



## PEMANFAATAN *BOARD GAME* DIGITAL DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS RENDAH

Widdy H. F. Rorimpandey<sup>1\*</sup>, Marsel Bonifasius Mamahit<sup>2</sup>, Susan Wanda Ticoalu<sup>3</sup>,  
Trinny Meifira Kalalo<sup>4</sup>, Greyti Oktafia Sulangi<sup>5</sup>

<sup>1\*2.3.4.5</sup> Program Studi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi  
Universitas Negeri Manado

\*Email: [marsel.choy@gmail.com](mailto:marsel.choy@gmail.com), [ticoalu.susan02@gmail.com](mailto:ticoalu.susan02@gmail.com), [kalalotrinnymeifira@gmail.com](mailto:kalalotrinnymeifira@gmail.com),  
[greytisulangi@gmail.com](mailto:greytisulangi@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4474>

### Abstrak

Pembelajaran kosakata merupakan fondasi penting dalam pemerolehan bahasa pada siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah yang berada pada tahap perkembangan literasi awal. Namun, hasil observasi di SD Inpres Tataaran 1 menunjukkan bahwa siswa kelas III masih mengalami kesulitan mengenali, memahami, dan menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana akibat dominasi metode konvensional yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia melalui pemanfaatan board game digital Wordwall. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, angket/wawancara, serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan penguasaan kosakata siswa dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II, disertai peningkatan aktivitas, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada siklus II, lebih dari 75% siswa mencapai KKM, sehingga indikator keberhasilan terpenuhi. Respon siswa terhadap Wordwall sangat positif; mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, Wordwall terbukti efektif sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia bagi siswa sekolah dasar dan layak diintegrasikan secara lebih luas dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Board Game Digital, Wordwall, Penguasaan Kosakata, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

### 1. PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan aspek fundamental dalam pemerolehan bahasa pada siswa sekolah dasar, terutama pada kelas rendah yang sedang berada pada tahap perkembangan literasi awal. Kosakata yang memadai menjadi prasyarat munculnya kemampuan membaca, menyimak, menulis, dan berbicara yang efektif (Putri & Kurniawan, 2021). Namun, berbagai penelitian menemukan bahwa pembelajaran kosakata di kelas rendah masih didominasi metode konvensional seperti menyalin kata, menghafal daftar kata, atau latihan berbasis lembar kerja, sehingga siswa kurang termotivasi dan retensi kosakata rendah (Hidayati, 2022). Kondisi ini juga tampak di SD Inpres Tataaran 1, khususnya pada siswa kelas III, di mana hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan mengenali arti kata baru, membedakan kategori kata, dan menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana. Guru pun sering menyampaikan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa cenderung menurun ketika metode pembelajaran yang digunakan tidak bersifat interaktif.

Perkembangan teknologi pendidikan dalam lima tahun terakhir menghadirkan peluang baru melalui game-based learning, termasuk penggunaan board game digital yang terbukti meningkatkan motivasi, fokus, dan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar (Rahmawati & Setiawan, 2023). Studi kuantitatif dan eksperimen pendidikan menunjukkan bahwa permainan digital dapat meningkatkan penguasaan kosakata secara lebih efektif dibandingkan metode tradisional karena



menyediakan pengulangan bermakna, visual menarik, serta umpan balik langsung (Yuliana & Hapsari, 2020; Santoso, 2022). Platform seperti Wordwall, Educandy, atau board game digital berbasis teka-teki kata terbukti mampu meningkatkan skor kosakata siswa di berbagai penelitian, terutama pada pembelajaran bahasa di kelas rendah (Nursafitri & Hasanah, 2021; Widyaningsih, 2023). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris atau dilakukan pada jenjang kelas tinggi, sehingga bukti empiris mengenai efektivitas board game digital untuk penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah masih minim.

