

**Penerapan Media Pembelajaran *Smart Box* Berbasis Game Pada Mata Pelajaran
Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas II SDN Bumiayu 1 Kota
Malang**

Maya Indah Widyantono¹

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Mayaindah8733@gmail.com**

Abstract: *This study aims to determine the application of Game-based Smart Box learning media in Mathematics Subjects to Increase Student Activity in Class II by using classroom action research (PTK) which aims to increase student activity in learning. The subject of this study is Class II students at SDN Bumiayu 1 Malang with a total of 28 students. The data analysis used in this study is qualitative and quantitative using data collection techniques in the form of tests and observations. This research was carried out with 2 cycles that are interrelated and related to implementation and observation. This is evidenced by the first cycle obtaining a percentage of approximately 70% and the second cycle obtaining a percentage of approximately 89%. Thus, the application of Game-based Smart Box learning media in Mathematics subjects to Grade II students at SDN Bumiayu 1 Malang City shows good results.*

Key Words: *Smart Box, Wordwall, Educaplay, Math*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Smart Box* berbasis Game Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas II dengan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas II di SDN Bumiayu 1 Malang dengan jumlah 28 Siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan observasi. Penelitian ini dilakukan dengan 2 Siklus yang saling berkaitan dan berhubungan dengan pelaksanaan dan pengamatan. Hal ini dibuktikan dengan Siklus I memperoleh persentase kurang lebih 70% dan Siklus II memperoleh persentase kurang lebih 89%. Dengan demikian penerapan media pembelajaran *Smart Box* dengan berbasis Game pada mata pelajaran Matematika terhadap siswa Kelas II di SDN Bumiayu 1 Kota Malang menunjukkan hasil yang baik.

Kata kunci: *Smart Box, Wordwall, Educaplay, Matematika*

Pendahuluan

Pada dasarnya pembelajaran adalah suatu proses yang direncanakan untuk membantu mencapai tujuan belajar dari peserta didik. Dengan adanya tujuan belajar dapat memotivasi guru dan siswa untuk memberikan dan memperoleh pengetahuan. Tujuan belajar ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mendorong pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dasar. Hal yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini dapat dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen yang bisa dikatakan sebagai jembatan untuk penyampaian materi (Ramadhani et.,al. 2022). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

Berbicara mengenai media pembelajaran, hal ini bisa dilakukan untuk membantu meningkatkan keaktifan dan dapat merangsang minat perhatian dalam belajar dengan fungsinya sebagai penyampaian pesan atau mempermudah penyampaian Guru kepada peserta didiknya. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan media pembelajaran *Smart Box*. Media *Smart Box* atau kotak pintar merupakan media yang memiliki bentuk balok dengan dua sisi dengan alat berupa kartu didalamnya. Media *smart box* merupakan alat yang memuat gambar dan materi yang digunakan Guru ketika pembelajaran untuk menarik para peserta didik serta media *Smart box* juga dapat membantu menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat membantu meningkatkan konsentrasi belajar para peserta didik. Media *smart box* juga dapat meningkatkan antusiasme belajar dan berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif. Dalam hal ini media pembelajaran *Smart box* juga diterapkan untuk pembelajaran mata pelajaran matematika. Media *Smart box* dapat diaplikasikan melalui web seperti *wordwall* dan *educaplay*, dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan minat belajar dengan menyenangkan mengenal mata pelajaran matematika yang banyak ditakutkan dan menjadi kecemasan dan dapat melihat keaktifan di setiap individu peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan di SDN Bumiayu I Kota Malang, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar para peserta didik dalam hal ini dari hasil Siklus I memperoleh persentase 70% untuk keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran *Smart Box* dalam mata pelajaran matematika ini dan mengalami peningkatan keaktifan dalam Siklus II yang memperoleh persentase sebesar 89%. Dalam hal ini penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Smart Box* pada mata pelajaran matematika sudah mulai mendapatkan minat dari peserta didik dan merasakan bahwa belajar matematika tidak akan menimbulkan kecemasan dan ketakutan, melainkan belajar matematika dengan menyenangkan. Namun ada beberapa peserta didik yang masih belum berminat untuk mempelajari mata pelajaran matematika karena masih dirasa matematika adalah hal yang sulit dan tidak bisa dilakukan dengan menyenangkan seperti bermain game. Oleh karena itu, Guru harus tetap memperhatikan para peserta didik yang dirasa belum berminat dalam mata pelajaran matematika atau menganggap matematika adalah hal yang sulit dipecahkan dan tidak bisa dilakukan hanya dengan bermain-main dengan adanya media pembelajaran berupa game. Untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu diterapkan media pembelajaran *Smart box* untuk meningkatkan keaktifan belajar para peserta didik untuk mempelajari matematika dan menarik perhatiannya agar berminat dalam pembelajaran matematika.

