



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 1 Tahun 2025 Halaman 179 - 185

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Implementasi Media Audiovisual Berbasis Aplikasi Game WordWall terhadap Literasi Baca Siswa Kelas IV SD

**Diyanti Jati Pratiwi**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Trenggalek, Indonesia

E-mail: [diyantijatipratiwi@gmail.com](mailto:diyantijatipratiwi@gmail.com)

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh implementasi media *audiovisual* berbasis aplikasi *game wordwall* terhadap keterampilan literasi baca siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian kuantitatif ini menggunakan populasi dan sampel jenuh yaitu siswa kelas IV di SDN I Tamanan dan SDN I Karanganyar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan penyebaran angket. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan dari *pretest* dan *posttest* yang di dapatkan oleh siswa di SDN 1 Tamanan dan SDN 1 Karanganyar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ( $< 0,05$ ). Hal ini menunjukkan adanya pengaruh implementasi media *audiovisual* berbasis aplikasi *game wordwall* terhadap keterampilan literasi baca siswa kelas IV sekolah dasar. Sedangkan efektifitas penerapan media dalam kategori sedang (N-Gain 0,5709 ). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dengan efektifitas sedang, sehingga peneliti berharap bisa melakukan peningkatan efektifitas dilain kesempatan penelitian.

**Kata Kunci:** Literasi Baca, Media audiovisual, Wordwall.

### Abstract

*This study aims to determine the effect of implementing audiovisual media based on the WordWall game application on the reading literacy skills of fourth-grade students in elementary school. This quantitative research uses a saturated population and sample, specifically fourth-grade students at SDN I Tamanan and SDN I Karanganyar. Data collection techniques included observation, interviews, and the distribution of questionnaires. The results of the study showed that the paired sample t-test between the pretest and posttest scores of students at SDN I Tamanan and SDN I Karanganyar yielded a significance value of 0.001 ( $< 0.05$ ). This indicates that the implementation of audiovisual media based on the WordWall game application had an effect on the reading literacy skills of fourth-grade students. Meanwhile, the N-Gain test showed that the effectiveness of the media implementation was in the moderate category, with an N-Gain value of 0.5709 ( $< 0.7$ ) for both the pretest and posttest scores of students at SDN I Tamanan and SDN I Karanganyar. In conclusion, it can be stated that there was an effect with moderate effectiveness, and the researcher hopes to improve the effectiveness in future research.*

**Keywords:** audiovisual media, reading literacy, wordwall.

---

Copyright (c) 2025 Diyanti Jati Pratiwi

---

✉ Corresponding author :

Email : [diyantijatipratiwi@gmail.com](mailto:diyantijatipratiwi@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9366>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 1 Tahun 2025  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Literasi merupakan seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah. Menurut Graff (A. Widyastuti, 2018) literasi merupakan suatu kemampuan dalam diri seseorang untuk menulis dan membaca. Berdasarkan pengertian di Kamus Besar Bahasa Indonesia Literasi merupakan kemampuan individu dalam membaca dan menulis untuk mengelola informasi dan pengetahuan sebagai kecakapan hidup. Literasi berkaitan dengan meningkatkan kemampuan individu dalam memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif melalui kegiatan membaca, berpikir, dan menulis (Maryono et al., 2021). Sedangkan menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Ummah, 2019) menjelaskan bahwa literasi baca tulis adalah kecakapan dalam membaca, menulis, menelusuri, manajemen, dan memahami informasi. Kemampuan literasi yang baik pada jenjang sekolah dasar dapat membantu peserta didik dalam menghadapi situasi dimasa mendatang.

Berdasarkan kenyataan yang ada minat baca pada siswa sekolah dasar di Indonesia sangat rendah, hal ini di ketahui berdasarkan studi “*Most Littered Nation In The World*” yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada maret 2016, dinyatakan Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 Negara yang di survei. Fakta ini sangat memprihatinkan bagi pendidikan di Indonesia, padahal kita ketahui bahwa kegiatan membaca memberikan pengaruh budaya yang amat kuat terhadap perkembangan literasi siswa.

