

Wordwall Game to Improve Early Reading Skill with the Syllable Method for The First Grade Students in Primary School

Lulut Sugiarti

SD Negeri 01 Kalimojosari
Lulut.sugiarti01@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

During the Covid-19 pandemic, teachers still had to apply innovative and fun learning methods. The purpose of this research was to improve early reading skill with the syllable method with Wordwall games assisted for the first grade students in primary school. The research conducted was a Classroom Action Research (PTK) with three cycles, with each cycle consisting of two meetings. The stages of each cycle are planning, implementing, observing and reflecting. Each meeting is carried out a pre test and post test to determine the progress of students. In the first cycle the students who completed after carrying out the post test were 50%. In the second cycle students who completed after carrying out the post test were 69%. In the third cycle students who completed after carrying out the post test were 94%. These results indicate that Wordwall games can improve improve early reading skill with the syllable method, especially first grade students at SDN 01 Kalimojosari.

Keywords: *Wordwall, early reading skill, the syllable method*

Abstrak

Selama masa pandemi Covid-19, guru tetap harus menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan metode suku kata pada siswa kelas I SD dengan menerapkan games Wordwall. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak tiga siklus, dengan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Tahapan setiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setiap pertemuan dilakukan pre test dan post test untuk mengetahui perkembangan siswa. Pada siklus I siswa yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 50%. Pada siklus II siswa yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 69%. Pada siklus III siswa yang tuntas setelah melaksanakan post test sebesar 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa games Wordwall dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan metode suku kata khususnya siswa di kelas I SDN 01 Kalimojosari.

Kata kunci: Wordwall, membaca permulaan, metode suku kata

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Selama masa pandemi Covid-19, pembatasan kegiatan sosial dari pemerintah memaksa setiap sekolah dari jejang sekolah dasar hingga perguruan tinggi untuk menyelenggarakan pembelajaran dari rumah. Selain itu masyarakat diminta untuk melakukan WFH (*Work from Home*) selama pandemi Covid-19. Sesuai Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19) yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, menetapkan bahwa pembelajaran yang semula dilakukan secara tatap muka (*offline*) kini dialihkan menjadi BDR (Belajar dari Rumah) (Kemendikbud, 2020). Berdasarkan peraturan tersebut, guru memiliki tugas memberikan materi selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan memperhatikan pedoman BDR agar dapat memastikan kebutuhan siswa untuk mendapatkan layanan pendidikan selama masa pandemi COVID-19 tetap terpenuhi. Selama masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), guru tetap harus menerapkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Adapun yang dimaksud pembelajaran yaitu suatu tindakan guru dalam membantu siswa saat belajar, agar tercapai kebutuhan maupun minatnya (Kustandi & Darmawan, 2020).

Kemampuan menulis dan membaca merupakan kemampuan dasar yang sangat penting. Oleh karena itu, kedua jenis keterampilan berbahasa ini merupakan sajian pembelajaran yang utama dan pertama bagi siswa sekolah dasar di kelas awal. Guru harus bisa memainkan perannya agar siswa menguasai keterampilan membaca dan menulis. Dalam pembelajaran di kelas I, setiap buku pelajaran yang dimiliki oleh siswa pasti terdapat bacaan maupun tulisan-tulisan yang nantinya harus dibaca dan dipahami oleh siswa. Apabila siswa sudah bisa membaca maka mereka akan lebih mudah menguasai materi pelajaran. Kemampuan membaca siswa kelas I dapat diperoleh dari kegiatan membaca permulaan yang diajarkan oleh guru di awal-awal masa persekolahan. Pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar dimulai dengan mengenal huruf vokal dan konsonan, kemudian siswa dapat menggabungkan huruf-huruf tersebut menjadi suku kata dan mengejanya dengan baik.

