

**IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF WORDWALL DALAM LITERASI SAINS  
PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR NEGERI MERTAN 1**

Oney Putri Fedika Sari<sup>1</sup>, Meidawati Suswandari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo  
[oneyputri2004@gmail.com](mailto:oneyputri2004@gmail.com)<sup>1</sup>, [moetis\\_meida@yahoo.co.id](mailto:moetis_meida@yahoo.co.id)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses implementasi media interaktif *Wordwall* dalam literasi sains pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mertan 1. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan subjek kelas IV terdiri dari 12 siswa. sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data interaktif melalui empat tahapan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang diolah melalui Nvivo versi 12. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media interaktif *Wordwall* dapat menguatkan konsep literasi sains meliputi mengamati gambar objek, mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik tertentu, melakukan percobaan nyata seperti perubahan wujud benda menggunakan lilin dan es batu. Selanjutnya, siswa mampu mengidentifikasi hasil pengamatan dan menarik kesimpulan secara logis berdasarkan fakta yang ditemukan. Permainan dalam media *Wordwall* juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang sehingga dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan sikap positif terhadap sains untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata kunci :** *Implementasi, Media Interaktif, Wordwall, Literasi Sains, IPAS*

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to describe the process of implementing the interactive media Wordwall in fostering scientific literacy in the IPAS subject for fourth-grade students at Mertan 1 Elementary School. The data collection techniques included observation, interviews, and documentation, involving 12 fourth-grade students as the research subjects. The data were analyzed using an interactive data analysis technique consisting of four stages: data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing, processed using NVivo version 12. The findings revealed that the implementation of the interactive Wordwall media strengthened students' scientific literacy concepts, including observing object images, classifying objects based on specific characteristics, and conducting real experiments such as changes in the states of matter using candles and ice cubes. Furthermore, students were able to identify the results of their observations and draw logical conclusions based on the facts obtained. The game-based features of Wordwall also created an enjoyable and challenging learning environment, fostering students' interest, curiosity, and positive attitudes toward science that can be applied in their daily lives.*

**Keywords :** *Implementation, Interactive Media, Wordwall, Scientific Literacy, Science*

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang diupayakan secara sadar oleh murid dan guru dalam suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dimaksud bertujuan untuk memperoleh hasil belajar yang diharapkan tidak hanya perubahan sikap dan perolehan nilai yang baik, akan tetapi kecakapan dalam mengelola suatu informasi yang diperoleh. Saat ini, digitalisasi sudah menjadi fokus serta tujuan pembelajaran yang berkontribusi pada masyarakat tentu saja tidak cukup hanya dengan selembar kertas sebagai bukti capaian pembelajaran, tetapi kompetensi seperti apa yang sudah siswa dapatkan selama duduk di bangku pendidikan sehingga dapat turut bersaing dalam skala global di zaman digital (Tabrani, 2022). Sejalan dengan hal itu, Septarini (2024) mengemukakan bahwa kemajuan teknologi ini juga mempunyai pengaruh terhadap perubahan perilaku manusia yang sangat signifikan dan menguntungkan salah satunya terhadap proses pembelajaran di bidang pendidikan sekolah dasar pada penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Media pembelajaran berupa

aplikasi berbasis digital memainkan peran penting dalam transformasi pendidikan di era abad 21, dimana seorang guru dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan efisien serta menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna. Pemanfaatan media aplikasi digital dinilai juga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta berkontribusi pada lingkungan belajar yang lebih unik dan kreatif dengan memvisualisasikan suatu materi yang disesuaikan dengan gaya belajar, dan mengedepankan pembelajaran mandiri serta kolaboratif (Utami et al., 2023). Pada implementasinya dikelas, siswa lebih tertarik jika diberikan media dan sumber belajar digital yang interaktif dalam pembelajaran. Pengenalan berbagai macam aplikasi digital ini, tentu saja perlu diupayakan terutama dalam pemenuhan tugas pembelajaran. Sesuai dengan konteks ini, pentingnya guru memberikan motivasi dan stimulus pada siswa berkaitan dengan pemanfaatan media berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa salah satunya melalui media digital interaktif *Wordwall*. (Safrizal, 2023)

Aplikasi *Wordwall* merupakan

suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, maupun referensi pembelajaran, dan instrumen penilaian untuk guru dan peserta didik yang dapat diinterpretasikan sebagai sebuah aplikasi web yang digunakan untuk menciptakan permainan berbasis kuis yang interaktif (Sherianto, 2023). Sesuai dengan kaidah fungsinya, media digital *Wordwall* ini dapat menjadi wadah bagi seorang guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dengan materi yang disampaikan, karena *Wordwall* menyediakan template atau fitur yang sangat beragam. Media pembelajaran *Wordwall* juga cocok untuk merancang evaluasi dalam menilai tingkat pemahaman siswa serta melibatkan siswa untuk terlibat aktif dalam memberikan tanggapan terhadap materi pembelajaran serta membuat siswa menjadi aktif dan lebih dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar dan pemahaman siswa (Nursita, 2022).

Penggunaan aplikasi *Wordwall* sangat efektif digunakan guru

terutama dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dikombinasikan melalui berbagai variasi permainan. Pernyataan ini diperkuat oleh Meidawati Suswandari (2022) menjelaskan beberapa kelebihan *wordwall* diantaranya pengguna dibebaskan secara *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template kemudian permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, *google classroom* maupun yang lainnya dengan berbagai jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Selain itu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Nisa (2022) mengutarakan beberapa keunggulan *wordwall* adalah memiliki fitur gamifikasi yang fleksibel, kreatif dan menarik sehingga dapat melatih kreativitas siswa serta menciptakan suasana belajar yang antusias dan menantang terutama dalam mengerjakan soal yang tersedia serta mudahnya mengakses *Wordwall* melalui *handphone* tanpa perlu membuat akun.

