



Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Negeri 2 Bendo

Ananda Rizki Purnama Putri^{1*}, Dya Ayu Agustiana Putri², Ria Fajrin Rizqy Ana³

nannandaptr27@gmail.com^{1*}, dyaayu@ubhi.ac.id², riafajrin72@gmail.com³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3}Universitas Bhinneka PGRI

Abstract : Learning outcomes are a reflection of students' cognitive and behavioral changes. The aim of the research is to determine the effect of interactive learning media on the learning outcomes of grade 4 students at SD Negeri 2 Bendo. This research is quantitative with an experimental type. The sampling technique used saturated sampling with 30 respondents. Data collection techniques use learning outcomes tests. The data analysis technique uses the t test (Independent Samples T-Test) in Jamovi 2.3.28. Based on the results of hypothesis testing with the Independent Samples T-Test, the posttest p-value was <0.001 , which shows that the p-value is <0.05 , which means there is a strong and positive influence. Based on the results of the hypothesis, it was found that there was a significant influence of the interactive learning media Wordwall on the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 2 Bendo.

Keywords : Learning Outcomes, Interactive Learning Media, Wordwall.

Abstrak : Hasil belajar merupakan cerminan perubahan kognitif dan tingkah laku siswa. Tujuan penelitian mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri 2 Bendo. Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan jenis eksperimental. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh sebanyak 30 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan uji t (*Independent Samples T-Test*) pada Jamovi 2.3.28. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan *Independent Samples T-Test* diperoleh *p-value posttest* adalah <0.001 , yang menunjukkan bahwa *p-value* <0.05 yang artinya terdapat pengaruh yang kuat dan positif. Berdasarkan hasil hipotesis ditemukan terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Bendo.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Pembelajaran Interaktif, *Wordwall*.

PENDAHULUAN

Pendidikan perlu menciptakan suasana dan pembelajaran yang menarik agar siswa dapat turut dalam pengembangan potensinya dan menjadi bagian dari generasi manusia yang kompeten dan berkualitas dalam tiga dimensi: sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran tidak pernah lepas dari media pembelajaran sebagai sarana komunikasi antara guru dengan siswa. Perkembangan teknologi membuktikan bahwa kehidupan terus berubah dan berkembang dalam segala aspek, termasuk pendidikan (Kurniawan et al., 2024). Kemajuan

teknologi dan tuntutan keterampilan siswa memungkinkan dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan praktik faktual, karena berfungsi untuk memudahkan tugas guru dan menyampaikan informasi kepada siswa dengan menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh guru. Pembelajaran melalui media memiliki pengaruh yang signifikan dan menguntungkan dalam memfasilitasi proses belajar siswa (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran adalah sarana dan prasarana yang menunjang terselenggaranya kegiatan pendidikan. Media pembelajaran interaktif dan alat bantu pembelajaran lainnya sangat diperlukan dalam memfasilitasi hasil pembelajaran (D. N. S. Putri et al., 2022). Media yang baik harus dapat digunakan secara aktif atau interaktif oleh guru dan siswa (Handini et al., 2022).

Observasi awal di SDN 2 Bendo menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif masih banyak yang belum dimanfaatkan. Guru masih menggunakan media cetak seperti peta pikiran dan buku pintar tangkas sebagai bahan pembelajaran. Banyak siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan beragam, serta menurunkan semangat dan semangat belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Solikah (2020) yang menyatakan beberapa fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan mengalihkan perhatiannya dari pembelajaran. Media merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena dapat merangsang semangat belajar siswa. Perilaku siswa dipengaruhi oleh pengalaman dan perubahan berbasis lingkungan, yang dianggap sebagai hasil pembelajaran. Pengalaman belajar siswa mengarah pada pengembangan perubahan terkait perilaku dalam keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik, yang disebut capaian pembelajaran. Hasil belajar terletak pada siswa memperoleh seluruh aspek pemahaman melalui proses pembelajaran (H. P. Putri & Nurafni, 2021).