Dari permasalahan diatas, maka terlihat bahwa pembelajaran dengan media *Smart box* terhadap mata pelajaran matematika memiliki dampak positif bagi sebagian besar ini peserta didik. Hal ini menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran *Smart Box* yang dikaitkan dengan mata pelajaran matematika pada Siswa Kelas II untuk membantu meningkatkan keaktifan peserta didik.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bumiayu 1 Kota Malang yang berlokasi di Jalan Kyai Parseh Kecamatan Kedungkandang Kota Malang, Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan dengan 2 Siklus. Siklus pertama dilaksanakan pada Juli 2024, sedangkan Siklus kedua dilaksanakan pada Bulan Agustus 2024. Subjek penelitian adalah Siswa Kelas II di SDN Bumiayu I Kota Malang. Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, dokumentasi, dan observasi. Dalam hal ini untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran matematika, penelitian ini menentukan persentase pada kemampuan peserta didik dalam mengerjakan tes pada saat dilakukan tahapan siklus. Analisis data dilakukan melalui paparan data analisis. Jika di Siklus I banyak peserta didik yang belum sesuai hasil pencapaiannya maka akan dilakukan di Siklus II untuk melihat progres peningkatan hasil keaktifan para peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan termasuk tes hasil belajar dengan melihat faktor pencapaian keberhasilan pada penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di Kelas II SDN Bumiayu 1 Kota Malang.

Hasil dan Pembahasan

Dari penelitian ini, diketahui menggunakan dua Siklus, Siklus yang pertama dilaksanakan pada tanggal 30-31 juli 2014, dan untuk Siklus II dilaksanakan pada tanggal 6-7 agustus 2024. Hasil belajar keaktifan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa dari Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan. Diperoleh persentase dari 28 siswa sebesar 67% untuk Siklus I dapat dilihat bahwa pada Siklus I saja sudah menunjukkan bahwa para peserta didik sudah mulai untuk meminati dan bahkan aktif dalam pembelajaran mata pelajaran matematika dengan menerapkan media pembelajaran *Smart Box*. Dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

No	Skor													Total	Skor Total	Rata-Rat
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	57	65	87.6923
2	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	58	65	89.2308
3	4													4	65	6.15385
4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	52	65	80
5	5	5	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	47	65	72.3077
6	5	5	4	4	5	4	3	3	4	3	4	5	4	53	65	81.5385
7	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	59	65	90.7692
8	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	52	65	80
9	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	52	65	80
10	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	44	65	67.6923
11	5	5	3	4	4	3	4	5	3	3	4	4	3	52	65	80
12	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	58	65	89.2308
13	5	5	3	4	4	3	4	4	5	4	3	5	3	52	65	80
14	4													4	65	6.15385
15	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	5	3	50	65	76.9231
16	5	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	46	65	70.7692
17	5	5	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	5	54	65	83.0769
18	5	5	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	3	51	65	78.4615
19	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	56	65	86.1538
20	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	3	52	65	80
21	3	5	4	4	3	4	4	5	4	3	4	3	4	50	65	76.9231
22	5	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	55	65	84.6154
23	4													4	65	6.15385
24	4													4	65	6.15385
25	4													4	65	6.15385
26	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	58	65	89.2308
27	5	5	4	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	52	65	80
28	5	5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	50	65	76.9231
Total																67.5824

Tabel 1. Hasil Keaktifan Siklus 1 Pertemuan Ke-1

Kemudian dilaksanakan Siklus I pada pertemuan kedua, para peserta didik mulai mengalami kenaikan sedikit dalam penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *Smart Box* pada mata pelajaran matematika dengan memperoleh persentase sebesar 70%. Dapat dilihat dari tabel di bawah sebagai berikut :