Membaca merupakan salah satu keterampilan terpenting bagi anak-anak. Namun banyak anak-anak tidak mendapatkan pembelajaran membaca secara memadai (Fauziah, 2018). Pembelajaran dari rumah yang dilakukan dengan moda daring (dalam jaringan) membuat pembelajaran membaca yang seharusnya perlu interaksi langsung antara guru dan siswa di sekolah kini tidak dapat dilakukan. Keterbatasan ini membuat penyampaian pembelajaran membaca untuk siswa kelas I menjadi tidak maksimal. Menurut Sudiarta (2017) Kemampuan membaca adalah modal utama anak dalam melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi, hal ini dikarenakan sumber belajar yang tersedia sebagian besar terdapat pada buku yang mengharuskan anak untuk dapat membacanya dengan baik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan". Senada dengan Sumantri (2017) yang menyatakan bahwa Kegiatan membaca memiliki peran penting untuk menyerap informasi-informasi ataupun ilmu pengetahuan yang disampaikan lewat bahasa tulis. Berbagai upaya dilakukan oleh guru agar siswa dapat memahami tanda atau simbol dalam membaca permulaan. Upaya menuju kearah pemahaman berkaitan dengan metode membaca yang digunakan. Metode membaca permulaan yang dapat digunakan adalah metode suku kata. Menurut Gading (2019) Metode suku kata juga disebut dengan metode silabel. Proses pembelajaran metode ini diawali dengan pengenalan suku kata, seperti: ba, bi, bu, be,bo, ca, ci, cu, ce, co, da, di, du, de, do, ka, ki, ku, ke, ko dan seterusnya. Suku-suku kata tersebut dirangkai menjadi kata-kata bermakna sebagai contoh: ba-ju, bi-bi, bo-la, ka-ki dan seterusnya. Kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan proses perangkaian kata menjadi kalimat sederhana.

Kemampuan membaca permulaan ini sebaiknya dilakukan dengan perasaan senang hati sehingga siswa tidak merasa dibebani dengan perintah maupun tugas

yang terkesan memaksanya. Kemampuan membaca permulaan dapat dilakukan dengan belajar dan bermain. Di era digitalisasi, proses bermain tidak hanya dikategorikan dengan permainan yang mengandalkan kekuatan fisik saja akan tetapi bisa juga menggunakan *games*. Kekreatifan guru dalam menginovasikan metode pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Masih terkendalanya proses membaca permulaan selama pandemi Covid-19 pada siswa kelas rendah di sekolah-sekolah menjadi faktor utama dalam pelaksanaan penelitian ini.

Dalam meningkatkan pembelajaran selama masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), guru dapat memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang (Gandasari, 2021). Perkembangan teknologi semakin pesat, sekarang ini banyak teknologi mulai digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat menjadi pilihan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat di gunakan oleh guru. Media pembelajaran digital yang populer digunakan di Indonesia diantaranya media pembelajaran berbasis *games*. Namun berdasarkan hasil observasi di SDN 01 Kalimojosari kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan bahwa banyak guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal selama pandemi Covid-19 dan rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di masa pandemi ini. Selain itu banyak guru yang tidak mengetahui dan tidak menguasai media pembelajaran digital berbasis *games* dalam proses pembelajaran dan pemberian tugas. Media pembelajaran digital berbasis *games* yang melibatkan pembelajaran salah satunya seperti *games Wordwall*.

Wordwall menurut Sherianto (2020) dalam Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021) adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Di dalam halaman *Wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa.. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Sari & Yarza, (2021) *Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat belajar, sumber belajar atau evaluasi secara online yang menarik untuk siswa. Keunikan lain dalam *Wordwall* dibandingkan aplikasi game edukasi online lain yaitu guru dapat melihat tingkat kesukaran perbutir soal, dan terdapat nilai persentasenya agar dapat diketahui soal yang paling sulit hingga yang paling mudah. Aplikasi *Wordwall* merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *Wordwall.net* dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa, sehingga dapat memotivasi siswa (Gandasari, 2021). Sedangkan menurut Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021) menyatakan bahwa Pengerjaan soal melalui media *Wordwall*, siswa dapat mengetahui kemampuan yang mereka miliki dengan materi yang dibahas. Dengan ini siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi, dan siswa yang masih merasa kurang untuk belajar dapat belajar lebih giat lagi. Terlihat dengan adanya hasil prestasi belajar yang memuaskan pada saat ulangan. Dengan konsep bermain sambil belajar, *Wordwall* sangat cocok digunakan guru saat pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana media pembelajaran *games Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 01 Kalimojosari. Sedangkan tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan berbantuan media pembelajaran *games Wordwall* pada siswa kelas I SDN 01 Kalimojosari

