

**INTEGRASI PERMAINAN DIGITAL WORDWALL DALAM MODEL
PEMBELAJARAN ANCHORED INSTRUCTIONS DENGAN KURIKULUM
MERDEKA BERBASIS DEEP LEARNING PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA SEKOLAH DASAR**

¹Komang Abdi Danu Artha, ²I.G. Agung Jaya Suryawan,

³I Komang Wahyu Wiguna

^{1,2,3}PGSD FKDA IAHN Mpu Kuturan Singaraja

[¹abdidanuart33@gmail.com](mailto:abdidanuart33@gmail.com), [²jayasuryawan@gmail.com](mailto:jayasuryawan@gmail.com),

[³komang.wahyu@mpukuturan.ac.id](mailto:komang.wahyu@mpukuturan.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to emphasize a student-centered learning approach that is more responsive to current trends and the curriculum. In this context, it focuses on integrating the WordWall game with the anchored instruction model into the Merdeka Curriculum—which is based on deep learning—for elementary school mathematics lessons. This study also aims to explore the relevance, potential, and empirical basis of this integration through a qualitative descriptive literature review. Peer-reviewed scientific studies published in nationally recognized academic journals between 2018 and 2026 were analyzed as empirical evidence. The findings indicate that the WordWall game, when combined with the anchored instruction model, effectively enhances student learning outcomes and deep understanding, particularly at the elementary school level. Furthermore, the WordWall game demonstrates high effectiveness when used in conjunction with the anchored instruction model as a contextual learning tool that fosters cognitive development as well as social values such as cooperation, strategic thinking, and sportsmanship. This approach focuses learning on students in alignment with the “Merdeka” curriculum framework based on deep learning—that is, learning that is active, in-depth, meaningful, and enjoyable.

Keywords: Learning Models, Curriculum, Digital Games

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menekankan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang lebih responsif terhadap tren terkini dan kurikulum. Dalam konteks ini, penelitian ini berfokus pada integrasi permainan WordWall dengan model pengajaran terikat (anchored instruction) ke dalam Kurikulum Merdeka yang didasarkan pada pembelajaran mendalam untuk pelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi relevansi, potensi, dan landasan empiris dari integrasi tersebut melalui tinjauan pustaka deskriptif kualitatif. Studi ilmiah yang telah melalui tinjauan sejawat dan diterbitkan dalam jurnal akademik yang diakui secara nasional antara tahun 2018 dan 2026 dianalisis sebagai bukti empiris. Temuan menunjukkan bahwa permainan

WordWall, ketika digabungkan dengan model pengajaran terikat, secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa dan pemahaman mendalam, terutama di tingkat sekolah dasar. Selain itu, permainan WordWall menunjukkan efektivitas yang tinggi ketika digunakan bersama dengan model pengajaran terikat sebagai alat pembelajaran kontekstual yang menumbuhkan perkembangan kognitif serta nilai-nilai sosial seperti kerja sama, pemikiran strategis, dan sportivitas. Pendekatan ini memfokuskan pembelajaran pada siswa sesuai dengan kerangka kurikulum “Merdeka” yang didasarkan pada pembelajaran mendalam—yaitu, pembelajaran yang aktif, mendalam, bermakna, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Kurikulum, Permainan Digital

A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, Pendidikan Tinggi merupakan jenjang pendidikan lanjutan setelah pendidikan menengah. Jenjang ini mencakup berbagai program seperti diploma, sarjana, magister, doktor, profesi, dan spesialis yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan nilai-nilai kebudayaan bangsa Indonesia. Pendidikan sendiri didefinisikan sebagai upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Potensi ini meliputi aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Pristiwanti, dkk

(2022) pendidikan merupakan segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan kondisi setiap orang. Perubahan yang akan terjadi yaitu pengembangan kemampuan peserta didik, baik pengetahuan, keterampilan, maupun tingkah laku dalam kehidupannya. Sedangkan menurut Purwaningsih, dkk (2022) pendidikan merupakan usaha sadar untuk memanusiakan manusia, dalam proses pendidikan bukanlah menjadi tugas utama bagi sekolah saja, tentu semua unsur harus memiliki peran sama dengan memajukan pendidikan. Kurikulum yang tepat juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan yang ada di Indonesia.