No Absen	skor													Total	Skor Total	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	57	65	87.6923
2	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	58	65	89.2308
3	3													4	65	6.15385
4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	52	65	80
5	5	5	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	47	65	72.3077
6	5	5	4	4	5	4	3	3	4	3	4	5	4	53	65	81.5385
7	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	59	65	90.7692
8	4	5	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	52	65	80
9	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	3	52	65	80
10	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	44	65	67.6923
11	5	5	3	4	4	3	4	5	3	3	4	4	3	52	65	80
12	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	58	65	89.2308
13	5	5	3	4	4	3	4	4	5	4	3	5	3	52	65	80
14	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	3	3	4	54	65	83.0769
15	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	5	3	50	65	76.9231
16	5	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	46	65	70.7692
17	5	5	4	3	4	4	4	3	4	5	4	4	5	54	65	83.0769
18	5	5	4	3	4	3	4	4	5	4	3	4	3	51	65	78.4615
19	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	56	65	86.1538
20	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	3	52	65	80
21	3	5	4	4	3	4	4	5	4	3	4	3	4	50	65	76.9231
22	5	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	55	65	84.6154
23	4	5	3	5	4	4	4	5	4	4	3	3	4	52	65	80
24	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	65	6.15385
25	4	5	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4	65	6.15385
26	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	58	65	89.2308
27	4													4	65	6.15385
28	5	5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	50	65	76.9231
Total																70.3297

Tabel 2. Hasil Keaktifan Siklus 1 Pertemuan Ke-2

Kemudian pada Siklus II juga dapat dilihat bahwa para peserta didik juga mengalami kenaikan yang signifikan dalam hal pembelajaran mata pelajaran matematika dengan menerapkan

media pembelajaran *Smart Box* dengan memperoleh persentase nilai keaktifan sebesar 83,5%. Dapat dilihat dari tabel hasil keaktifan para peserta didik sebagai berikut :

NO	SKOR													Jumlah Skor	Skor Maksimal	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	57	65	87.69231
2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	60	65	92.30769
3	2													2	65	3.076923
4	4													4	65	6.153846
5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	56	65	86.15385
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	64	65	98.46154
7	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	59	65	90.76923
8	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	54	65	83.07692
9	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	55	65	84.61538
10	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	65	84.61538
11	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	57	65	87.69231
12	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	59	65	90.76923
13	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	57	65	87.69231
14	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	58	65	89.23077
15	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	60	65	92.30769
16	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	57	65	87.69231
17	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	59	65	90.76923
18	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	3	59	65	90.76923
19	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	59	65	90.76923
20	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	59	65	90.76923
21	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	59	65	90.76923
22	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	61	65	93.84615
23	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	59	65	90.76923
24	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	57	65	87.69231
25	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	59	65	90.76923
26	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	60	65	92.30769
27	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	58	65	89.23077
28	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	57	65	87.69231
Jumlah Rata-Rata																83.8164832

Tabel 3. Hasil Keaktifan Siklus 2 Pertemuan Ke-1

Pada Siklus II di pertemuan kedua, hasil keaktifan para peserta dapat dikatakan meningkat dengan signifikan dengan memperoleh persentase sebesar 89%. Dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

NO	SKOR													Jumlah Skor	Skor Maksimal	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	57	65	87.69231
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	64	65	98.46154
3	2	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	54	65	83.07692
4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	56	65	86.15385
5	4													4	65	6.153846
6	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	64	65	98.46154
7	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	63	65	96.92308
8	4													4	65	6.153846
9	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	62	65	95.38462
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	63	65	96.92308
11	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	60	65	92.30769
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	64	65	98.46154
13	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	59	65	90.76923
14	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	62	65	95.38462
15	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	62	65	95.38462
16	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	63	65	96.92308
17	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	64	65	98.46154
18	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	63	65	96.92308
19	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	64	65	98.46154
20	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	61	65	93.84615
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	64	65	98.46154
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	65	65	100
23	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	62	65	95.38462
24	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	63	65	96.92308
25	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	62	65	95.38462
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	63	65	96.92308
27	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	63	65	96.92308
28	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	64	65	98.46154
Jumlah Rata-Rata																89.00285