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan media pembelajaran *games Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas I SDN 01 Kalimojosari. Menurut Kurt Lewin dalam Kunandar (2011: 42) penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan dasar yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas I SDN 01 Kalimojosari Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan sebanyak 16 siswa pada tahun pelajaran 2021/2022 selama tiga siklus secara daring dengan dua pertemuan disetiap siklusnya. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 30-31 Juli 2021. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 13-14 Agustus 2021. Siklus III pada tanggal 27-28 Agustus 2021. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif komparatif. Deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil kondisi awal, setelah siklus 1, dan setelah siklus 2 untuk mengetahui meningkatnya kemampuan membaca permulaan dengan metode suku kata. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu soal tes dan kuesioner respon siswa. Tes menggunakan *games Wordwall* untuk mengukur kemampuan membaca permulaan dengan metode suku kata setelah mengikuti pembelajaran yang dinilai dengan satuan angka. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Sedangkan mengisi kuesioner respon siswa menggunakan *google form* dilakukan untuk melihat respon siswa terhadap penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran jarak jauh

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan selama dua pertemuan, setiap pertemuan diadakan pretest dan posttest. Untuk mengetahui perkembangan siswa selama pembelajaran. Siklus I membahas materi anggota tubuhku pada subtema tubuhku tema diriku. Siswa belajar suku kata ka, ki, ku, ke dan ko melalui video pembelajaran yang dikirimkan ke grup *WhatsApp* kelas, kemudian siswa belajar merangkai suku kata tersebut menjadi kata yang berkaitan dengan anggota tubuh. Siswa melakukan tes dengan *games Wordwall*, dalam *games* tersebut disajikan gambar berkaitan dengan anggota tubuh kemudian siswa melengkapi suku kata pertama yang hilang dengan suku kata yang tepat sesuai dengan gambar. Berikut ini adalah hasil tes siswa pada siklus I yang bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Siswa Menggunakan Games Wordwall Siklus I

Siklus I	<i>Pre Test</i>				<i>Post Test</i>			
	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas		Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Pertemuan 1	4	25	12	75	6	37	10	63
Pertemuan 2	7	44	9	56	8	50	8	50

Berdasarkan tabel di atas maka terjadi peningkatan antara *pre test* dan *post test* pada pertemuan 1. Setiap siswa sudah mengalami peningkatan hasil belajarnya. Siswa mengalami peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan suku kata ka, ki, ku, ke, dan ko pada pertemuan 1. Ketuntasan klasikal juga mengalami

peningkatan, pada *pre test* hanya terdapat 4 siswa yang sudah tuntas, namun pada *post test* bertambah menjadi 6 siswa yang sudah tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Demikian juga pada pertemuan 2 jumlah siswa yang sudah tuntas KKM mengalami peningkatan. Pada *pre test* ada 7 siswa yang baru tuntas, sudah meningkat menjadi 8 siswa yang tuntas setelah melaksanakan *post test*. Perbandingan antara hasil *post test* pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 terdapat perbedaan. Pada pertemuan 1 siswa yang sudah tuntas hanya 6 siswa, sedangkan pada pertemuan 2 sudah meningkat menjadi 8 siswa. Presentase ketuntasan klasikalnya meningkat, jika pertemuan 1 hanya 37% maka pada pertemuan 2 menjadi 50%.