Hasil observasi dan wawancara menemukan beberapa permasalahan meliputi (1) pada proses pembelajaran siswa cenderung pasif. (2) miskonsepsi siswa terhadap materi pembelajaran sains, (3) rendahnya kemampuan membaca siswa yang menyebabkan literasi sains siswa tergolong kurang baik, dan (4) penggunaan media pembelajaran yang belum tepat di dalam menanamkan konsep sains di dalam diri siswa. Dari masalah tersebut yang menunjukkan jika siswa pasif lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang aktif. Dari angket observasi kenapa banyak sekali siswa yang pasif, hal ini disebabkan pembelajaran belum berjalan secara optimal dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi salah satunya adalah media pembelajaran yang sebagian besar menggunakan buku paket tematik dan LKS saja, sehingga membuat siswa kurang tertarik pada pembelajaran.

Salah satu solusi dalam menyelesaikan permasalahan rendahnya literasi baca di sekolah dasar yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital sangat dibutuhkan oleh siswa saat ini. Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang di sampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya et al., 2021). Dalam menjamin peningkatan pelaksanaan proses belajar, guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat, karena banyak sekali jenis-jenis media dalam pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran antara lain media *visual*, media *audio*, media *audiovisual* dan multimedia (C. Widyastuti, 2017).

Media *audiovisual* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang sangat membantu dalam proses pembelajaran. Sanjaya (Tiara Febriani Harahap & Zainal Efendi Hsb, 2024) menyatakan bahwa media *audiovisual* adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Selain itu Djamarah menyatakan bahwa media *audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar (Suharti, 2020). Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa media *audiovisual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar yang digunakan sebagai penghubung untuk menyampaikan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu jenis media audiovisual yaitu media pembelajaran berbasis digital yang menggunakan aplikasi *wordwall*.

Aplikasi *wordwall* merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran yang berbasis *audiovisual*. Aplikasi ini dapat membantu pembelajaran lebih baik. Aplikasi *wordwall* adalah aplikasi web yang digunakan untuk membuat *game* berbasis tes yang menyenangkan. Menurut Halik dengan *wordwall* berbagai macam model permainan dapat dibuat (Zulfah, 2023). Halaman pada *wordwall* juga menampilkan assasmen pembelajaran seperti menjodohkan, memasangkan, pencarian kata, spin, dan lain sebagainya (Setyorini et al., 2024). Jadi aplikasi *game wordwall* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat mengasah kreatifitas siswa yang dikemas dengan sangat menarik dan menyenangkan. Sehingga dari inovasi dan keunikan pada pembelajaran menggunakan aplikasi *game wordwall* dapat membantu pembelajaran dan juga dapat membantu siswa untuk lebih tertarik belajar dan cenderung tidak pasif.

Media pembelajaran *audiovisual* berbasis aplikasi *game wordwall* memiliki tujuan untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam menerima materi pembelajaran. Aplikasi *game wordwall* sendiri dirancang untuk membuat *game* edukasi berbasis kuis yang dapat membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa. *Wordwall* adalah aplikasi web yang dapat digunakan membuat edukasi yang menyenangkan siswa dan juga dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif. Web ini sangat sesuai untuk merencanakan dan mengeksplorasi evaluasi pembelajaran aktif (Zulfah, 2023). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audiovisual* berbasis aplikasi *game wordwall* sangat menarik dan inovatif sehingga dapat meningkatkan literasi sains. Siswa akan menjadi cenderung lebih aktif dan mampu meningkatkan literasi sains siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu mengolah data untuk mengetahui implementasi penggunaan *game wordwall* terhadap literasi baca siswa. Populasi dan Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Tamanan dan SDN 1 Karanganyar. Data disajikan dalam wujud deskripsi kalimat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan penyebaran angket. Teknik observasi dilakukan secara bertahap selama 4 minggu yaitu dengan mengamati penggunaan media *audiovisual* berbasis aplikasi *game wordwall* terhadap keterampilan literasi baca peserta didik di SDN 1 Tamanan dan SDN 1 Karanganyar. Teknik wawancara dilakukan terhadap peserta didik kelas IV dan guru kelas IV sekolah dsar. Penyebaran angket meliputi peserta didik kelas IV SN 1 Tamanan dan SDN 1 Karanganyar.