Kurikulum merupakan sesuatu yang dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pada tahun 2022 atas dasar surat keputusan dari kepala badan Standar

Kurikulum dan Asesmen Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi No 044/H/KR/2022 penerapan kurikulum merdeka dengan paradigma baru mulai diterapkan di Indonesia. Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sebelumnya diterapkan. Kurikulum ini mencakup berbagai mata pelajaran, termasuk matematika.

Matematika berperan penting dalam melatih kemampuan menyusun strategi untuk memecahkan masalah yang muncul di berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika menekankan proses yang sistematis, ilmiah, logis, berpikir kritis, serta mendorong kreativitas individu. Menurut Atika, dkk (2023) matematika merupakan bahasa simbol yang digunakan manusia untuk menyampaikan makna tertentu. Maryani, dkk (2023) juga menegaskan bahwa matematika adalah mata pelajaran wajib di tingkat pendidikan dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Oleh karena itu, matematika menjadi pondasi penting untuk membentuk siswa menjadi pemikir yang metodis dan kritis. Namun, implementasi pembelajaran matematika masih menghadapi

berbagai tantangan dalam praktiknya. Berbeda dengan yang diharapkan, berlakukannya kurikulum merdeka belum sepenuhnya dapat menangani permasalahan rendahnya hasil belajar siswa terutama pada jenjang sekolah dasar. Rendahnya hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar masih bisa ditemukan dan masih menjadi masalah utama yang belum dapat diatasi dengan pemberlakuan merdeka belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran yang memfasilitasi siswa agar aktif berpikir dan terlibat dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model *anchored intruction* berbantuan media wordwall. *Anchored Intructions* merupakan model pembelajaran yang berbasis teknologi yang dikembangkan oleh The Cognition and Technology Group at Vanderbilt University yang dipimpin oleh John Bransford (Prayitno & Alphareno, 2021). Pada penelitiannya Mangiri et al., (2023) menyatakan bahwa model anchored instruction dapat mengasah keterampilan pemecahan masalah matematis siswa. Pada model pembelajaran Anchored Instruction mempunyai tipe

pembelajaran yang semua informasinya diperlukan untuk melaksanakan pemecahan masalah yang dihubungkan dalam bentuk “anchor”. Anchor dapat berupa video ataupun teknologi multimedia interaktif yang lainnya.

Secara teoritis, integrasi model anchored Instruction dengan berbantuan wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga secara kolaboratif dalam kelompok melalui diskusi, memecahkan masalah dan refleksi atas solusi yang ditemukan. Demikian pula, wordwall mempermudah guru dalam mengorganisasi sumber belajar, memberi tugas, serta melakukan penilaian formatif secara cepat dan terukur.

Dengan demikian, penulisan artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara teoretis bagaimana mengintegrasikan permainan wordwall ke dalam model pembelajaran *Anchored Instructions* guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD. Selain menjawab tantangan rendahnya partisipasi siswa, strategi ini secara substantif selaras dengan

arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, diferensiatif, dan menyenangkan. Lebih penting lagi, integrasi ini mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya melalui dimensi bergotong royong yang tercermin dalam kerja sama dan komunikasi antaranggota selama permainan, serta dimensi berkebinekaan global yang diwujudkan dengan melestarikan dan menghidupkan kembali kearifan lokal sebagai bagian dari identitas budaya bangsa. Melalui kajian ini, diharapkan guru dan calon pendidik dapat memperoleh referensi praktis untuk merancang pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga bermakna secara sosial, emosional, dan kultural.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literatur review* dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Artinya, peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber bacaan yang relevan seperti jurnal, artikel, dan buku lalu menganalisis ide atau tema penting di dalamnya (Syaharani & Maknun, 2024). *Literature review* adalah suatu