Pada konteks SD Inpres Tataaran 1, tantangan pembelajaran semakin kompleks. Guru menghadapi variasi kemampuan literasi awal yang cukup besar, keterbatasan perhatian siswa, serta kebutuhan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik belajar anak usia 7–9 tahun. Siswa kelas III cenderung cepat bosan dan membutuhkan aktivitas belajar yang bersifat eksploratif, visual, dan berbasis permainan. Hal ini membuat pembelajaran kosakata memerlukan inovasi agar dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan board game digital menjadi relevan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur bermain, interaksi, dan pembelajaran bahasa secara terpadu. Namun, bagaimana board game digital diintegrasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sejauh mana efektivitasnya meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas III, serta faktor pendukung dan penghambat implementasinya di sekolah seperti SD Inpres Tataaran 1, masih memerlukan pembuktian empiris melalui penelitian. Karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai penerapan board game digital sebagai media untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia bagi siswa kelas rendah.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan di SD Inpres Tataaran 1 dengan subjek siswa kelas III pada semester berjalan. Tindakan yang diberikan berupa pemanfaatan board game digital yaitu Wordwall untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, wawancara/angket, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan kosakata siswa pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan wawancara/angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media digital. Dokumentasi berupa foto, video, dan tangkapan layar digunakan sebagai data pendukung. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif (rata-rata dan ketuntasan belajar), sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila  $\geq 75\%$  siswa mencapai KKM dan terdapat peningkatan hasil belajar serta aktivitas siswa pada setiap siklus.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### a. Kondisi Awal (Pra-Siklus)

Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas III SD Inpres Tataaran 1 mengalami kesulitan dalam mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata Bahasa Indonesia dalam kalimat sederhana. Aktivitas belajar di kelas tampak rendah; siswa cepat kehilangan fokus dan tidak antusias ketika guru menggunakan metode konvensional seperti menyalin kata atau latihan lembar kerja.

Hasil tes pra-siklus mengonfirmasi kondisi tersebut. Nilai rata-rata penguasaan kosakata siswa masih berada di bawah KKM, dan hanya sebagian kecil siswa yang mampu memahami makna kata baru atau membedakan kategori kata. Ketuntasan belajar belum mencapai 75% sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan dan minat siswa.



## **b. Pelaksanaan Siklus I**

### **1) Perencanaan**

Pada siklus I, peneliti dan guru menyusun perangkat pembelajaran dengan mengintegrasikan media board game digital Wordwall, khususnya permainan jenis “Matching”, “Word Search”, dan “Anagram”. Tujuan tindakan adalah memperkenalkan kosakata baru secara lebih menarik, visual, dan interaktif.

### **2) Pelaksanaan Tindakan**

Guru melaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah disiapkan. Siswa diarahkan mengakses Wordwall melalui gawai sekolah secara bergiliran. Game digunakan sebagai aktivitas inti untuk mengenali kosakata baru melalui pengulangan bermakna, tantangan permainan, dan umpan balik langsung dari sistem.

### **3) Observasi**

Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa. Sebagian siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan ketertarikan ketika permainan dimulai. Siswa terlihat lebih fokus, antusias mencoba beberapa putaran game, serta mulai menunjukkan kemampuan membedakan makna kata berdasarkan konteks permainan. Namun, beberapa hambatan ditemukan, seperti beberapa siswa kesulitan menggunakan gawai, waktu belajar yang tersita karena adaptasi dengan platform, serta kerjasama kelompok yang belum optimal.

Peningkatan terjadi dibandingkan pra-siklus, baik pada rata-rata nilai maupun ketuntasan belajar. Sejumlah siswa sudah mampu mengenali lebih banyak kosakata dan menggunakannya dalam kalimat sederhana. Meski demikian, ketuntasan belajar belum mencapai indikator keberhasilan ( $\geq 75\%$ ). Karena itu, tindakan perlu dilanjutkan ke siklus II dengan perbaikan pembelajaran.

### **4) Refleksi**

Dari hasil refleksi, disimpulkan bahwa: 1) siswa memerlukan pendampingan di awal penggunaan board game digital, 2) variasi permainan perlu ditingkatkan untuk menghindari kebosanan, 3) instruksi permainan harus dibuat lebih sederhana, dan 4) waktu latihan harus diperbanyak agar siswa mendapatkan pengulangan yang cukup.

## **c. Pelaksanaan Siklus II**

### **1) Perbaikan Perencanaan**

Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan menambah variasi game Wordwall yang lebih menantang tetapi mudah dipahami, seperti “Gameshow Quiz” dan “Group Sort”. Guru juga menyiapkan panduan langkah demi langkah dan meningkatkan aktivitas kerja kelompok agar siswa saling membantu.