Pemanfaatan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dan berbasis permainan (*gamified learning*) berpotensi meningkatkan kemampuan literasi siswa karena beberapa mekanisme seperti menyajikan kuis, permainan kosa kata, dan aktivitas *matching* yang mempermudah penguatan konsep ilmiah dan kosakata melalui pengulangan bermakna, sehingga memperkuat retensi istilah dan konsep yang penting dalam penguasaan kemampuan literasi siswa. Selain itu, media interaktif *wordwall* juga digunakan sebagai umpan balik instan (*immediate feedback*) dan kemampuan untuk melakukan asesmen formatif berkelanjutan yang diharapkan fitur ini dapat membantu guru mengidentifikasi miskonsepsi lebih cepat dan merancang tindak lanjut pedagogis yang tepat sehingga dapat mempercepat perkembangan pemahaman konseptual siswa dalam mencerna materi atau informasi yang disampaikan guru secara interaktif (Purnamasari, 2025).

Pembelajaran interaktif merupakan salah cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menciptakan situasi

timbal balik yang bersifat edukatif yakni berpusat pada interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan dengan sumber pembelajaran yang relevan dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang ditargetkan salah satunya bagi perkembangan kemampuan literasi siswa secara mendalam dan menyeluruh dalam pelaksanaan kurikulum merdeka saat ini (Pendy et al., 2021).

Pengembangan literasi pada kurikulum merdeka tidak hanya berhenti pada kemampuan membaca saja tetapi meluas ke berbagai literasi dasar seperti literasi baca, numerasi, digital, finansial, budaya dan kewarganegaraan serta sains. Namun salah satu literasi yang perlu dikembangkan siswa dalam membentuk proses berpikir kreatif adalah literasi sains, pernyataan ini didukung pendapat Sutrisna (2021) yang menjelaskan literasi sains merupakan kemampuan dalam memahami dan memanfaatkan pengetahuan ilmiah sebagai penyelesaian masalah di kehidupan sehari-hari, serta memperoleh pengetahuan baru yang berkaitan dengan fenomena ilmiah. Berkaitan dengan hal ini, literasi sains berfokus

pada pengembangan pengetahuan peserta didik dalam menerapkan konsep sains secara signifikan, teliti, dan mampu mengambil keputusan untuk mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Pratiwi et al., 2019). Berdasarkan data PISA (*Programme for International Student Assessment*) bahwa kemampuan literasi sains peserta didik di Indonesia berada di bawah rata-rata atau pada tahapan pengukuran rendah dibandingkan dengan kemampuan literasi sains di beberapa negara lainnya (Yuliati, 2017). Penyebab dari rendahnya kemampuan literasi sains pada peserta didik yaitu karena proses pembelajaran sains yang belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pembelajaran sains masih bercirikan dengan metode penghafalan materi serta penggunaan media pembelajaran yang terbatas.

Konsep literasi sains yang kuat mencakup serangkaian kompetensi ilmiah yang memungkinkan seseorang untuk merumuskan pertanyaan, mengakuisisi informasi baru, menafsirkan fenomena alam, serta

menyimpulkan berdasarkan data faktual. Lebih dari itu, literasi sains melibatkan pemahaman mendalam tentang karakteristik sains, kesadaran akan dampak sains dan teknologi terhadap lingkungan fisik, intelektual, dan kultural, serta mendorong partisipasi aktif dalam isu-isu yang berkaitan dengan sains (Nudiati, 2020). Penguasaan konsep literasi sains memberikan keuntungan yang signifikan, baik pada tingkat individu maupun kolektif. Pada level personal, seorang siswa yang memiliki kemahiran literasi sains yang mumpuni dapat mengatasi berbagai persoalan dengan menerapkan prinsip-prinsip ilmiah yang telah mereka kuasai (Rahmadani et al., 2018). Sementara dalam konteks yang lebih luas, literasi sains bagi siswa sekolah dasar memiliki korelasi yang erat dengan kemajuan sumber daya manusia yang ditandai dengan masyarakat mampu berpikir secara objektif, sistematis, dan memiliki pemahaman sains yang mendalam dengan berpijak pada empat pilar yang saling terkait meliputi pengetahuan, konteks, kompetensi, dan sikap.

Tentunya, seorang yang memiliki penguasaan literasi sains yang baik memiliki standar indikator yang harus dipenuhi. Pernyataan ini didukung pendapat OECD (2019) menjelaskan

bahwa seorang siswa memiliki literasi sains yang baik apabila siswa mampu menjelaskan fenomena secara ilmiah, kemudian siswa dapat mengevaluasi dan merancang penyelidikan ilmiah melalui eksperimen serta menafsirkan data dan bukti secara ilmiah melalui kesimpulan yang dibuat. Sesuai penerapannya pada proses pembelajaran IPAS, literasi sains memuat beberapa indikator penting diantaranya siswa dapat mengamati objek sekitar melalui berbagai panca indra, mengklasifikasikan suatu makhluk hidup, melakukan interpretasi hasil, mencoba eksperimen, memperkirakan simpulan hasil percobaan, dan mengaplikasikan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari. Melalui mata pelajaran IPAS, peserta didik tidak hanya mempelajari fakta-fakta alam, tetapi juga diajak menelaah hubungan antara manusia dan lingkungan secara ilmiah (Widyastika, 2022).