Tabel 3. Hasil Keaktifan Siklus 2 Pertemuan Ke-2

Berbicara mengenai media pembelajaran menggunakan *Smart Box*, dalam hal ini pembelajaran yang diberikan kepada Siswa Kelas II di SDN Bumiayu 1 Malang menggunakan aplikasi *wordwall* dan *educaplay*. Media pembelajaran dengan menggunakan *wordwall* dan *educaplay* sama-sama dapat meningkatkan motivasi belajar aktif kepada para peserta didik. *Wordwall* merupakan website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini juga mudah digunakan oleh para peserta didik dan dapat diaplikasikan pada handphone dan laptop (Lestari, 2021). Pada aplikasi website seperti *wordwall* dan *educaplay* memiliki fitur seperti kuis dengan kombinasi warna, gambar dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Dalam hal ini dengan adanya aplikasi website seperti pada *wordwall* dan *educaplay* dapat membantu guru untuk mendorong dan memotivasi para peserta didik untuk meningkatkan keaktifan belajar terkait mata pelajaran matematika.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dalam 2 Siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media belajar *Smart Box* dan game berupa *wordwall* dan *educaplay* memiliki dampak yang positif dan menggunakan kecanggihan teknologi dengan penggunaan yang baik dan benar. Dalam hal ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki motivasi dan dorongan untuk meningkatkan keaktifannya dalam mata pelajaran matematika. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan adanya tabel siklus yang menunjukkan kenaikan dari Siklus I dan Siklus II yang menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Dapat dilihat dari Siklus I diperoleh persentase sekitar 70% kemudian pada Siklus Ke II dapat dilihat bahwa nilai persentase meningkat menjadi 89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan penerapan media pembelajaran *Smart Box* berbasis game *wordwall* dan *educaplay* dengan menyuguhkan seperti game dengan berbagai gambar, warna bahkan suara yang dapat menjadi daya tarik perhatian peserta didik untuk mempelajari matematika tanpa merasakan kecemasan dan merasakan kesulitan setiap memecahkan persoalan dalam bentuk matematika dan berpengaruh di siswa Kelas II SDN Bumiayu 1 Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Javanka Oktavia Venneza Zahra & Nurdinah Hanifah. (2024). *Penerapan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban*. Jurnal Kependidikan Vol. 13 No.1
- Taraknika. *Pembelajaran Interaktif Dengan Educaplay*. Retrieved March 25, 2024. website: https://smp-gs.tarakanita.sch.id/detail_article/pembelajaran-interaktif-dengan-educaplay/
- Rohmatin. (2023). *Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi Vol.3 No.1
- Budiarti, Y. (2020). *Implementasi Media Pembelajaran Smart Box Berbantu Audio Visual*. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 37–40. <https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v4i1.1398>

- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Haidst Syari ah dan Tarbiyah, 3(1), 171-187. DOI: 10.3351/misykat.v3n1.171
- Dewi, Suci H. (2020, 251-261 Agustus). *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. Paper presented at the Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020 "Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) di Era Society 5.0"
- Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). *The Effectiveness of Using Wordwall Media to increase Science-Based Vocabulary of Students with Hearing Impairment*. European Journal of Special Education Research, 2(2), 1–13
- Elyas Putri, E., Saleh, N., & Jufri. (2021). *Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman*. Phonologie : Journal of Language and Literature, 2(1), 54–61.
- Idrus, N.W., Yulianti D., Suparman U & Arief, Z A (2021). *Pemanfaatan media wordwall dalam peningkatan perbendaharaan kosakata (vocabulary) pada pembelajaran bahasa Inggris* AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra 22:2 (2021), 376 – 387. DOI: dx.doi.org/10.23960/aksara/v22i2.pp376-387 P-ISSN: 1411-2051 / E-ISSN: 2620- 3928 | Universitas Lampung
- Lestari, R. D. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Ilmiah Profesi Guru, 02(02), 1–6.
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). *Gerakan Literasi Matematika Bagi Siswa untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif di SDN Kenari 07 Pagi*. Jurnal ABDI PAUD, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v1i1.14038>
- Imanulhaq, R., & Prastowo, A. (2022). *Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima, 4(1), 33–41.
- Ayu Sukaryanti, Murjainah, Sylvia Lara Syaflin. "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD". Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual, vol 7 no 1 (2023): 1-10, https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Rahmawati, R. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Anak Tuna Grahit SDN Inklusi Sukowinangun 02 Magetan." Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan, Vol. 15, No. 1, (2024): 66-72, <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v15i1.17770>
- Fitriani, F., Hamdu, G., & Respati, R. "Media Smart Box untuk Pembelajaran Education for Sustainable Development di Sekolah Dasar." Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3, no.5 (2023): 1-8, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.683>
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.