Hasil belajar merupakan evaluasi yang diterima siswa sebagai cerminan kinerjanya selama kegiatan belajar mengajar (Minarta & Pamungkas, 2022). Hasil belajar merupakan alat ukur guru untuk menilai keterampilan dan pengetahuan siswa tentang pelajaran yang dijelaskannya (Alhayah & Nugraha, 2024). Hasil belajar memberi indikasi apakah seseorang berhasil memperoleh pengetahuan mata pelajaran (Kurniawan et al., 2024). Media pembelajaran yang digunakan juga harus memenuhi syarat menarik perhatian siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran seperti media berbasis permainan dan teknologi yang digunakan oleh guru harus dimodernisasi agar dapat memberikan pembelajaran terbaik kepada siswa. Selain itu, media dan teknologi berbasis game dapat

digunakan di era 4.0 dan seterusnya sebagai respons terhadap tantangan era revolusi yang semakin meningkat. Hal ini memberikan kesempatan untuk memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat digunakan sebagai media pembelajaran permainan dan media berbasis teknologi. Penyampaian pesan pembelajaran kepada penerima difasilitasi oleh media pembelajaran, yaitu alat atau benda yang digunakan dalam pembelajaran. Siswa dapat memperoleh manfaat dari media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemikiran, emosi, rentang kemampuan atau keterampilan mereka untuk meningkatkan proses pembelajaran (D. N. S. Putri et al., 2022).

Berbagai jenis media pembelajaran interaktif, seperti perangkat lunak dan perangkat keras dapat berfungsi sebagai saluran komunikasi antara siswa dan sumber belajar mereka, sehingga menghasilkan koherensi untuk menjelaskan konten atau konsep yang menantang (Kurniawan et al., 2024). Guru dapat menggunakan *Wordwall*, sebuah alat interaktif untuk melakukan pembelajaran dan penilaian siswa melalui berbagai metode. Keistimewaan aplikasi ini adalah sangat menyenangkan bagi pelajar karena memiliki banyak sekali pilihan permainan seperti menyelesaikan kuis, menetapkan atau mencocokkan kata, mencari kata, dan menyusun kata. (Minarta & Pamungkas, 2022). Media ini berupa majalah dinding (mading) yang diproyeksikan pada dinding kelas sehingga dapat dilihat oleh seluruh siswa. Penggunaan gambar, diagram, atau objek nyata pada media *Wordwall* memungkinkan siswa untuk memahami konsep pembelajaran penting (Maghfiroh et al., 2018). Aplikasi ini dapat diakses melalui browser sehingga sangat mudah diakses dan digunakan oleh guru dan siswa.

Aplikasi *Wordwall* dapat dimainkan tanpa jaringan internet dan dapat langsung mencetak skor yang didapatkan setelah bermain. *Wordwall* juga memiliki fitur berbagi permainan sehingga siswa dapat berbagi dengan beberapa aplikasi dan menyematkan kode. *Wordwall* memudahkan guru untuk membuat permainan interaktif dan lembar kerja untuk siswanya (Minarta & Pamungkas, 2022). Temuan Maghfiroh et al. (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif *Wordwall* dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Pengaruh media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 harus menjadi fokus penelitian. Penelitian ini menyelidiki kedalaman media pembelajaran interaktif dengan *Wordwall*, yang dapat mempengaruhi kebosanan siswa yang berujung pada buruknya hasil belajar menjadi keberhasilan hasil belajar. Lebih lanjut, hasil penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan inovatif yang tidak hanya relevan secara akademis tetapi dapat memperluas dan mengembangkan keterampilan guru dan siswa melalui pemanfaatan teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen tipe non equivalent control group design* serta dilakukan *pretest-posttes* pada kelompok kontrol dan eksperimen (*pretest-posttes control group design*). Penelitian ini menggunakan uji T (Independent Samples T-test) untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel (X) dengan variabel (Y) dengan program Jamovi 2.3.28. Data dianalisis dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas menggunakan program Jamovi 2.3.28. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Bendo Tulungagung. Sampel dalam penelitian ini peserta didik kelas 4A dan 4B sebanyak 30 peserta didik dengan penggunaan teknik sampel jenuh. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen hasil belajar berupa soal. Instrumen yang berkaitan dengan variabel tersebut yang diujicobakan kepada 30 siswa. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan uji Factor: *Reliability Analysis* berbantuan aplikasi Jamovi versi 2.3.28. Penentuan tingkat klasifikasi koefisien *Cronbach's Alpha* yang disajikan sesuai dengan tabel koefisien *Cronbach's Alpha*

Tabel 1. Klasifikasi Koefisien *Cronbach's Alpha* Cajada et al. (2023)

Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>	Interpretasi Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>
0,40 – 0,69	Reliabilitas sedang
0,70 – 0,89	Reliabilitas tinggi
0,90 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Validitas variabel digunakan dalam penelitian ini mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mengungkapkan kemampuan teoritis tertentu dengan menggunakan aplikasi Jamovi 2.3.28. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program data tentang hasil belajar (*pretest dan posttest*), yang diperlakukan kepada 2 kelas yaitu kelas kontrol (KK) dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik. Penelitian ini melibatkan uji homogenitas untuk menentukan kesamaan sampel. Uji hipotesis yang dilakukan adalah uji t yang menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji hipotesis yang dilakukan adalah uji t yang menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji-t (*independent sample T-test*). Kriteria menerima atau menolak H_0 (Tidak ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri 2 Bendo). pada tingkat signifikansi 0,05 didasarkan pada penggunaan signifikansi. Artinya H_0 diterima apabila signifikansinya $> 0,05$ dan sebaliknya jika signifikansinya $< 0,05$. Jika 0,05 maka H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

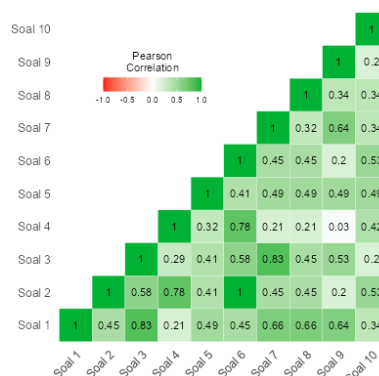
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk mengukur hasil belajar siswa yang diujikan pada 15 siswa. Berdasarkan hasil oleh data uji instrumen hasil pada aplikasi Jamovi 2.3.28 didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. *Scale Reliability Statistics* Instrumen Hasil Belajar

	Mean	SD	Cronbach's α
scale	0.693	0.322	0.890

Tabel 3. *Item Reliability Statistics* Instrumen Hasil Belajar

	Mean	SD	Item-rest correlation
Soal 1	0.733	0.458	0.753
Soal 2	0.800	0.414	0.738
Soal 3	0.800	0.414	0.738
Soal 4	0.867	0.352	0.477
Soal 5	0.400	0.507	0.627
Soal 6	0.800	0.414	0.738
Soal 7	0.733	0.458	0.693
Soal 8	0.733	0.458	0.575
Soal 9	0.533	0.516	0.511
Soal 10	0.533	0.516	0.511



Gambar 1. *Correlations Headmap* Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar

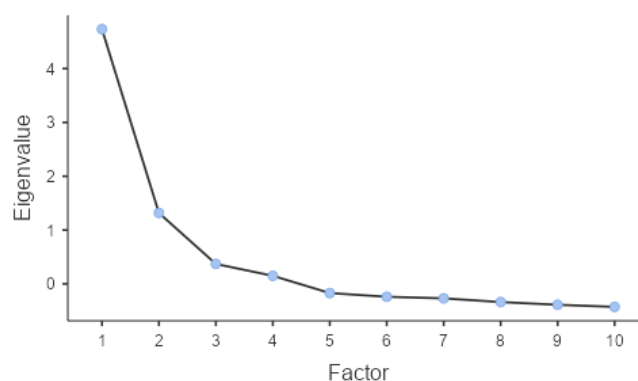
Berdasarkan Tabel 1 reliabilitas instrumen dengan nilai 0,890 merupakan dalam rentang reliabilitas tinggi. Hasil korelasi yang (positif) pada Tabel 3 dan Gambar 1 menunjukkan bahwa item tersebut dapat digunakan merefleksikan konsep yang diukur oleh instrumen. Korelasi positif antara setiap item dan total skor tes menunjukkan bahwa semua pertanyaan atau pernyataan secara konsisten mendukung konsep atau kemampuan yang diukur oleh tes tersebut. . *Item-test correlation* pada 10 item soal yang semuanya memiliki nilai positif dapat memberikan gambaran yang kuat terkait dengan kualitas instrumen pengukuran. Hasil yang positif seperti ini dapat dianggap sebagai indikasi bahwa instrumen tes telah dirancang dengan baik dan mampu mengukur konstruksi yang diinginkan secara akurat. Hal ini memberikan

keyakinan bahwa setiap item secara efektif menilai aspek yang diinginkan, dan total skor tes mencerminkan dengan baik tingkat hasil belajar yang diukur.

Tabel 4 *Bartlett's Test of Sphericity* Instrumen Hasil Belajar

χ^2	df	P
432	45	< .001

Penentuan validitas dari instrumen hasil belajar menggunakan *Exploratory Factor Analysis*. Hasil analisis pada Tabel 4 menunjukkan nilai *Bartlett's Test of Sphericity* sebesar < 0.001 yang menunjukkan instrumen hasil belajar valid.