Penguatan literasi sains dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar sangat diperlukan untuk membantu siswa membangun pemahaman yang bermakna dalam membentuk cara berpikir ilmiah. Urgensi literasi sains

dalam mata pelajaran IPAS dinilai penting karena menjadi fondasi bagi siswa sebagai jembatan untuk memahami dan berpikir ilmiah serta kritis terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka. Hal ini juga melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, termasuk analisa sebab dan akibat (Apriliani, 2022). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar mengharuskan siswa mempelajari lingkungan disekitarnya, mereka dapat melihat dan mengalami kejadian di alam dan sosial sebagai suatu kesatuan secara umum, dan peserta didik mulai dilatih dengan dibiasakan untuk mengamati atau mengobservasi, mengeksplorasi, dan yang menjadi fondasi penting sebelum peserta didik belajar mengenai konsep dan topik yang lebih mendalam (Prastowo, 2023)

Sementara itu, berdasarkan identifikasi awal yang dilakukan peneliti

pada saat Program Asisten Mengajar (PAM) dan wawancara dengan wali kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mertan 1 melalui hasil observasi dan wawancara, terlihat bahwa siswa menunjukkan variasi dalam kemampuan memahami konsep IPAS serta dalam menerapkan proses sains secara langsung. Pada proses pembelajaran IPAS, guru kelas IV telah memanfaatkan media digital interaktif *Wordwall* untuk memperkuat kemampuan literasi sains, terutama ketika siswa melakukan kegiatan mengamati dan menafsirkan fenomena ilmiah. Melalui fitur *matching games* dan *quiz*, siswa mengamati perubahan wujud menggunakan indra penglihatan, seperti mengenali bentuk benda cair, padat dan gas. Kemudian pada aktivitas melakukan eksperimen, siswa mempraktikkan percobaan perubahan wujud benda, misalnya memanaskan es batu untuk mengamati proses mencair atau menutup gelas berisi air panas untuk melihat pembentukan embun. Aktivitas seperti ini menafsirkan hasil eksperimen tampak ketika siswa membandingkan hasil pengamatan dengan pilihan di *Wordwall* dan mencoba menjelaskan hubungan antara perubahan suhu dan

perubahan wujud sehingga *Wordwall* berperan memperjelas konsep ilmiah melalui penguatan visual dan latihan konkrit yang sistematis.

Sejalan dengan proses pembelajaran IPAS yang sudah berjalan di Sekolah Dasar Negeri Mertan 1, pemanfaatan *Wordwall* juga memberikan ruang bagi siswa untuk memperdalam dan memperluas literasi sains melalui kegiatan yang lebih interaktif dan bermakna. Aplikasi *Wordwall* membantu siswa mengaitkan hasil observasi dan eksperimen dengan pemahaman konsep yang lebih utuh, misalnya dengan menata urutan proses berbagai perubahan wujud benda, atau mengidentifikasi suatu peristiwa ilmiah berdasarkan ilustrasi visual. Media pembelajaran *wordwall* ini selaras dengan karakter pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, pengalaman langsung, serta penggunaan teknologi untuk mendukung pemahaman konseptual yang lebih dalam. Melalui pemanfaatan *Wordwall* yang terencana dan berkelanjutan, siswa diharapkan semakin mampu menafsirkan data, menarik kesimpulan secara sederhana, serta

menghubungkan konsep IPAS dengan kehidupan sehari-hari.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Febi Inge Dwiyanti tahun 2024 dalam jurnal Edu Cendekia volume 4 nomor 3 dengan artikelnya yang berjudul "Pengaruh Media Game *Wordwall* terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game *Wordwall* dalam pembelajaran literasi sains di Sekolah Dasar dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, kelompok eksperimen yang menggunakan *Wordwall* mengalami peningkatan skor yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Analisis statistik menunjukkan perbedaan signifikan pada skor *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, dengan kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media game berbasis teknologi, seperti *Wordwall* dinilai efektif dalam meningkatkan literasi sains siswa yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan pemaparan uraian masalah di SD Mertan 1 yang berfokus pada kelas IV pada pembelajaran IPAS dan kondisi penelitian relevan yang dilakukan peneliti sebelumnya. Maka peneliti tertarik untuk mengambil judul mengenai **"Implementasi Media Interaktif *Wordwall* dalam Literasi Sains pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mertan 1"**.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah jenis penelitian yang bertujuan untuk meraih pemahaman yang dalam terhadap fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti subjek atau pelaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, dengan cara yang holistik. Penelitian ini dilakukan melalui deskripsi verbal yang memperhatikan konteks alamiah secara khusus, dengan menggunakan beragam metode ilmiah (Zulkarnain, 2021). Sedangkan, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menafsirkan suatu hal yang terjadi dengan mengedepankan apa adanya informasi yang didapatkan lain dengan

tujuan memberikan gambaran lengkap tentang peristiwa yang diteliti (Harahap, 2020).