### **2) Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan siklus II berlangsung lebih lancar. Siswa sudah terbiasa mengakses Wordwall dan tidak mengalami hambatan teknis berarti. Guru memberikan lebih banyak kesempatan bermain sehingga siswa mendapat pengulangan kosakata secara intensif.

### **3) Observasi**

Aktivitas siswa meningkat signifikan. Hampir seluruh siswa tampak terlibat aktif, menunjukkan antusiasme tinggi, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Siswa semakin cepat mengenali arti kata, dapat mengelompokkan kosakata sesuai kategori, serta mulai mampu menyusun kalimat pendek menggunakan kata-kata yang dipelajari.

Secara keseluruhan, keterlaksanaan tindakan berada pada kategori baik. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan siklus I. Nilai rata-rata kelas meningkat, dan  $\geq 75\%$  siswa telah mencapai KKM, sesuai indikator keberhasilan. Penguasaan kosakata siswa tampak lebih stabil dan merata, terutama dalam kemampuan mengenali makna kata, mengelompokkan kosakata, dan menggunakan kata dalam kalimat sederhana.

### **4) Refleksi**

Pembelajaran menggunakan board game digital terbukti mampu meningkatkan motivasi dan retensi kosakata siswa. Faktor pendukung keberhasilan di antaranya: 1) tampilan visual dan interaktif yang menarik, 2) adanya umpan balik langsung dari permainan, 3) meningkatnya kerja sama



antarsiswa, 4) waktu latihan yang cukup melalui beberapa putaran game.

Hambatan yang masih tersisa terutama berkaitan dengan keterbatasan gawai dan jaringan sekolah, tetapi hal tersebut dapat diantisipasi dengan pembagian kelompok dan pengaturan waktu.

#### **d. Respon Siswa terhadap Penggunaan Board game Digital**

Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa senang dan termotivasi belajar kosakata melalui Wordwall. Mereka menyatakan bahwa game membuat pembelajaran lebih seru, mudah dipahami, dan membantu mengingat kata baru. Siswa juga menyukai adanya tantangan skor dan visual yang menarik. Beberapa siswa menyampaikan bahwa permainan membantu mereka lebih cepat mengenali arti kata dibandingkan cara belajar biasa seperti menulis atau menghafal. Secara keseluruhan, penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan board game digital Wordwall efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Tataaran 1.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada rata-rata nilai dan ketuntasan belajar siswa dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Selain peningkatan kemampuan akademik, aktivitas belajar siswa juga mengalami perkembangan yang jelas, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, fokus, dan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran turut memberikan kontribusi penting melalui pengulangan bermakna, tampilan visual yang menarik, serta umpan balik langsung yang memperkuat retensi kosakata siswa. Pada siklus II, lebih dari 75% siswa berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga memenuhi indikator keberhasilan tindakan. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital sangat positif, di mana mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar kosakata melalui permainan interaktif.

### **Pembahasan**

#### **a. Kondisi Awal (Pra-Siklus)**

Hasil penelitian pada pra-siklus menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata siswa masih rendah, ditandai dengan kesulitan mengenali arti kata, mengingat kosakata baru, serta menggunakan kata dalam kalimat sederhana. Aktivitas belajar pun tampak kurang—siswa mudah kehilangan fokus dan tidak antusias ketika pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional seperti menyalin atau latihan lembar kerja. Kondisi ini menggambarkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas rendah, yang menurut teori perkembangan belajar membutuhkan aktivitas yang konkret, visual, dan kaya pengalaman (Widyaningsih, 2023). Temuan ini sejalan dengan Hidayati (2022) yang menyatakan bahwa metode hafalan dan penyalinan sering menurunkan motivasi dan tidak efektif untuk retensi kosakata.

Rendahnya kemampuan kosakata pada pra-siklus juga relevan dengan pandangan Putri dan Kurniawan (2021) bahwa kosakata merupakan fondasi semua keterampilan berbahasa; sehingga ketika siswa mengalami kelemahan pada aspek ini, keterampilan membaca, menulis, dan berbicara juga terhambat. Oleh karena itu, temuan pra-siklus memberikan dasar kuat bahwa intervensi pembelajaran diperlukan, khususnya media yang bersifat lebih menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik belajar siswa.