Berdasarkan refleksi pada siklus I maka diputuskan untuk melanjutkan ke siklus II dikarenakan belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan. Siklus II membahas materi tentang kegiatan merawat tubuhku dalam subtema merawat tubuhku tema diriku. Siswa belajar suku kata ma, mi, mu, me dan mo melalui video pembelajaran yang dikirimkan ke grup *WhatsApp* kelas. Kemudian siswa belajar merangkai suku kata tersebut menjadi kata yang berkaitan dengan kegiatan merawat anggota tubuh. Siswa melakukan tes dengan *games Wordwall*, dalam games tersebut disajikan gambar berkaitan dengan kegiatan merawat anggota tubuh kemudian siswa melengkapi suku kata pertama yang hilang dengan suku kata yang tepat sesuai dengan gambar. Berikut ini adalah hasil tes siswa pada siklus II yang bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Siswa Menggunakan Games Wordwall Siklus II

Siklus II	<i>Pre Test</i>				<i>Post test</i>			
	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas		Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Pertemuan 1	6	37	10	63	8	50	8	50
Pertemuan 2	9	56	7	44	11	69	5	31

Berdasarkan tabel di atas maka terjadi peningkatan antara *pre test* dan *post test* pada pertemuan 1. Setiap siswa sudah mengalami peningkatan hasil belajarnya. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan, pada *pre test* hanya terdapat 6 siswa yang sudah tuntas, tetapi pada *post test* bertambah menjadi 8 siswa yang sudah tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Demikian juga pada pertemuan 2 jumlah siswa yang sudah tuntas KKM mengalami peningkatan. Pada *pre test* ada 9 siswa yang baru tuntas, sudah meningkat menjadi 11 siswa yang tuntas setelah melaksanakan *post test*. Perbandingan antara hasil *post test* pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 juga terdapat perbedaan. Pada pertemuan 1 siswa yang sudah tuntas hanya ada 8 siswa, sedangkan pada pertemuan 2 sudah meningkat menjadi 11 siswa. Persentase ketuntasan klasikalnya meningkat, jika pertemuan 1 hanya 50% maka pada pertemuan 2 menjadi 69%.

Setelah melakukan refleksi pada siklus II, maka diputuskan untuk melanjutkan pada siklus III. Hal ini dilakukan agar mengetahui sejauh mana penerapan pembelajaran dengan *games Wordwall* tidak hanya meningkatkan kemampuan

membaca permulaan tetapi juga mempertahankan hasil belajar siswa. Pada siklus III materi yang diajarkan adalah mengenal warna kesukaan pada subtema aku istimewa tema diriku, Siswa belajar suku kata me, ji, ku, hi, bi dan ni melalui video pembelajaran yang dikirimkan ke grup *WhatsApp* kelas. Kemudian siswa belajar merangkai suku kata tersebut menjadi kata yang berkaitan dengan warna kesukaan. Siswa melakukan tes dengan *games Wordwall*, dalam *games* tersebut disajikan gambar berkaitan dengan kegiatan merawat anggota tubuh kemudian siswa melengkapi suku kata pertama yang hilang dengan suku kata yang tepat sesuai dengan gambar. Berikut ini adalah hasil tes siswa pada siklus III yang bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Tes Siswa Menggunakan *Games Wordwall* Siklus III

Siklus III	Pre Test				Post Test			
	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas		Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
Pertemuan 1	10	63	6	37	12	75	4	25
Pertemuan 2	13	81	3	19	15	94	1	6

Ketuntasan klasikal pertemuan 1 mengalami peningkatan, pada *pre test* hanya terdapat 10 siswa yang sudah tuntas, tetapi pada *post test* bertambah menjadi 12 siswa yang sudah tuntas dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Demikian juga pada pertemuan 2 jumlah siswa yang sudah tuntas KKM mengalami peningkatan. Pada *pre test* ada 13 siswa yang baru tuntas, sudah meningkat menjadi 15 siswa yang tuntas setelah melaksanakan *post test*. Perbandingan antara hasil *post test* pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 juga terdapat perbedaan. Pada pertemuan 1 siswa yang sudah tuntas hanya ada 12 siswa, sedangkan pada pertemuan 2 sudah meningkat menjadi 15 siswa. Persentase ketuntasan klasikalnya meningkat, jika pertemuan 1 hanya 75% maka pada pertemuan 2 menjadi 94%.

Dari tiga siklus yang sudah dilaksanakan selama 6 pertemuan dapat dipastikan bahwa *games Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan metode suku kata, terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema diriku Kelas I di SDN 01 Kalimojosari. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021) yang menyatakan bahwa Pengerjaan soal melalui media *Wordwall*, siswa dapat mengetahui kemampuan yang mereka miliki dengan materi yang dibahas. Dengan ini siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi, dan siswa yang masih merasa kurang untuk belajar dapat belajar lebih giat lagi. Terlihat dengan adanya hasil prestasi belajar yang memuaskan pada saat ulangan.