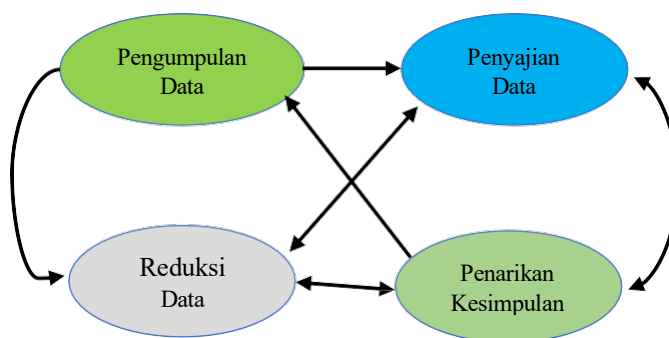
Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Mertan 1. Penelitian ini memfokuskan pada pemanfaatan media interaktif *wordwall* dalam literasi sains pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri Mertan 1. Subjek penelitian ini terdiri dari guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mertan 1 yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Penelitian ini sumber data primer adalah lembar observasi dan wawancara narasumber yang meliputi guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Mertan 1 selama proses pembelajaran IPAS berlangsung. Sementara itu, pada penelitian ini data sekunder berupa foto kegiatan proses pembelajaran IPAS menggunakan media *wordwall*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode observasi bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan valid terhadap suatu objek yang menjadi pengamatan dalam suatu

penelitian, dalam penelitian ini observasi berfokus dengan melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk mendeskripsikan pemanfaatan medis interaktif *wordwall* dalam literasi sains pada mata pelajaran IPAS Sekolah Dasar Negeri Mertan 1. Lalu pada teknik wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi yang aktual dari narasumber yang terpercaya dengan mengajukan sejumlah pertanyaan dari peneliti terhadap narasumber untuk mendapatkan informasi yang valid, aktual, jelas dan dapat dipertanggungjawabkan dengan cara melakukan kegiatan wawancara terhadap guru dan siswa kelas IV SD Negeri Mertan

1 yang dimintai jawaban terkait pemanfaatan media interaktif *wordwall* dalam literasi sains pada mata pelajaran IPAS. Selanjutnya pada teknik dokumentasi, peneliti mendokumentasikan kegiatan melalui arsip dan dokumen penelitian mengenai pemanfaatan media interaktif *wordwall* dalam literasi sains pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mertan 1 sebagai bukti pendukung dalam penelitian yang dilakukan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman observasi, lembar wawancara, dan pedoman dokumentasi yang telah dibuat dan disusun sesuai indikator yang ditetapkan. Sedangkan, teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan Nvivo dan teknik analisis data interaktif dari model Miles & Hubberman yang mempunyai empat kegiatan utama yang terdiri dari pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara, kemudian reduksi data yaitu menyederhanakan data yang diperoleh dengan menyaring atau memfilter data, serta penyajian data dengan cara menyajikan data secara visual berupa deskriptif naratif. Selanjutnya tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara peneliti melakukan proses perumusan makna, temuan, atau penjelasan dari data yang telah direduksi dan disajikan. Secara rinci bagan Miles & Hubberman dapat dilihat melalui gambar sebagai berikut:



**Bagan 3.1 Analisis Data Interaktif**

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Mertan 1 dengan memfokuskan pada Implementasi Media Interaktif *Wordwall* Dalam Literasi Sains Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mertan 1. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi perubahan wujud benda menggunakan *Wordwall* dan melakukan wawancara semistruktur pada siswa setelah pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan literasi sains siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mertan 1 sesuai dengan indikator yang ditetapkan meliputi mengamati objek sekitar, mengklasifikasikan objek / benda berdasarkan ciri - cirinya, melakukan

percobaan atau eksperimen, mendiagnosa hasil pengamatan, menarik simpulan dan mengaplikasikan konsep sains dalam kehidupan sehari-hari yang diperoleh selama pembelajaran IPAS berlangsung.

Sejalan dengan hal itu, hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mertan 1 menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu memfasilitasi siswa dalam mengamati objek di sekitar secara lebih sistematis. Selama pembelajaran IPAS berlangsung, siswa terlihat tampak aktif memperhatikan gambar, ilustrasi, dan contoh objek yang ditampilkan, sehingga proses pengamatan berjalan lebih terarah dan bermakna. Sementara itu, tampilan visual pada media *Wordwall* sangat membantu peserta didik dalam memahami gambar atau objek yang diamati dikarenakan gambar yang jelas, berwarna dan sesuai dengan konteks pembelajaran sehingga membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Lebih lanjut, kemudahan penggunaan media *Wordwall* memberikan

pengaruh positif terhadap fokus dan perhatian peserta didik dalam mengamati objek pembelajaran dan membuat siswa terlihat lebih tertib, memperhatikan instruksi, serta mengikuti alur pembelajaran dengan baik. Hal ini diperkuat dengan gambar *tree map* Nvivo 12 sebagai berikut :

|          |        |           |             |           |           |             |           |             |           |          |          |
|----------|--------|-----------|-------------|-----------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|----------|----------|
| wordwall | benda  | jelas     | sesuai      | contoh    | menarik   | memahaminya | dalam     | fitur       | gambar    | angka    | langsung |
|          |        |           |             | dilakukan | mengamati | membaca     | lain      | senang      | tidak     | berpikir | langsung |
|          | mudah  | membantu  | gambar      | dipahami  | sekitar   | memilih     | materi    | melihat     | sebelah   | seharus  | sendiri  |
|          |        | hasil     |             | jawaban   | tujuan    | berjela     | objek     | mengseleksi | gambar    | menyebut | menyebut |
| karena   | dengan | percobaan |             | pengamat  | melakukan | benar       | permainan | menjelaskan | kehidupan | menyebut | menyebut |
|          | lebih  | belajar   | mengelompok | membuat   | media     | arahan      | sederhana | menyebut    | melalui   | berpikir | berpikir |

**Gambar 1 Tree Map Penerapan  
Wordwall Dalam Literasi Sains**

Berdasarkan Gambar 1 Tree Map Implementasi *Wordwall* Dalam Literasi Sains memperlihatkan bahwa dalam penerapan wordwall banyak siswa yang terbantu dalam proses pengamatan, pengelompokan, percobaan dan penarikan kesimpulan. Hal ini didukung dengan pernyataan W/SW/MDP/II/2026 sebagai berikut :