Pengujian validitas dan reliabilitas data menggunakan SPSS 29.0. Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya sebuah instrumen pengukuran data dalam penelitian ini adalah angket. Sedangkan reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data dan dapat digunakan di lapangan. Pengujian normalitas data menggunakan *shapiro wilk* dengan bantuan SPSS 29.0 dan reliabilitas data menggunakan *One way anova* yang dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS 29.0. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui hipotesis yang sudah dibuat tersebut apakah terbukti atau tidak. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji t-test . Uji t-test yang digunakan berupa formula paired sample t-test dan N-Gain. Sedangkan peneliti melakukan uji Paired Sample T-Test untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari perlakuan. Uji N-Gain ini digunakan untuk menghitung selisih nilai dari hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga peneliti bisa mengetahui seberapa besar peningkatan efektivitas pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil wawancara dan observasi terhadap siswa kelas IV SDN 1 Tamanan dan SDN I Karanganyar serta guru kelas di sekolah tersebut ditemukan beberapa kendala dalam proses penggunaan media *audiovisual* berbasis aplikasi *game world wall* dalam proses belajar mengajar. Kendala yang ditemukan diantaranya adalah (1) aplikasi ini terkesan baru bagi guru kelas, pada awal kegiatan observasi beberapa guru kelas menunjukkan kebingungan dalam menjelaskan kepada siswa. Begitu juga siswa dalam pengaplikasian media ini terkesan sedikit bingung. (2) Fokus siswa terpecah belah, dalam kegiatan permainan fokus siswa yang hendaknya memahami bacaan akan lebih tertarik dalam permainannya. Sehingga dalam mengatasi kendala tersebut peneliti mengadakan pendampingan terhadap guru kelas dalam menguasai penggunaan media *audiovisual* berbasis *game world wall*. Selain itu dalam pertemuan lebih lanjut guru bersikap tegas dan disiplin supaya siswa fokus pada tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil dari angket respon peserta didik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata rata *pretest* dan *posttest* dari duapuluh pertanyaan yang diberikan. Seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Nilai Rata-Rata**

| <i>Nilai Rata-Rata</i> | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
|------------------------|----------------|-----------------|
|                        | 66,21          | 85,61           |

Dari data tersebut kemudian diolah untuk membuktikan adanya pengaruh penerapan media audiovisual berbasis *game wordwall* dengan menggunakan *uji paired sample t-test*. Dari pengolahan data diperoleh hasil *uji paired sample t-test* siswa SDN 1 Tamanan dan SDN 1 Karanganyar dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ( $< 0,05$ ). Berdasarkan hasil tersebut ada perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* atau bisa dikatakan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *audiovisual* berbasis aplikasi *game wordwall* terhadap keterampilan literasi baca siswa kelas IV. Sedangkan untuk hasil *uji N-Gain* nilai dari *pretest* dan *posttest* yang di dapatkan oleh siswa di SDN 1 Tamanan dan SDN 1 Karanganyar memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,5709 ( $< 0,7$ ). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan efektifitas penerapan media pembelajaran dalam kategori sedang.

Hayati (Hayati & Harianto, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran audiovisual adalah alat perantara yang implementasinya melalui penglihatan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu mengimplementasikan ke dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah atau lingkungan tempat tinggal. Adanya pengaruh penggunaan media audiovisual berbasis aplikasi *game wordwall* sejalan dengan pendapat Zulfa (Zulfah, 2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan *game wordwall* sesuai dengan karakteristik siswa SD, platform ini menyediakan berbagai macam permainan kuis interaktif. Selain itu aplikasi ini mudah ditemukan di browser, dalam laman *wordwall* terdapat berbagai macam fitur, diantaranya fitur *match up*, *open the box*, *random cards*, *anagram*, *labelled diagram*, *categorize*, *quiz*, *find the match*, *matching pairs*, *missing word*, *wordsearch*, *rank order*, *random wheel*, *group sort*, *unjumble*, *gameshow quiz*, *maze chase*, *airplane* (Mujahidin et al., 2012). Sehingga dari berbagai macam pilihan siswa merasa senang apalagi terdapat pertanyaan-pertanyaan yang dapat menjadikan siswa aktif disertai gambar yang lucu dan dapat menarik perhatian serta menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami.