bentuk penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, menganalisis, dan menelaah berbagai sumber literatur yang relevan (Koten et al., 2022). Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang suatu topik, menarik kesimpulan, serta menghasilkan gagasan baru yang dapat digunakan sebagai dasar dalam memilih atau mengembangkan media atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Penulis mengumpulkan dan menganalisis data melalui tiga langkah yang terencana. Pada fase pertama, studi pustaka dilakukan dengan mengakses Google Scholar dan Portal Garuda untuk menggunakan kata kunci kombinasi: “wordwall matematika”, “model *anchored instructions*”, “hasil belajar matematika”, dan “permainan wordwall dalam model pembelajaran”. Kedua, dilakukan seleksi ketat berdasarkan kriteria inklusi, yaitu: (1) berupa artikel jurnal nasional terakreditasi (Sinta) atau prosiding bereputasi, (2) terbit antara tahun 2020–2026, (3) membahas penerapan model *anchored instructions* dan permainan digital wordwall untuk jenjang SD, dan (4)

menggunakan metode eksperimen, PTK, atau studi literatur.

Kriteria eksklusi diterapkan untuk mengeluarkan artikel yang tidak full-text, duplikat, atau tidak membahas konteks pembelajaran matematika. Dari artikel awal, tersaring 12 artikel yang memenuhi kriteria. Ketiga pengolahan data dalam penelitian ini mengikuti kerangka Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga langkah berurutan. Pertama, dilakukan reduksi data dengan memilih dan menyaring pokok-pokok temuan yang paling relevan. Kedua, hasil saringan tersebut disajikan dalam bentuk pengelompokan sesuai tema utama. Terakhir, peneliti menarik kesimpulan dan melakukan pengecekan ulang agar temuan yang dihasilkan konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran menyeluruh sekaligus menghasilkan rekomendasi praktis yang teruji secara teoretis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Model *Anchored Instructions* Sebagai Model Yang Efektif Pada Kurikulum Berbasis *Deep Learning* Saat Ini Dalam Pembelajaran Matematika

Model *anchored instructions* ialah model pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis teknologi yang dikemukakan oleh *The Cognition and Technology Group at Vanderbilt University* dengan diprakarsai oleh John Bransford. Secara umum, model pembelajaran *Anchored Instruction* bisa terbilang memiliki kemiripan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), namun tentunya PBL dengan model pembelajaran *Anchored Instructions* memiliki perbedaan. Perbedaannya antara *Problem Based Learning* dengan *Anchored Instruction* ialah model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa diharapkan melakukan dan mencari sumber informasi yang terkait dalam pembelajaran sendiri, sedangkan model pembelajaran *Anchored Instruction* memiliki tipe menempelkan semua informasi yang dibutuhkan sebagai bentuk penyelesaian masalah dalam bentuk cerita “kasus” atau “*anchor*” yang telah diberikan dan menekankan pada penggunaan multimedia yang mengarah kevisual. Dalam *Anchored Instruction*, siswa dituntut untuk menyaring data, membuat model matematika, dan memberikan solusi

dari suatu masalah yang telah diberikan. Adapun sintaks dari model pembelajaran *anchored Instructions* ini yaitu pemberian masalah, bekerja kelompok, diskusi, presentasi oleh setiap kelompok dan evaluasi. Sintaksnya pun kurang lebih sama seperti PBL namun perbedaannya terletak pada bentuk penyelesaian masalahnya yakni dengan menggunakan kasus dalam penyelesaiannya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diberikan oleh Widi Arta *et all* (2026) yang menjelaskan bahwa dengan pemahaman konsep permasalahan yang lebih baik, hasil belajar siswa juga akan semakin baik dan meningkat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