"Iya kak soalnya di *Wordwall* ada contoh gambar nya jadi saat mengamati peristiwa disekitar aku langsung paham"

Setelah proses pengamatan selesai, pentingnya bagi siswa untuk dapat mempelajari dengan mengelompokkan objek atau peristiwa

apa yang dilihatnya. Pada indikator mengelompokkan objek berdasarkan ciri - cirinya menunjukkan hasil bahwa media *Wordwall* membantu siswa membedakan dan mengelompokkan objek sesuai dengan sifat, fungsi, atau ciri yang dimiliki. Fitur-fitur yang tersedia pada media *Wordwall*, seperti *drag and drop*, pilihan ganda, dan pencocokan gambar, memudahkan peserta didik dalam mengelompokkan benda. Pernyataan ini juga terdapat pada hasil kutipan wawancara W/SW/AEAN/I/2026 sebagai berikut :

"*Wordwall* memudahkan aku untuk mengelompokkan benda karena bisa memilih benda sesuai cirinya, seperti warna, bentuk, atau ukurannya dan fitur di *Wordwall* membantu siswa mengelompokkan benda karena ada gambar yang berbeda - beda sehingga aku bisa membedakannya"

Dalam penguasaan konsep literasi sains, melakukan percobaan eksperimen perlu dilakukan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang diperoleh siswa sebelumnya. Pada indikator melakukan terlihat materi yang disajikan melalui media *Wordwall* mendukung siswa untuk

melakukan suatu percobaan sederhana pada pembelajaran IPAS dengan memberikan gambaran awal mengenai langkah-langkah percobaan, alat dan bahan, serta tujuan kegiatan seperti kegiatan mengamati perubahan wujud benda dengan menggunakan media lilin dan es batu untuk memperkuat pemahaman konsep sains. Media *Wordwall* membantu mengarahkan siswa dalam melakukan percobaan eksperimen sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS dan penggunaan media *Wordwall* menjadikan kegiatan dan percobaan IPAS lebih menarik dan menyenangkan. Hasil observasi ini selaras dengan wawancara W/SW/AAC/I/2026 dan W/SW/MDP/I/2026 sebagai berikut :

"Materi di *Wordwall* membantu aku untuk melakukan percobaan sederhana karena ada penjelasan tentang langkah  
- langkahnya dengan jelas dan proses belajarnya dengan main game jadi percobaan IPAS jadi menyenangkan"

Selanjutnya, indikator menganalisis hasil pengamatan dan menarik simpulan memperlihatkan bahwa latihan – latihan yang disajikan melalui media *Wordwall* membimbing siswa dalam menentukan

hasil pengamatan yang tepat yang membuat siswa dapat membandingkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dengan pilihan jawaban yang tersedia. Pada aktivitas ini, siswa tidak hanya menjawab soal secara langsung akan tetapi juga melakukan proses berpikir kritis untuk menyesuaikan jawaban dengan hasil pengamatan yang dilakukan. Sementara itu, penjelasan yang terdapat pada media *Wordwall* mendorong peserta didik untuk menjelaskan kembali hasil pengamatan menggunakan bahasa sendiri baik secara lisan maupun tertulis serta media *Wordwall* ini juga membantu siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dengan merangkum hasil pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini dipertegas melalui W/SW/GAM/I/2026 dan W/SW/AAC/I/2026 sebagai berikut :

"Penjelasan di *Wordwall* mudah dipahami, jadi bisa menjelaskan kembali dengan kata - kata aku sendiri dan media *Wordwall* membantu memudahkan aku dalam menarik kesimpulan dari hasil pengamatan yang sudah

dilakukan kak"

Tentunya, setelah siswa melakukan proses pengamatan secara cermat dan menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dengan benar, tahapan berikutnya mengaplikasikan konsep literasi sains dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari indikator terakhir literasi sains. Pada indikator ini, ditunjukkan dengan peserta didik mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari melalui contoh yang disajikan menggunakan media *Wordwall*. Selain itu, siswa menunjukkan pengalaman belajar yang positif setelah mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *Wordwall* dan lebih mudah memahami materi IPAS yang disampaikan, serta menunjukkan sikap antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan. Sejalan dengan hal itu, kutipan wawancara oleh W/SW/AAC/I/2026 dan W/SW/GAM/I/2026 mempertegas hasil penelitian sebagai berikut :

"*Wordwall* membantu memudahkan dalam menarik kesimpulan dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan dan aku suka belajar dengan *Wordwall* karena jujur membuat

111

siswa dengan belajar sambil bermain karena *Wordwall* memiliki fitur yang fleksibel, kreatif dan menarik perhatian sehingga dapat membuat peserta didik antusias dan tertantang dalam mengerjakan soal yang tersedia. Adapun kekurangan dari *Wordwall* yaitu platform ini bersifat visual sehingga hanya dapat menggunakan indera penglihatan saja. Selain itu, penggunaan *Wordwall* ini memerlukan waktu yang relatif lama, karena antusias siswa dapat membuat guru menjadi kewalahan dalam menertibkan kelas.