Bermain memang aktivitas yang sangat digemari anak, permainan yang dapat menstimulus kemampuan literasi anak adalah mencocokkan kata (Hidayatullah et al., 2021). Permainan mencocokkan kata juga ada didalam fitur aplikasi *game wordwall*. Disisi lain permainan ini merupakan bentuk dari integrasi antara bermain dan belajar. Pengintegrasian kegiatan keduanya akan berdampak positif pada praktik literasi anak di sekolah maupun di rumah. Sejalan dengan pendapat tersebut, Hewi (Hewi, 2020) menjelaskan penggunaan *game wordwall* memberikan pengaruh positif dalam stimulus literasi bagi peserta didik. Miller dan McKenna

(Dewi et al., 2021) juga menjelaskan mengenai faktor yang mempengaruhi aktivitas atau tingkat literasi sebagai berikut:

- a) Kecakapan (*proficiency*), merupakan syarat awal agar seseorang dapat mengakses bahan literasi. Dalam konteks pengimplementasian media ini peserta didik memiliki kecakapan awal membaca tata cara penggunaan serta memahami bahan bacaan sehingga dapat menggunakan media *Audiovisual* berbasis aplikasi *game world wall*.
- b) Akses (*access*), yaitu sumber daya pendukung dimana masyarakat atau peserta didik mendapatkan bahan literasi, seperti perpustakaan, toko buku, dan media massa. Peserta didik dapat dengan mudah mendapatkan akses asalkan terdapat sumber data yang kuat karena berbasis online.
- c) Alternatif (*alternatives*), yaitu beragam pilihan perangkat teknologi informasi dan hiburan untuk mengakses bahan literasi. Dalam penelitian ini peneliti memberikan alternative bacaan berupa bacaan online dan teks bacaan cetak yang sudah disediakan dan difasilitasi peneliti sehingga memudahkan siswa dalam memahami bacaan.
- d) Budaya (*culture*), yaitu kebiasaan yang turut memengaruhi perilaku literasi. Seperti kebiasaan membaca sebelum pembelajaran.

Berdasarkan penelitian kuantitatif yang telah dilaksanakan, peneliti dapat menyimpulkan adanya pengaruh dari implementasi media *audiovisual* berbasis *game wordwall* terhadap keterampilan literasi membaca peserta didik yang meliputi beberapa aspek yaitu membaca karya sastra, keterampilan membaca untuk memperoleh literasi, mengetahui proses mencari dan menemukan informasi, mengetahui kesimpulan, mengetahui cara menafsirkan dan memadukan gagasan, mengetahui cara menilai konten dan penggunaan bahasa. Dengan bantuan media *audiovisual* guru bisa mengintegrasikan video pembelajaran dengan quiz interaktif, membuat pembelajaran berbasis video dan menggunakan sebuah video untuk menjelaskan konsep yang kompleks (Nomleni & Manu, 2018). Dengan begitu memang benar adanya bahwa media audiovisual berbasis aplikasi *game wordwall* mempermudah proses belajar dan mengajar serta meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menjelaskan bahwa efektifitas penggunaan media *audiovisual* berbasis aplikasi *game world wall* dalam kategori sedang. Dan terjadi pengaruh dalam implementasi media pembelajaran *audiovisual* berbasis aplikasi *game wordwall* terhadap keterampilan literasi baca siswa kelas IV. Sehingga dari penelitian ini guru dapat dengan mudah menyajikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang tidak membosankan. *Game wordwall* juga meringankan guru dalam proses pembuatan media karena mudah ditemui dan sudah dilengkapi dengan berbagai macam fitur pendukung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifuloh, M., Sulistiono., M. ( 2023). Penguatan Literasi Digital Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual . (2023). *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 211-216. <https://doi.org/10.30656/Jpmwp.V7i2.5346>
- Diansyah, A. R., Saputra, D. S., & Kurino, Y. D. (2019). Media Pembelajaran Big Book Sebagai Penunjang Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, Pp. 181-189).
- Dewi, C., Rustiarini, N. W., Author, C., Ekonomi, F., & Denpasar, M. (2021). Literasi Pada Perpustakaan Desa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 8–15.

