

UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL PADA SISWA KELAS III SD NEGERI TASIKMADU PURWOREJO

Rizqina Anjarwati¹, Elisa Novita Fiky Megantari², Siti Maisaroh³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta

e-mail:¹ rizqinaanjarwati1808@gmail.com, ²elisnovitafikymegantari@gmail.com, ³sitimaisaroh@upy.ac.id

Abstrak

Rendahnya prestasi belajar matematika pada materi bangun datar menjadi salah satu permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas III SD Negeri Tasikmadu Purworejo. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media yang menarik sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika melalui penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 10 siswa kelas III yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes dan observasi. Data hasil tes dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa, sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendukung hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 77 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media interaktif Wordwall efektif dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa pada materi bangun datar.

Kata Kunci: sekolah dasar, prestasi belajar, matematika, media pembelajaran interaktif, wordwall.

Abstract

Low mathematics learning achievement in the topic of plane figures is one of the problems identified among third-grade students at Tasikmadu Elementary School, Purworejo. This problem is caused by teacher-centered learning and the limited use of engaging learning media, resulting in students becoming less involved in the learning process. This study aimed to improve students' mathematics learning achievement through the implementation of interactive Wordwall media. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles. The research subjects consisted of 10 third-grade students, comprising 5 boys and 5 girls. Data were collected through tests and observations. Test data were analyzed using descriptive quantitative analysis by calculating the mean scores and the percentage of students' learning mastery, while observation data were analyzed descriptively and qualitatively to support the research findings. The results showed that the average student score increased from 77 in Cycle I to 85 in Cycle II. This improvement indicates that interactive Wordwall media is effective in enhancing students' mathematics learning achievement in the topic of plane figures.

Keywords: elementary school, learning achievement, mathematics, interactive learning media, wordwall.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Menurut (BP et al., 2022) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam proses pendidikan, pembelajaran yang efektif menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan tersebut. Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Salah satu materi matematika yang dipelajari pada kelas III sekolah dasar adalah bangun datar. Materi ini mencakup pengenalan berbagai bentuk

bangun datar beserta sifat-sifatnya. Namun, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan berbagai kendala, seperti rendahnya pemahaman konsep, kurangnya partisipasi siswa, serta rendahnya prestasi belajar pada materi tersebut. Kesulitan siswa dalam memahami konsep geometri sering kali disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kesulitan tersebut menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa yang berdampak pada rendahnya prestasi belajar matematika. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal. Pendapat ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika memerlukan media dan strategi yang menarik agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar (Restu Andika et al, 2024). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SD Negeri Tasikmadu Purworejo, ditemukan bahwa prestasi belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan sekolah. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika belum maksimal. Temuan serupa juga dijelaskan dalam penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media yang menarik (Astika Kaharuddin et al., 2025).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran melalui berbagai unsur seperti gambar, animasi, suara, video, dan kuis interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik. Selain itu, media ini juga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik sehingga mendukung peningkatan prestasi belajar. Wordwall merupakan platform pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, roda putar, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Retno Hartati et al., 2024). Wordwall memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif sehingga dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, Wordwall juga memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa sehingga dapat digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang efektif

Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih mudah melalui kombinasi unsur multimedia (Nursyahira et al., 2024). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk matematika. Media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan prestasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

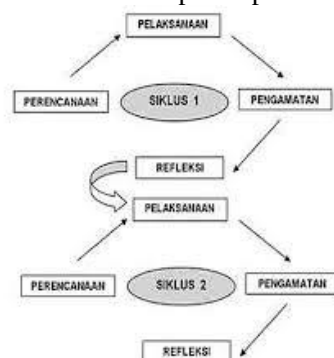
Hasil penelitian Baharuddin dan Asmaun menunjukkan bahwa penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan (Riset & Pendidikan, 2024). Selain itu, penelitian lain juga membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif Powtoon memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar (Puspita et al., 2024). Media pembelajaran matematika juga terbukti mampu membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan kemampuan matematika sekaligus hasil belajar siswa sekolah dasar (Yusron A, 2024). Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis permainan edukatif yang menyediakan berbagai aktivitas seperti kuis, pencocokan pasangan, roda

putar, dan permainan interaktif lainnya. Penggunaan Wordwall memungkinkan siswa belajar sambil bermain sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lubis & Nuriadin, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung (Herlinawati & Putri, 2025)