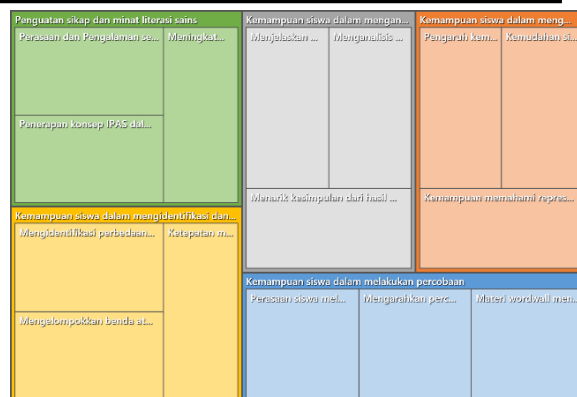
Pada implementasinya, penggunaan *Wordwall* dalam pelaksanaan penelitian ini menunjukkan dampak positif pada penguasaan konsep literasi sains siswa kelas IV SD Negeri Mertan 1. Game edukatif yang tersedia aplikasi *Wordwall* meningkatkan keterlibatan siswa melalui suatu interaktivitas dan tantangan yang menyenangkan sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, *Wordwall* menyediakan umpan balik langsung pada siswa, yang memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan secara cepat dan belajar lebih efektif (Sari &

Yarza, 2021). Pendekatan belajar melalui bermain yang diterapkan oleh *Wordwall* membantu siswa dalam menginternalisasi konsep - konsep sains dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan yang berdampak pada pemahaman materi.

Literasi sains adalah pengetahuan dan keterampilan ilmiah untuk dapat mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, menarik kesimpulan berdasarkan fakta, memahami karakteristik sains, kesadaran tentang bagaimana sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual dan budaya, dan kemauan untuk terlibat dan peduli dengan isu-isu yang berkaitan dengan sains (Narut & Supardi, 2019). Untuk meningkatkan kemampuan literasi sains, selain membutuhkan motivasi, perlu dipertimbangkan sebuah strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan potensi dalam proses pembelajaran yang menitikberatkan pada pemberian pengalaman langsung dan penerapan hakikat sains untuk membangun dan menerapkan pembelajaran yang berorientasi aktif dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah di pelajari untuk memecahkan

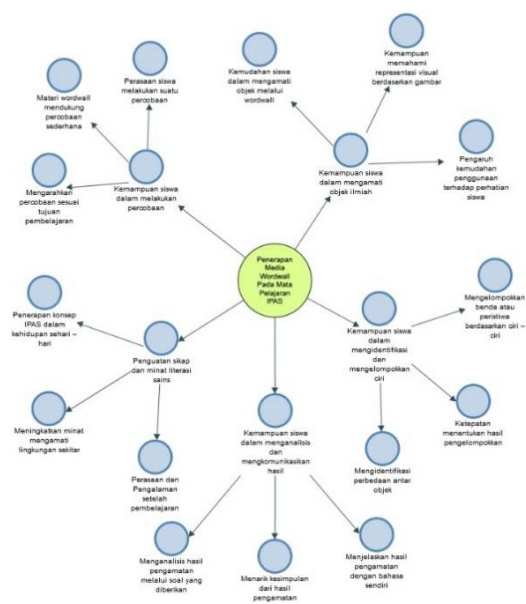
masalah yang dialami dalam kehidupan sehari-hari (Fakhriyah et al., 2023).

Konsep literasi sains juga melatih siswa untuk memecahkan masalah secara sistematis dan logis, yang sangat penting dalam proses pembelajaran sains dan berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik. Sehingga literasi sains mencakup pemahaman tentang proses ilmiah dan pengembangan sikap ilmiah, termasuk kemampuan untuk berpikir secara kritis, memecahkan masalah secara sistematis, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti. Selain itu, peningkatan literasi sains juga meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran IPAS, sehingga mereka menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka. Maka dari itu, seseorang yang memiliki literasi sains yang baik dapat memahami konsep faktual dan prinsip-prinsip sains (Masfuah et al., 2021). Selaras dengan hal itu, berikut visualisasi *hierarchy charts* menggunakan Nvivo 12 sebagai berikut:



**Gambar 3 Hierarchy Charts Konsep Literasi sains**

Berdasarkan Gambar 3 mengenai Hierarchy Chart berdasarkan transkrip wawancara diperoleh hasil bahwa pada penelitian ini merumuskan konsep literasi sains ke dalam 5 kategori penting meliputi kemampuan siswa dalam mengamati objek / benda disekitar, mengelompokkan objek / benda berdasarkan ciri-cirinya, melakukan percobaan, mengidentifikasi dan menarik kesimpulan serta penguatan sikap dan minat terhadap literasi sains. Maka dari itu, peneliti membuat suatu *concept map* menggunakan Nvivo 12 untuk memperkuat hasil analisis data interaktif penelitian sebagai berikut :



**Gambar 4 Concept Map Penerapan Wordwall dalam Literasi Sains**

Mengacu pada Gambar 4 mengenai *concept map*, diperoleh hasil bahwa implementasi *Wordwall* dalam literasi sains siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mertan 1 terbagi ke dalam lima kategori penting, yaitu: (1) kemampuan siswa mengamati objek ilmiah yang berkaitan dengan memahami representasi awal melalui gambar, kemudahan mengamati objek melalui *Wordwall*, serta pengaruh kemudahan tersebut terhadap peningkatan perhatian dan fokus siswa; (2) kemampuan mengidentifikasi dan mengelompokkan ciri objek yang meliputi ketepatan dalam mengelompokkan benda atau objek sesuai karakteristiknya, kemampuan