Pada kurikulum saat ini yang masih menggunakan kurikulum merdeka namun keterbaruannya yakni dengan berbasis pendekatan *deep learning*. *Deep Learning* ialah pendekatan yang menitikberatkan kepada pembelajaran yang berfokus dengan pembelajaran mendalam, bermakna dan menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, pendekatan *deep learning* bukan sebagai inovasi namun sebagai pemancing pelaksanaan kurikulum merdeka agar

lebih terlaksana dengan baik, hal ini sesuai dengan pendapat dari Iskandar *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa deep learning bukanlah sebagai alternatif dari kurikulum merdeka, melainkan sebagai akselerator implementasinya. Hal ini sesuai dengan perancangan penggunaan model *anchored instructions* yang implementasinya mengandalkan pendalaman materi dan pembelajaran berbasis sosial dengan permainan sebagai bentuk evaluasinya. Pendekatan *deep learning* sebagai fasilitator dalam kurikulum merdeka yang dikesinambungkan dengan model *anchored instructions* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan studi yang telah dilaksanakan oleh Nurhastuti (dalam Iskandar *et al.*, 2025) yang menyatakan bahwa *deep learning* terbukti meningkatkan kepercayaan diri guru dalam merancang materi yang tidak hanya hafalan, tetapi juga menyenangkan dan menarik keterlibatan siswa. Selain itu, penerapan deep learning dalam pengajaran juga terbukti mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Pendekatan ini dapat diterapkan melalui berbagai model

seperti project-based learning, inquiry learning, dan pembelajaran kolaboratif yang memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, Suwandi *et al* (Dalam Harjun, 2026).

Permainan Wordwall Sebagai Media Pendukung Untuk Model Pembelajaran *Anchored Instructions* Dalam Pembelajaran Matematika

Pada model *Anchored Instruction* yang menekankan pembelajaran dengan penyajian masalah yang lebih kontekstual (*anchor*) yang dekat dengan kehidupan siswa. Pada pelaksanaannya, guru sebagai fasilitator memberikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya sehingga memberikan problematika yang lebih kontekstual sehingga membangkitkan pemikiran kritis siswa. Sehingga, siswa mampu mengeksplorasi informasi yang diberikan, berdiskusi dengan teman-temannya, menganalisis data, dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif dengan guru sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Sementara itu, pada permainan Wordwall yang merupakan media pembelajaran digital berbasis

permainan (*game-based learning*) dengan fitur-fiturnya yang beragam. Adapun salah satu bentuk fitur-fiturnya yaitu seperti *Quiz, Matching Pairs, Maze Chase, Random Wheel, Open the Box, dan Find the Match*. Permainan wordwall ini ialah media pendukung dari pelaksanaan model pembelajaran *anchored instructions* yang merupakan model utama pelaksanaan dalam pembelajaran. Media ini sebagai salah satu pendukung pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran matematika. Menurut Tjaolo *et al.*, (dalam Widiari *et al.*, 2026) yang mengungkapkan bahwa Wordwall adalah media pembelajaran yang dapat berfungsi sebagai sumber belajar, alat bantu proses pembelajaran, sekaligus sarana evaluasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Riyah *et al.*, (2024) yang menyatakan bahwa bahwa penggunaan media wordwall secara efektif berkontribusi dalam

memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep pembelajaran. Selain itu, dari penelitian lainnya yang telah dilaksanakan oleh Ramadhani *et al.*, (2025) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan wordwall sebagai media *game-based learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mendukung pemahaman konsep matematika, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Permainan Wordwall memiliki fungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung penerapan model *Anchored Instruction* dalam pembelajaran matematika. Permainan wordwall membantu guru menyajikan aktivitas yang menarik, memberikan latihan interaktif, serta menyediakan umpan balik langsung sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Selain itu, pada model *anchored instruction* mengarahkan siswa untuk membangun pemahaman konsep melalui pemecahan masalah kontekstual. Integrasi keduanya mendukung pembelajaran matematika yang aktif, bermakna, menyenangkan, dan selaras dengan pendekatan *deep learning* dalam

Kurikulum Merdeka, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Dengan demikian, Wordwall dapat digunakan sebagai media pendukung pada setiap tahapan Anchored Instruction, baik untuk membangun pengetahuan awal, memperkuat pemahaman konsep, maupun mengevaluasi hasil belajar.

