dampak Positif	Respon siswa terhadap <i>Wordwall</i> dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kategori rasa tertantang menunjukkan dorongan siswa untuk mencoba kembali hingga berhasil, sejalan dengan Larasati (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif dapat mendorong siswa berpikir kritis, terlibat, dan percaya diri. Motivasi belajar lanjutan mencerminkan keinginan mendalami materi, sesuai pendapat Rochani (2023) bahwa motivasi intrinsik meningkatkan hasil belajar. Refleksi belajar mendukung pandangan Zulela (2020) bahwa refleksi membantu evaluasi pengalaman belajar. Dampak positif menunjukkan bahwa dapat menumbuhkan pemahaman melalui media visual interaktif, selaras dengan (Ramdhani & Mulyani 2021)

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa, pertama proses penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran IPS materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SDIT Al-Khairiyah berjalan melalui tahap keterkaitan materi, penyesuaian konten *Wordwall*, perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan

pembelajaran, sehingga mampu membuat pembelajaran lebih terstruktur dan menarik. Penggunaan *Wordwall* terbukti mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa, terlihat dari tumbuhnya semangat siswa, keterlibatan personal, perhatian siswa dan dorongan intrinsik. Respons siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sangat positif, mereka merasa tertantang, motivasi berkelanjutan, refleksi belajar serta menganggap pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan demikian, *Wordwall* terbukti efektif menumbuhkan motivasi dan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Faradila, Zira Putri. 2024. "Peran Perencanaan Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Aktif Dan Menarik." *Karimah Tauhid* 3 (5): 6046–53. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13282>.
- Kemendikbudristek. 2021. "Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Kurikulum Merdeka." *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan*

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 123. *Kebudayaan* 12 (3): 225–35. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>.
- Larasati, Siti Quraini Fitroh, Muhammad Yudha Alfaridzi. 2024. "Implementasi Metode Pembelajaran Aktif Pada Pendidikan Dasar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis." *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 364–68.
- Lestari, Rizki Dwi. 2021. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021." *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2 (2): 111–16. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>.
- 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. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>.
- Mera Putri Dewi, Neviyarni, Irdamurni. 2020. "Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar [Language, Emotional, and Social Development in Primary School-Aged Children]." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7 (1): 1.
- Miladiyah, Fatkhiatul, Ikhrom Ikhrom, and Raharjo Raharjo. 2023. "Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Masa Reopening." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6 (10): 7811–16. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2487>.
- Mulyani, Sri, Tutik Poncowati, Tri Eni Widiyawati, Triana Sayekti Peni, and Puji Lestari. 2024. "Strategi Integrasi Pembelajaran Digital Dalam Kurikulum Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Engagement Siswa." *Jurnal Ilmiah Multidisipliner* 8 (12): 2118–7300. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jim/article/view/7591>.
- Munir. 2019. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

- Nasution, S. I., & Aqilla, A. S. 2025. "Pengembangan Empati Dan Kepedulian Sosial Melalui Pembelajaran Ips Sd." *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 10 (2): 189–98.
- Rahma, Febrizka Alya, Hary Soedarto Harjono, and Urip Sulisty. 2023. "Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Jurnal Basicedu* 7 (1): 603–11.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>.
- Rahman,A.; Lestari, S. 2021. *Inovasi Pembelajaran Interaktif Di Era Merdeka Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Ramdhani,M.A.;Mulyani, S. 2021. *Penggunaan Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rochani, Sri. 2023. "Identifikasi Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Siswa Dan Hubungannya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi." *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan* 20 (2): 83–89.
<https://doi.org/10.54124/jlmp.v20i2.101>.
- Sukardi. 2019. *Pengantar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilana,R.;Riyana, C. 2020. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan,Pemnafaatn,Da n Evaluasi*. Bandung: Cv. Wacana Prima.
- Syamsurijal, Syamsurijal, Bellonah Mardatillah Sabillah, Ulfayani Hakim, and Irsan Irsan. 2023. "Relevansi Penggunaan Metode Ceramah Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Di Era Digital." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5 (4): 1758–67.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.5495>.
- Uno, Hamzah B. 2019. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya. Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni Puspitasari, Endang, Nur Fadliyah, and Etty Ratnawati. 2024. "``Word Wall Sebagai Media Interaktif Dalam Mengajarkan Materi Tentang Perlawanan Terhadap Kolonialisme Dan Imperialisme Di Indonesia``." *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora* 1 (2): 9–20.
<https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1268>.
- Wibowo, A.; Sari, D.P. 2021. *Inovasi*

*Media Pembelajaran Berbasis
Teknologi Digital.* Yogyakarta:
Deepublish.

Zulela, M.S.; Sugiarto.E. 2020.
*Pengembangan Pembelajaran
Literasi Di Sekolah Dasar.*
Jakarta: Universitas Negeri
Jakarta Press.