membedakan antarobjek, serta menentukan hasil pengelompokan secara logis dan masuk akal; (3) kemampuan melakukan percobaan yang mencakup dukungan materi *Wordwall* terhadap pelaksanaan percobaan sederhana, pengarah langkah percobaan sesuai tujuan pembelajaran, serta respons dan perasaan siswa selama kegiatan berlangsung; (4) kemampuan menganalisis dan menarik simpulan berdasarkan hasil pengamatan sesuai soal yang diberikan, kemudian menjelaskan kembali hasil tersebut dengan bahasa sendiri secara runtut dan bermakna; serta (5) peningkatan sikap dan minat literasi sains yang tercermin melalui penerapan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari, meningkatnya minat mengamati lingkungan sekitar, serta munculnya pengalaman belajar yang positif setelah pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, kelima kategori tersebut menunjukkan bahwa implementasi *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai sebuah sarana yang mampu mengintegrasikan pemahaman konseptual, keterampilan dalam proses sains, serta pembentukan sikap ilmiah siswa secara terpadu, sehingga penguasaan literasi sains berkembang

secara lebih mendalam, kontekstual, dan berkelanjutan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian mengenai implementasi media interaktif *Wordwall* dalam IPAS, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu mendukung pengembangan literasi sains siswa secara menyeluruh melalui lima aspek utama, yaitu kemampuan mengamati objek di sekitar, mengelompokkan objek berdasarkan ciri-cirinya, melakukan percobaan sederhana, mengidentifikasi serta menarik kesimpulan, dan penguatan sikap serta minat terhadap sains. Media *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep melalui proses pengamatan dan pengelompokan yang terarah. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk permainan edukatif membantu siswa lebih aktif dalam melakukan eksplorasi dan percobaan sederhana, yang pada akhirnya melatih kemampuan berpikir logis dalam mengidentifikasi fenomena dan menyusun kesimpulan berdasarkan fakta.

Sementara itu, implementasi

*Wordwall* tidak hanya berdampak pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif siswa. Suasana belajar yang menyenangkan dan menantang mendorong munculnya rasa ingin tahu, motivasi belajar, serta minat terhadap literasi sains. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* berperan sebagai media yang mampu menjembatani pemahaman konsep dengan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi strategi yang efektif untuk menumbuhkan literasi sains siswa secara holistik, karena mengintegrasikan keterampilan proses sains dan pembentukan sikap positif terhadap pembelajaran sains dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan mengenai implementasi media *Wordwall* dalam literasi sains pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Mertan 1 berjalan dengan baik dan optimal sesuai indikator literasi sains. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall* dengan menghadirkan berbagai variasi

permainan edukatif seperti kuis, *match and match*, pengelompokan, dan pilihan ganda yang mendorong siswa lebih aktif dalam mengamati gambar objek, mengidentifikasi berdasarkan ciri-cirinya, serta mengelompokkan benda berdasarkan karakteristik tertentu. Pemahaman konsep semakin kuat ketika siswa mengaitkan aktivitas dalam permainan dengan percobaan nyata, seperti perubahan wujud benda menggunakan lilin dan es batu, sehingga mereka tidak hanya mengetahui bahwa benda dapat mencair atau membeku, tetapi juga memahami proses ilmiah yang melatarbelakanginya. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, siswa mampu mengidentifikasi hasil pengamatan dan menarik kesimpulan secara logis berdasarkan fakta yang ditemukan. Variasi permainan dalam media *Wordwall* juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan sikap positif terhadap sains. Dengan demikian, penerapan media *Wordwall* terbukti berhasil dalam memperdalam penguasaan konsep literasi sains siswa kelas IV secara bermakna, aktif, dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afika, R., & Ariyanti, E. (2025). "Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa SD Materi Sifat-Sifat Benda." *ALACRITY : Journal of Education*, 5(1), 693–704. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v5i1.704>
- Amalia et. al., (2024). "Pengaruh Web Wordwall Literasi Sains Siswa Kelas IV SDN 64 To'bulung. *Jurnal Pembelajaran IPA Terpadu* ": Pelita, vol 4 no 2, 12-13.
- An Nisa, T. (2024). "Efektivitas Media Wordwall Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Pada Mata Pelajaran IPAS SD Muhammadiyah 01 Mantingan Tahun Ajaran 2023/2024." *Jurnal Penelitian Mahasiswa*, vol 1 no 2, hlm 3-4.
- Annisa, A., & Muqarrobin, T. F. (2024). *Efektivitas Media Wordwall Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Pada Mata Pelajaran IPA SD Muhammadiyah 01 Mantingan. Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 1(1).
- Apriliani, Y., Muthmainnah, A., Putri, H. S., Amrillah, N. I., & Muhaimin, M. (2023). "Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Mantingan Kabupaten Jepara. 1."
- Ariyanti, E., & Ariefka, R. (2025). Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa SD Materi Sifat-Sifat Benda. *ALACRITY: Journal of Education*, 693–704.
- Cahyono, B. T., Bintoro, I. N., & Nugroho, W. (2022). "Pemanfaatan E-