Gambar 2. *Scree Plot* Hasil Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Hasil Belajar

Mencermati Gambar 2 hasil scree plot tersebut bahwa terdapat 1 curaman, sehingga instrumen tes ini valid untuk mengukur hasil belajar siswa. Hal ini juga dikuatkan dengan Eigen Values yaitu hanya 1 faktor yang menonjol nilainya daripada faktor yang lainnya, yang disajikan dalam Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. *Initial Eigenvalues* Analisis Faktor Eksploratori Instrumen Hasil Belajar

Factor	Eigenvalue
1	4.733
2	1.317
3	0.370
4	0.150
5	-0.171
6	-0.240
7	-0.270
8	-0.338
9	-0.389
10	-0.428

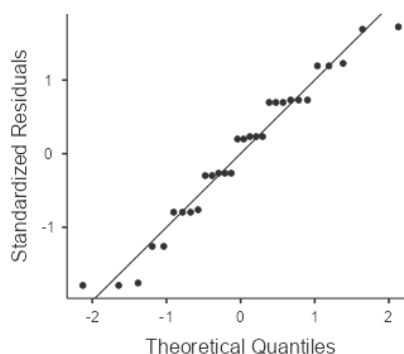
Analisis faktor eksploratori mengarah pada kesimpulan bahwa soal pilihan ganda adalah alat yang valid dan telah terbukti secara empiris untuk mengukur hasil belajar. Rumusan masalah penelitian ini adalah mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis

wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri 2 Bendo. Rumusan masalah tersebut dijawab dengan melakukan penelitian *quasi experiment* dengan desain *pretest-posttest desain*. Oleh sebab itu diperlukan perhitungan hasil pretest dan perhitungan hasil posttest. Tes dilakukan terhadap 30 siswa kelas empat. Kelompok tersebut terdiri dari 15 siswa dari kelas kontrol (pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional) dan 15 siswa dari kelas eksperimen (belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*). Data tentang hasil belajar (pretest dan posttest), diperlakukan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen (KE) kemudian diuji secara statistik untuk melihat prasyarat normalitas dan homogenitas.

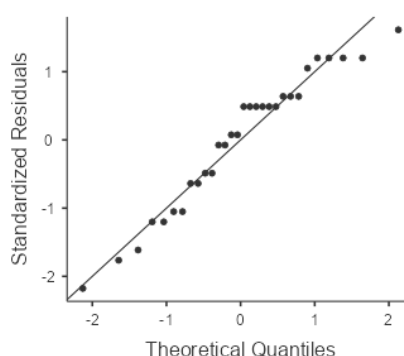
Tabel 6 Normality Test (Shapiro-Wilk)

	W	p
Pre Test	0.958	0.282
Post Test	0.948	0.153

Tabel 6 menyajikan p-value sebesar 0.282 pada pretest dan 0.153 pada posttest. Hasil p-value *pretest* dan *posttest* menunjukkan p-value $> 0,05$. Ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality ditunjukkan pada Gambar 3 (pretest) dan Gambar 4 (posttest) menunjukkan sebaran titik normalitas yang berkaitan dengan data yang disajikan.



Gambar 3 Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Pre Test



Gambar 4 Q-Q Plot Assessing Multivariate Normality Post Test

Berdasarkan Gambar 3 dan 4, terlihat jelas bahwa titik-titik tersebut berada dalam jarak yang dekat dengan garis paralel, yang menunjukkan distribusi kesalahan normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7 *Homogeneity of Variances Test (Levene's)*

	F	df	df2	p
Pre Test	0.235	1	28	0.632
Post Test	0.753	1	28	0.393

Tabel tersebut menunjukkan *p-value pre-test* sebesar 0,632, *p-value post-test* sebesar 0,393, dan *p-value* >0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data homogen. Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas maka syarat pengujian dengan menggunakan uji t terpenuhi. Hasil uji t dengan uji *Independent Sample T-Test* disajikan pada Tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8 *Independent Samples T-Test Instrumen Hasil Belajar*

		Statistic	df	p
PreTest	Student's t	1.43	28.0	0.165
Post Test	Student's t	5.66	28.0	<.001