Analisis data respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *games Wordwall* dengan mengisi kuesioner melalui *google form*. Berikut hasil analisis respon siswa :

1. Apakah menggunakan media *games Wordwall* dapat membantu kalian dalam pembelajaran? Semua siswa menjawab “iya”. Bagi siswa *Wordwall* dapat

- membantu mengerjakannya, karena di dalam pengerjaan soalnya banyak variasi gambar sesuai dengan subtema yang diajarkan.
2. Apakah menggunakan media *games Wordwall* membuat kalian semakin bersemangat dalam mengerjakan soal? Semua siswa menjawab “iya semangat”. Bagi siswa bahwa media *Wordwall* itu seperti *games* yang tidak bosan untuk mengerjakan soal dan membantu siswa bersemangat dalam mengisi soal.
 3. Apakah kalian merasa senang mengikuti pembelajaran tematik dengan menggunakan *Wordwall*? Semua siswa menjawab “iya, senang sekali”. Bagi siswa senang sekali dalam mengerjakan soal menggunakan *Wordwall*, dikarenakan dapat membantu aku giat mengerjakan soal.
 4. Apa yang dirasakan kalian ketika belajar menggunakan media *games Wordwall* pada pembelajaran online? semua siswa menjawab “membuat aku semangat dan senang” dengan media *Wordwall* tidak membosankan dalam mengisi soal.
 5. Apakah dengan menggunakan media *games Wordwall* pada pembelajaran online dapat membantu untuk mengerjakan soal? semua siswa menjawab “sangat membantu dalam mengerjakan soal” dengan media *Wordwall* dapat membantu untuk mengerjakan soal dikarenakan banyak gambar-gambar ketika mengerjakan soalnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas tentang penggunaan media pembelajaran *games Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan metode suku kata di kelas I SDN 01 Kalimojosari maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran *games Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan metode suku kata, terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema diriku Kelas I di SDN 01 Kalimojosari.
2. Penggunaan media pembelajaran *games Wordwall* pada pembelajaran jarak jauh mendapatkan respon sangat baik dari siswa.

Sebagai bahan rekomendasi untuk kedepannya, maka dikemukakan saran-saran yang diberikan oleh peneliti, yaitu sebaiknya agar lebih diperluas lagi dalam hal memberi pertanyaan dalam kuesioner maupun soal. Kemudian dalam penggunaan media *games Wordwall* disarankan untuk sekolah/siswa yang berada di daerah dengan jaringan internet stabil karena di daerah sekolah peneliti merupakan daerah yang berada di tengah desa sehingga jaringan internet yang tidak stabil cukup mengganggu jalannya penelitian. Selanjutnya dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, penyampaian materi yang dilakukan melalui grup *WhatsApp* tidak bisa maksimal, sehingga guru perlu menggunakan media lain untuk mendapatkan interaksi langsung dengan siswa tanpa perlu bertatap muka.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, Herisfani (2018). *Upaya Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas I MI. Elementary*, 4, 172-184
- Gading, I Ketut, dkk. (2019). *Pengaruh Metode Suku Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan*. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(3). 270-276
- Gandasari, P. & Pramudiani, P. (2021). *Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689 - 3696

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2020). *Pelaksanaan Pendidikan Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (SE Nomor 15 tahun 2020)*. Jakarta : Penulis
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- 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, 4 (2), 195-199.
- Sudiarta, I.W.2017. *Pengaruh Metode Jolly Phonics Terhadap Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Bahasa Inggris Pada Anak Kelompok B Tk Mahardika Denpasar*. JIPP. 1(3). 240-251.
- Sumantri, Made & Dewa Nyoman Sudana, I. B. Eka Yoni Adnyana P. 2017. *Penerapan Media Gambar dan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan*. International Journal of Elementary Education. Vol.1 (1) pp. 1-10.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1*. Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 68-83.