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Siswa Kelas III SD Negeri Tasikmadu Purworejo. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall pada materi bangun datar serta mendeskripsikan proses peningkatan prestasi belajar yang terjadi selama tindakan pembelajaran berlangsung. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif, diharapkan siswa dapat lebih aktif, termotivasi, dan mampu mencapai hasil belajar matematika yang lebih optimal. Dukungan terhadap penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran matematika juga ditemukan dalam penelitian yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Zahirah et al., 2024).

2. METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang dilakukan secara sistematis dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Negeri Tasikmadu Purworejo pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 10 peserta didik, diantaranya yaitu 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.



Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali evaluasi. Tindakan yang diberikan berupa penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui tes dan observasi. Data hasil tes dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar. Sementara itu, data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendukung hasil penelitian selama pelaksanaan tindakan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai nilai di atas KKTP yang telah ditetapkan sekolah dan menunjukkan peningkatan prestasi belajar pada setiap siklus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri Tasikmadu Purworejo dengan jumlah subjek sebanyak 10 siswa yang terdiri atas 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan menerapkan media pembelajaran interaktif Wordwall pada materi bangun datar. Sebelum tindakan diberikan, hasil observasi menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa masih rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengenali jenis-jenis bangun datar dan memahami sifat-sifatnya. Selain itu, siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran karena pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, lembar kerja peserta didik, instrumen observasi, dan soal evaluasi. Selain itu, peneliti juga menyiapkan media pembelajaran interaktif Wordwall yang berisi materi bangun datar serta berbagai permainan edukatif yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami materi. Pembelajaran dirancang agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, dan menjawab soal-soal yang tersedia dalam Wordwall. Pelaksanaan tindakan pada siklus I diawali dengan penyampaian materi mengenai jenis-jenis bangun datar dan sifat-sifatnya. Guru kemudian memperkenalkan media Wordwall dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan berbagai aktivitas yang tersedia. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak antusias karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media tersebut karena belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, terdapat siswa yang masih kurang aktif dalam menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapatnya saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media Wordwall membantu siswa memahami materi bangun datar dengan lebih baik selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah. Meskipun demikian, pemahaman siswa terhadap materi belum merata karena masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam memahami materi maupun menggunakan media pembelajaran yang tersedia. Hasil tes evaluasi yang diberikan pada akhir siklus I menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh mencapai 77. Dari 10 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 7 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 3 siswa lainnya masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall telah memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa, tetapi hasil yang diperoleh belum sepenuhnya memenuhi target penelitian. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, ditemukan beberapa kendala yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan sifat-sifat bangun datar dan belum maksimal dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada Wordwall. Oleh karena itu, peneliti merencanakan perbaikan pada siklus II dengan memberikan pendampingan yang lebih intensif, memperjelas penyampaian materi, serta menambah variasi permainan interaktif agar siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Pada tahap perencanaan, peneliti memperbaiki perangkat pembelajaran dan mengembangkan aktivitas Wordwall yang lebih menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi pembelajaran disusun secara lebih sistematis dan guru memberikan contoh-contoh yang lebih konkret agar siswa lebih mudah memahami konsep bangun datar. Pada tahap pelaksanaan tindakan, siswa terlihat lebih siap mengikuti pembelajaran karena telah mengenal dan memahami cara penggunaan media Wordwall. Guru mengawali pembelajaran dengan mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, kemudian melanjutkan dengan kegiatan permainan edukatif yang menuntut siswa untuk mengidentifikasi bentuk bangun datar, mencocokkan sifat-sifat bangun datar, dan menjawab kuis interaktif melalui Wordwall. Pembelajaran berlangsung lebih efektif karena siswa semakin memahami penggunaan media Wordwall dan materi yang dipelajari. Hasil observasi