#### **b. Siklus I**

Pelaksanaan siklus I menandai tahap awal penerapan board game digital Wordwall. Siswa mulai dikenalkan pada permainan seperti Matching, Word Search, dan Anagram. Berdasarkan observasi, terjadi peningkatan minat belajar; siswa yang sebelumnya pasif mulai terlibat, menunjukkan ketertarikan, dan berusaha menyelesaikan permainan. Meskipun demikian, kemampuan kosakata belum memenuhi target ketuntasan  $\geq 75\%$  pada akhir siklus I

Fenomena peningkatan awal ini mendukung teori motivasi belajar berbasis game yang menyebutkan bahwa elemen permainan—seperti tantangan, visual menarik, dan feedback langsung—dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa (Aulia, 2024; Rahmawati & Setiawan, 2023). Namun, hasil belajar yang belum optimal menunjukkan bahwa siswa masih berada dalam fase adaptasi, terutama terkait penggunaan gawai dan pemahaman instruksi permainan. Kondisi ini sesuai



dengan temuan Dashtestani (2022) bahwa adaptasi teknologi sering menjadi tantangan awal dalam implementasi game-based learning.

Temuan siklus I juga mengindikasikan perlunya variasi permainan dan pendampingan teknis. Menurut Ling & Abdul Aziz (2022), keberhasilan pembelajaran berbasis game meningkat ketika instruksi sederhana, aktivitas diulang berkali-kali, dan permainan bervariasi sehingga menghindari kejenuhan. Dengan demikian, hasil siklus I menjadi dasar penting untuk perbaikan pada siklus II.

### c. Siklus II

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang jauh lebih signifikan dibandingkan siklus I. Siswa sudah terbiasa menggunakan Wordwall sehingga hambatan teknis menurun. Penambahan variasi permainan seperti Gameshow Quiz dan Group Sort serta pendampingan instruksional membuat siswa dapat berlatih kosakata secara lebih intensif dan terarah. Aktivitas belajar terlihat sangat tinggi; hampir semua siswa aktif, antusias, dan dapat bekerja sama dalam kelompok. Kemampuan mengenali arti kata, mengelompokkan kosakata, dan menyusun kalimat semakin baik. Ketuntasan belajar akhirnya mencapai dan melampaui  $\geq 75\%$  sesuai indikator keberhasilan penelitian.

Peningkatan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Wordwall efektif meningkatkan kemampuan kosakata karena menyediakan pengulangan bermakna, tantangan yang memotivasi, dan feedback langsung (Chowdhury et al., 2024; Malakouti et al., 2024). Dengan berkurangnya hambatan teknis dan bertambahnya keakraban siswa terhadap media digital, Wordwall berfungsi optimal sebagai scaffolding digital yang memperkuat retensi kosakata.

Temuan siklus II juga menegaskan bahwa pembelajaran digital interaktif mendukung prinsip diferensiasi dan pembelajaran aktif. Hal ini sejalan dengan Wandana et al. (2024), yang menyebutkan bahwa digital game-based learning dapat meningkatkan persepsi siswa terhadap pembelajaran, sekaligus meningkatkan performa akademik ketika digunakan secara kontinu dan didukung perencanaan yang matang.

### d. Respon Siswa terhadap Penggunaan Board game Digital

Data angket dan wawancara menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan Wordwall sangat positif. Siswa merasa pembelajaran lebih seru, visualnya menarik, dan aktivitas berulang dalam bentuk permainan membantu mereka lebih cepat memahami arti kata. Mereka juga menyatakan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tantangan skor dan berkompetisi secara sehat dengan teman-teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa (Rahayu & Gusnadi, 2025; Fitriani & Rachman, 2023). Siswa yang menikmati proses belajar cenderung memiliki retensi yang lebih baik, terutama pada pembelajaran kosakata yang membutuhkan pengulangan dalam konteks yang menyenangkan (Bouzaiane & Youzbashi, 2024).

Respon positif siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game bukan hanya alat bantu, tetapi juga pendekatan pedagogis yang mendukung kebutuhan perkembangan siswa kelas rendah yang menyukai aktivitas visual, kinestetik, dan kompetitif.