Kesinambungan Antara Model *Anchored Instrucions* dan Permainan Wordwall Dengan Kurikulum Merdeka Berbasis Pendekatan *Deep Learning*

Dalam kesinambungannya, model *anchored instructions* dan permainan sama-sama berpusat pada siswa atau *student centered learning*. Dalam kurikulum merdeka menghendaki siswa sebagai subjek pembelajaran. Kurikulum merdeka menempatkan peserta didik sebagai subjek utama pembelajaran dengan memberikan ruang bagi siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif dan inovatif melalui pengalaman belajar yang bermakna dalam *deep learning*. Dalam perkembangannya, implementasi kurikulum merdeka diperkuat melalui pendekatan *deep*

learning (pembelajaran mendalam), yaitu pendekatan yang hanya mengandalkan kemampuan yang berorientasi pada penguasaan materi, namun juga mengandalkan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, kolaborasi, dan refleksi. Pada Anchored Instruction, siswa diarahkan untuk mencari informasi, menganalisis masalah, berdiskusi dan menyusun solusi. Peran guru hanya mengarahkan proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan prinsip *student centered learning* dalam Kurikulum Merdeka.

Pada model *anchored instruction*, model ini memiliki kesinambungan yang sangat erat dengan kurikulum merdeka yang saat ini berbasis pendekatan *deep learning*. Keduanya sama-sama menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, yang menggunakan permasalahan autentik sebagai pemicu belajar, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan reflektif, serta membangun pemahaman konseptual yang mendalam. Pada materi pembelajaran matematika, penerapan *anchored instruction* yang dipadukan dengan media permainan wordwall

mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (*meaningfull*), berkesadaran (*mindful*), dan menyenangkan (*joyful*), sehingga sejalan dengan arah implementasi Kurikulum Merdeka dan tujuan pembelajaran abad ke-21. Pendekatan *deep learning* menekankan tiga ciri karakteristik utama yakni: *Meaningful Learning* atau pembelajaran Bermakna yang mengedepankan siswa dengan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata sehingga konsep yang dipelajari memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk bagian *Mindful Learning* (pembelajaran berkesadaran) yang mengedepankan pembelajaran yang belajar secara sadar melalui proses berpikir, menganalisis, mengevaluasi, dan merefleksikan proses belajarnya. Yang terakhir yakni *Joyful Learning* (Pembelajaran Menggembirakan) yang mengedepankan pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan, memotivasi, serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

Dengan demikian, hubungan dari ketiga hal tersebut bersifat komplementer. Kurikulum merdeka

dan pendekatan *deep learning* memberikan arah dengan tujuan pembelajarannya sekaligus, sedangkan *anchored instruction* mengatur strategi pelaksanaannya. Dalam bagian wordwall, media ini menjadi media pendukung yang memperkuat pengalaman belajar pada setiap tahap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Integrasi dari ketiga bagian ini menciptakan pengalaman pembelajaran matematika yang lebih kontekstual, aktif, reflektif, kolaboratif, serta menyenangkan, sehingga mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik khususnya yang masih berada di tingkat sekolah dasar

Dampak Yang Didapatkan Untuk Perkembangan Pembelajaran

Penerapan model pembelajaran *anchored instruction* yang dikesinambungkan dengan media permainan Wordwall dalam pembelajaran matematika memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Integrasi model pembelajaran berbasis masalah kontekstual dengan media digital

interaktif menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era ini. Dampaknya pun beragam mulai dari penerapan modelnya, permainan, bahkan kurikulum yang digunakan.

Dampak penting dari penerapan *anchored instruction* ialah meningkatnya pemahaman konsep dan hasil belajar matematika. Pembelajaran tidak dimulai dengan pemberian rumus, tetapi melalui permasalahan kontekstual yang menuntut peserta didik menemukan konsep secara mandiri, menyelesaikan permasalahan sesuai runtutannya dan pembelajaran yang lebih mendalam. Ketika wordwall digunakan sebagai media penguatan dan latihan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengulang konsep melalui aktivitas interaktif dengan umpan balik langsung. Proses ini membantu memperkuat hubungan antara pengetahuan awal dan pengetahuan baru sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Pada pembelajaran matematika, peserta didik tidak hanya mengetahui cara menghitung, tetapi juga memahami alasan mengapa suatu permasalahan harus

diselesaikan dengan cara yang telah diberikan, sehingga permasalahan tersebut membangkitkan pemikiran kritis siswa.