- 184     *Implementasi Media Audiovisual Berbasis Aplikasi Game WordWall terhadap Literasi Baca Siswa Kelas IV SD – Diyanti Jati Pratiwi*  
DOI     : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9366>
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/Al-Hikmah:Jaip.2017.Vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/Al-Hikmah:Jaip.2017.Vol14(2).1027)
- Hewi, L. (2020). Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi Di Tk Al-Aqsho Konawe Selatan. *Thufula: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(1), 112. <https://doi.org/10.21043/Thufula.V8i1.7238>
- Hidayatullah, S., Syihabuddin, S., & Damayanti, V. (2021). Analisis Kebutuhan Media Literasi Berbasis Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1190–1196. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i3.1183>
- Maryono, M., Pamela, I. S., & Budiono, H. (2021). Implementasi Literasi Baca Tulis Dan Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 491–498. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i1.1707>
- Miller, J.W., & McKenna, M.C. (2016). *World Literacy: How Countries Rank And Why It Matters* (1st Ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315693934>
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di Sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/Innovative.V1i2.3109>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual Dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/J.Js.2018.V8.I3.P219-230>
- Sari, Widya Maya Et Al. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Dengan Media Audiovisual Terhadap Literasi Anak Kelompok B. *Journal Of Islamic Education For Early Childhood*, [S.L.], V. 5, N. 2, P. 72-90, July 2023. Issn 2987-5501. Available At: <https://journal.umg.ac.id/index.php/jieec/article/view/5719>. Date Accessed: 02 Jan. 2025. Doi: <http://dx.doi.org/10.30587/jieec.V5i2.5719>.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinetrik*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.33061/Js.V6i1.8885>
- Sitorus, N. ., Purba, A. ., Siregar, A. ., Nainggolan, D. ., Nainggolan, D. ., Sitanggang, N. ., & Sipayung, V. . (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di Sma Negeri 1 Tanjung Morawa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 51–54. <https://doi.org/10.31004/Jptam.V7i1.5677>
- Suharti, S. (2020). *Belajar Mengajar Strategi* (Issue October).
- Surayya, S. A., Prasetyaningrum, A., & Lailawati, L. (2021). Pendampingan Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sederhana Untuk Meningkatkan Creativity Quotient. *Absyara: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 159–169. <https://doi.org/10.29408/Ab.V2i2.4172>
- Tiara Febriani Harahap, & Zainal Efendi Hsb. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(4), 292–301. <https://doi.org/10.59059/Al-Tarbiyah.V2i4.1468>
- Toharudin, U., Hendrawati, S., & Rustaman, A. (2011). *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.
- Widyastuti, A. (2018). Analisis Tahapan Perkembangan Membaca Dan Stimulasi Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Paedagogia*, 21(1), 31. <https://doi.org/10.20961/Paedagogia.V21i1.15540>
- Widyastuti, C. (2017). Tanggapan Siswa Kelas Vii Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Dalam

- 185     *Implementasi Media Audiovisual Berbasis Aplikasi Game WordWall terhadap Literasi Baca Siswa Kelas IV SD – Diyanti Jati Pratiwi*  
DOI     : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9366>
- Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Smp Negeri 2 Pleret. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 13(3), 1–102. [Http://Www.Albayan.Ae](http://Www.Albayan.Ae)
- Wulandari, N. (2016). Analisis Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Pengetahuan Dan Kompetensi Sains Siswa Smp Pada Materi Kalor. *Edusains*, 8(1), 66-73.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/Ptk.V1i1.5>