## 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan board game digital Wordwall efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Inpres Tataaran 1. Kondisi awal menunjukkan kemampuan kosakata yang masih rendah dan aktivitas belajar yang kurang optimal. Namun, setelah penerapan Wordwall pada siklus I dan diperbaiki pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, keterlibatan, dan motivasi siswa.

Pada siklus I, siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis permainan, meskipun beberapa masih mengalami hambatan teknis dan adaptasi. Nilai kosakata meningkat dibanding pra-siklus, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan 75%.

Pada siklus II, hambatan awal berhasil diatasi melalui variasi permainan, pendampingan teknis,



dan peningkatan kesempatan latihan. Aktivitas siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan kolaboratif. Peningkatan hasil belajar semakin signifikan dengan lebih dari 75% siswa mencapai KKM, sehingga indikator keberhasilan terpenuhi. Penguasaan kosakata siswa juga tampak lebih stabil, baik dalam mengenali makna kata, mengelompokkan kosakata, maupun menggunakannya dalam kalimat sederhana.

Respon siswa terhadap Wordwall sangat positif. Siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan, visualnya menarik, dan permainan membantu mempercepat pemahaman kata baru. Temuan ini memperkuat bahwa media digital interaktif dapat menjadi solusi efektif terhadap metode tradisional yang kurang memotivasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa Wordwall layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata di sekolah dasar karena mampu memadukan aspek bermain, visual, interaksi, dan pengulangan bermakna yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia 7–9 tahun.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D. P. (2024). Game-Based Learning berbantuan Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal SHES*.
- Bouzaiane, B., & Youzbashi, A. (2024). The role of digital game-based learning in EFL vocabulary learning and retention. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(5), 1660–1669.
- Chowdhury, M., et al. (2024). Digital game-based language learning for vocabulary development among elementary learners. *Journal of Computers in Education*.
- Dashtestani, R. (2022). The winding path toward implementing digital game-based learning in an educational context: The voices of pre-service teachers. *CALL-EJ*, 23(3), 70–93.
- Fitriani, F., & Rachman, M. (2023). The effectiveness of Wordwall media in improving students' vocabulary mastery. *Acuity Journal*.
- Fitriya, F., & Fajarina, M. (2023). The effectiveness of using Scrabble game in mastering vocabulary. *Acuity Journal*.
- Hidayati, N. (2022). Pembelajaran kosakata pada siswa sekolah dasar: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Bahasa*.
- Ling, N. S., & Abdul Aziz, A. (2022). The effectiveness of game-based learning strategies on primary ESL learners' vocabulary learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2), 845–860.
- Malakouti, M., et al. (2024). The impact of educational game-based learning on vocabulary acquisition among pre-A1 EFL learners. *International Journal of Instruction*.
- Maulidiyah, M. D. P., & Wicaksono, A. (2024). Teaching vocabulary using board-game to elementary students. *Proceedings of ELTT Conference*.
- Ningsih, N. L. A. B. H. (2023). The importance of game-based learning in English learning for young learners. *TATEFL Journal*, 4(1), 25–30.
- Nurhayati, D. (2024). Efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis game-based learning. Tesis, UIN Malang.
- Nursafitri, L., & Hasanah, U. (2021). Game digital dalam pembelajaran bahasa untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). The effect of Wordwall educational game-based learning media on interest in learning natural sciences. *Dimensi Pendidikan*.
- Putri, A. R., & Kurniawan, R. (2021). Kosakata dan literasi awal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*.
- Rahmawati, N., & Setiawan, A. (2023). Game-based learning dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Educational Technology*.
- Rahayu, D. S., & Gusnadi. (2025). The influence of digital game-based learning on student vocabulary enrichment (Baamboozle and Wordwall implementation). *Asshika Journal of English Teaching and Learning*, 1(2), 24–36.
- Santoso, K. (2022). Implementasi media permainan digital dalam meningkatkan literasi bahasa siswa



SD. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra.

- Wandana, M. C. T. R., Muniroh, S., & Karmina, S. (2024). The implementation of digital game-based language learning in a developing country: A literature review. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 421–429.
- Widyaningsih, R. (2023). Wordwall dan dampaknya terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*.
- Yuliana, N., & Hapsari, L. (2020). Digital games for vocabulary improvement in early grades. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*.