- 
- Learning Platform Wordwall untuk Menunjang Pembelajaran Daring bagi Guru TK di Kabupaten Banyuwangi.* Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), Article 1.
- Diyanti, J. P. (2025). *"Implementasi Media Audiovisual Berbasis Game Interaktif Wordwall Terhadap Literasi Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."* Jurnal Basicedu, volume 9 nomor 1, hlm 179 -185.
- Dwiyanti, F. I. (2024). *"Pengaruh Media Game Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar."* Edu Cendekia : Jurnal Ilmiah Kependidikan, vol 4 (3). DOI: 10.47709/educendikia.v4i03.5377
- Harahap, Nursapia M.A,. (2020). *"Metode Penelitian Kualitatif."* Medan Sumatra Utara: CV Wal Ashri Publishing Journals.
- Fakhriyah, F., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2023). *"Analysis of Student Generic Skills in terms of Scientific Literacy Aspects through Research- Based Learning Methods".* Pegem Journal of Education and Instruction, 13(3). <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.03.40>
- Febi Inge D, dkk.(2024).*"Pengaruh Media Game Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar."* Jurnal Ilmiah Kependidikan, vol 4 (3)
- Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, A. W. (2020). *"Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik."* Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 5(2), 108–116.
- Lamis, L., Rustinar, E., Suyuthi, H., & Auhtor, C. (2024). *"Penggunaan Media Teknologi Digital Canva Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Tema Literasi di Kelas IV SD Negeri 118 Bengkulu Utara Untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia."* Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6(2), 2685–9882.
- Masfuah, S., Fakhriyah, F., Wilujeng, I., & Rosana, D. (2021). *"Diagnostic Test Profile of Scientific Literacy to Measure Student's Misconceptions in Science Concept Course."* ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal, 9(1), 35–56. <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i1.10382>
- Maya, D. F. (2024). *"Desain Random Card Berbantuan Wordwall Materi TataSurya Melalui PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas VI SDN Sumberdiren 01 Kabupaten Blitar."* Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, vol. 8, No. 4. DOI 10.35931/am.v8i4.4105.
- Meidawati, S. (2022). *Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Daring berbantuan Wordwall Sebagai Formulasi Inovatif Bagi Guru Sekolah Dasar Selama Pandemi.* International Journal Of Public Devotion, vol 5 (1), hml 08-77.
- Narut, Y. F., & Supardi, K. (2019). *"Literasi sains peserta didik dalam pembelajaran IPA di Indonesia."* Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 3(1)
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022).
-

- 
- Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar*. JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 7.
- Nisa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). "Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 pada Mahasiswa." *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34–40
- Nugroho, E. (2023). "Literasi Sains di Sekolah Dasar: Tantangan dan Solusi." Surabaya: Penerbit Cerdas OECD. (2022). *PISA 2022 Results The State of Learning and Equity in Education*. In *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in education* (Vol. 1).
- Nursita, L., Yusril, M., Putri, H. E., Dahlang, D., & Taufik, R. (2022). Pemanfaatan IT pada Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Google Form dan Wordwall. *Nazzama: Journal of Management Education*, 1(2), 105–111.
- OECD. (2022). *PISA Results The State of Learning and Equity in Education*. In *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in education* (Vol. 1).
- Pratiwi, I. (2019). "Efek Program PISA Terhadap Kurikulum di Indonesia." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4 (1), hal 52-53.
- Pendy, A., Suryani, L., & Mbagho, H. M. (2021). "Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19 pada Mahasiswa Pendidikan Matematika." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1661>.
- Prastowo, A. (2023). "Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka." 16–25
- Purnamasari, S., dkk. (2025). "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Edisi 1, no. 1: 177–80.
- Rahmadhani, S., & Hartati, S. (2024). "Pengaruh Game Wordwall Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Anak di TK IT Adzkia III Padang." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 15486-15496.
- Rahmadani, Y., Fitakurahmah, N., Funky, N., Prihatin, R., Majid, Q., & Prayitno, B. A. (2018). "Profil Keterampilan Literasi Sains Siswa di Salah Satu Sekolah Swasta di Karanganyar." *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(3), 183–190. <https://doi.org/10.24114/jpb.v7i3.10123>
- Safitri D., dkk. (2023). "Improvement of student learning motivation through Wordwall digital game media." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7 (2), 115- 128.
- Sa'idah, N. U., Handoyo, E., & Akanto, B. (2024). "Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa."
-

- 
- ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 8(2). <https://doi.org/10.30651/else.v8i2.20967>
- 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
- Septarini, T. A. (2024). *"Pengembangan E- LKPD Berbantuan Wordwall Materi Perubahan Wujud Benda Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar."* Jurnal Educatio, vol 10 (3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9469>
- Sherianto, S. (2020). *"Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar."* Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), 321–328.
- Taufik, R. P., & Fitriani, Y. (2021). *"Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar."* Jurnal Basicedu, 5(5), 1525–1531. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Materi Teks Deskriptif Sederhana Di Kelas 2 SD.* Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 5808-5818
- Widyaningrum, S. L. (2024). *"Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar."* JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan, vol 4 (2), 1094-1108.
- Widyastika, D., Sitorus, R. H., & Lubis, S. J. (2022). *"Literasi Sains Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPA Abad 21."* Journal Of Teacher Education, 302 - 309.
- Winarni, E. W., Muktadir, A., Yusnia, Y., Heryanto, D., & Lorenza, S. (2025). *"Pendampingan Peningkatan Literasi Sains Siswa bagi Guru Melalui Model TGT Berbantuan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva."* Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 8(2), 582–590. <https://doi.org/10.20961/shes.v8i2.107683>
- Yatin, Abidin, Z., & Arip, A. G. (2023). *"Pengembangan E-Modul Berbasis STEM Dengan Media Canva Untuk Meningkatkan Literasi Sains dan Numerasi Siswa SMP."* 9(November), 167–186.
- Yogi, S. (2025). *"Analisis Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar"* : Studi Literatur Riview. Jurnal Natural:Jurnal Ilmu Sains dan Terapan, vol 1 no 1.
- Yuliati, Y. (2017). *"Pentingnya Kemampuan Literasi Sains Dalam Pembelajaran IPA."* Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar, vol 3 no 2.
- Zulkarnain, Luthfi. 2021. *"Analisis Mutu (Input Proses Output) Pendidikan Di Lembaga Pendidikan Mts Assalam Kota Mataram Nusa Tenggara Barat."* Manazhim 3 (1): 17–31.
-