Penerapan *anchored instruction* yang didukung wordwall juga berdampak pada perubahan peran guru. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, tetapi sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar, membimbing proses diskusi, memberikan umpan balik, dan memanfaatkan teknologi untuk memperkuat pembelajaran. Perubahan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menempatkan guru sebagai perancang pengalaman belajar yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kajian literatur, dapat ditarik tiga simpulan utama yang menjawab rumusan masalah. Pertama, model *anchored instructions* terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman konsep dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar karena strukturnya yang mendorong interaksi aktif, diskusi kelompok, dan kompetisi yang

baik melalui permainan. Kedua, permainan wordwall memiliki nilai pedagogis yang kuat sebagai media kontekstual yang melatih kerja sama, strategi, sportivitas, serta sesuai dengan gaya siswa zaman sekarang. Ketiga, sinergi antara model *anchored instructions* dan permainan wordwall dalam kurikulum merdeka berbasis *deep learning* ini secara empiris mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, bermakna, dan mendalam, sehingga selaras dengan tuntutan kurikulum merdeka yang berbasis *deep learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika, F.Z. (2023) Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Barisan Dan Deret (Studi Pada Siswa Kelas Viii Semester Genap Smpn 4 Gadingrejo Tahun Pelajaran 2020/2021). Universitas Lampung: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Available At: <https://Digilib.Unila.Ac.Id/72716/>
- Gregory, R. J. (2007). Psychological testing: History, principles, and applications (5th ed.). Pearson Education. <https://www.pearson.com/en-us/subject-catalog/p/psychological-testing/P200000006370>
- Harjun, Nia.M. Ramadhani,S. 2026. Model Pembelajaran Deep Learning dalam Mendukung Kurikulum Merdeka. *Educational Journal*: Voll. 1, No. 3, Tahun 2026.
- Iskandar *et all.*, 2025. Manajemen Pengembangan Kurikulum Terintegrasi Deep Learning Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 10, No. 04, Desember 2025
- Koten, F. P. N., Jufriansah, A., & Hikmatiar, H. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Whatsapp sebagai Media Informasi dalam Pembelajaran: Literature Review. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.37640/jip.v14i1.1409>
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Viking Press. <https://scholar.google.com/scholar?q=Piaget+science+of+education>
- Prayitno, S., & Alphareno, O. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Anchored Instruction dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1842-1853.
- Pristiwanti, Desi. *Et al.* 2022. Pengertian Pendidikan. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Volume 4, Nomor 6 Tahun 2022. [View of Pengertian Pendidikan](#)
- Ramadhani, L.I. Ulfa, S.M. Juhairiyah, Lukmana, E.A.2025. Penerapan Wordwall Sebagai Media Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Ii: Studi Kasus Di Mim 2 Kota. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.10, No. 04, Desember 2025

- Riyah, S. Suyoto. Romlah, S. Nuvitalia, S. 2024. Penerapan Media Wordwall Pada Materi Berhitung Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 1 Sd N Mlatiharjo 02. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. Vol.10, No.03, September 2024. Hal. 233-241
- Syahrani, A., & Maknun, L. (2024). Analisis Pengaruh Bahasa Gaul Dalam Media Sosial Terhadap Tata Bahasa Anak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(4), 241–250.
- Widi Arta, I.M. Jaya Suryawan, I.G. Suadipa, I.P. Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*. Vol. 5, No. 2, Juni 2026
- Widiari, K.P. Wiguna, I.K.W. Ardiawan, I.K.N. 2026. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Powerpoint Berbantuan Wordwall dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*. Vol. 5, No. 1, April] 2026