Note. $H_a \mu_A \neq \mu_B$

Berdasarkan Tabel 8 terlihat bahwa *p-value pre-test* adalah 0.165, maka *p-value* > 0,05 dan H_0 diterima yang artinya pada *pre-test* bahwa media pembelajaran interaktif berbasis word wall tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji t *post-test* pada Tabel 8 menunjukkan bahwa diperoleh *p-value* <0.001, maka *p-value* <0.05 dan H_0 di tolak serta H_a diterima yang berarti media interaktif Wordwall memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media interaktif, seperti Wordwall, memungkinkan guru untuk melakukan komunikasi sekaligus menilai siswa. *Wordwall* sangat menyenangkan bagi para pelajar karena pilihan permainannya sangat beragam, seperti kuis, cocokkan atau beri label kata, hitung dan urutkan kata (Minarta & Pamungkas, 2022). Media ini dapat diproyeksikan di dinding kelas di tempat sehingga dapat dilihat oleh seluruh siswa. Media interaktif *Wordwall* melibatkan penggunaan gambar tambahan, diagram, atau objek nyata untuk menggambarkan konsep-konsep pembelajaran utama dengan ukuran yang dapat dibaca siswa dengan jelas dari jarak atau posisi siswa mana pun di dalam kelas (Maghfiroh et al., 2018).

Media interaktif *Wordwall* mendukung pembelajaran dengan meningkatkan keberhasilan pembelajaran melalui penggunaan media pendidikan interaktif digital. Hasil penelitian menemukan bahwa siswa kelas IV SD Negri 2 Bendo yang menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* memberi dampak besar pada hasil pembelajarannya. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Hal

ini didukung oleh hasil percobaan yang dilakukan oleh para peneliti. Data *pra-tes* dan *post-test* kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan, sebagaimana ditentukan oleh pengujian hipotesis. Meningkatkan motivasi siswa dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang termotivasi menunjukkan tingkat minat yang lebih tinggi dalam belajar, yang konsisten dengan keyakinan bahwa motivasi dan usaha dapat meningkatkan keingintahuan dan keterlibatan mereka dalam pendidikan (Kurniawan et al., 2024). Selain itu, minat juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Penting untuk memilih model dan media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Ketika guru menjadi lebih kreatif dengan penggunaan media dan memperkenalkan pembelajaran, keterlibatan siswa dalam proses pengajaran dan kesenangan berpartisipasi meningkat (Solikah, 2020). Proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada hasil akhir saja, namun juga memberikan pengalaman bermakna yang mendukung pembelajaran inovatif sejak dini.

Siswa tidak hanya meningkatkan hasil pembelajaran melalui penggunaan wordwall, tetapi siswa juga lebih cenderung terlibat dengan pekerjaan mereka sebagai hasilnya. Hal ini akan mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas dinding kata sebanyak mungkin. Hal ini memaksa siswa untuk berkompetisi dengan teman sebayanya. Kualitas pendidikan yang terus ditingkatkan akan mendorong siswa memiliki daya saing dalam kepribadiannya (D. A. A. Putri, 2021). Para siswa merasa dalam kondisi persaingan dan bersaing untuk menjadi yang terbaik (Solikah, 2020). Hal ini menyebabkan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan uji hipotesis terlihat bahwa *p-value pre-test* adalah 0.165, maka *p-value* > 0,05 dan H_0 diterima yang artinya pada *pre-test* bahwa media pembelajaran interaktif berbasis word wall tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, Hasil uji hipotesis dengan *Independent Samples T-Test* memperoleh *p-value posttest* adalah <0.001, yang menunjukkan bahwa *p-value* <0.05 yang artinya terdapat pengaruh yang kuat dan positif. Berdasarkan hasil hipotesis ditemukan terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Bendo.

DAFTAR RUJUKAN

Alhayah, A. H., & Nugraha, A. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Berbantuan Pop-

- Upbox Pada Materi Gaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 1 Majan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1355–1363. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17263>
- Cajada, L., Stephenson, Z., & Bishopp, D. (2023). Exploring the Psychometric Properties of the Resilience Scale. *Adversity and Resilience Science*, 4(3), 245–257. <https://doi.org/10.1007/s42844-023-00102-3>
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163–169. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199. <https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>
- Putri, D. A. A. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Materi Bangun Ruang Berbasis Etnomatematika Kelas 2 Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 23. <https://doi.org/10.30651/else.v5i1.7380>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar [The Effect of Interactive PowerPoint Learning Media on Social Studies Learning Outcomes of Elementary School Students].

Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 3538–3543.

Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>