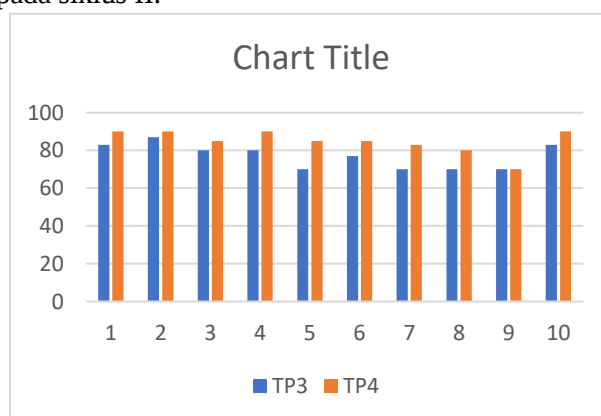
pada siklus II menunjukkan bahwa siswa semakin mampu memahami materi bangun datar melalui penggunaan media Wordwall. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan mulai menunjukkan perkembangan dalam mengenali jenis-jenis bangun datar dan memahami sifat-sifatnya. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan, lebih aktif berdiskusi dengan teman, dan lebih antusias saat mengikuti permainan yang tersedia pada Wordwall. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa dapat berkonsentrasi dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa yang pada siklus I masih mengalami kesulitan mulai menunjukkan perkembangan dalam memahami materi bangun datar.

Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi berdampak pada hasil evaluasi yang diperoleh pada akhir siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85, lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pada siklus I yang hanya mencapai 77. Dari 10 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 9 siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami materi bangun datar dengan baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Wordwall. Berdasarkan hasil refleksi siklus II, tujuan penelitian telah tercapai karena terjadi peningkatan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, penggunaan media Wordwall juga berhasil meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai per siklus

No	Tahapan	Rata-Rata Nilai
1	Siklus I	77
2	Siklus II	85

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall dapat meningkatkan prestasi belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas III SD Negeri Tasikmadu Purworejo. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas yang mengalami kenaikan dari 77 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 8 poin setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.



Gambar 1. Diagram perbandingan nilai pada siklus I dan siklus II

Peningkatan prestasi belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik Wordwall yang mampu menyajikan pembelajaran secara menarik dan interaktif. Melalui berbagai permainan edukatif dan kuis yang tersedia, siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga membuat siswa merasa senang sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat

belajar mereka. Selain itu, umpan balik yang diberikan secara langsung membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif Wordwall dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dapat meningkatkan prestasi belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas III SD Negeri Tasikmadu Purworejo. Peningkatan prestasi belajar terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari 77 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II. Penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall terbukti meningkatkan prestasi belajar matematika siswa pada materi bangun datar. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada setiap siklus. Melalui berbagai aktivitas permainan edukatif dan kuis interaktif yang tersedia pada Wordwall, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih berani berpartisipasi dalam kegiatan kelas, serta lebih mudah memahami konsep bangun datar yang dipelajari.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif Wordwall terbukti efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi bangun datar di sekolah dasar. Penggunaan media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar matematika secara optimal. Oleh karena itu, guru dapat memanfaatkan Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Astika Kaharuddin, S. N., Mahmud, R., & Beddu, M. (2025). Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SDN 142 Kampung Baru. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.52165>
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumrian. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Herlinawati, & Putri, S. M. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Anggianna Putri Lubis 1 □ , Ishaq Nuriadin 2. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 6884–6892.
- Nursyahira, P., Mawaddah, D., Indahyani, N., Maisaroh, S., & Lubis, R. H. W. (2024). Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(2), 163–171. <https://doi.org/10.57251/ped.v4i2.1615>
- Puspita, D., Suparman, T., & Asmara, A. S. (2024). The Impact Of Powtoon Interactive Media On Learning Outcomes Of Elementary School Student Mathematics. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 51–58. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Restu Andika et al. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN*. 2(3), 454–474.
- Retno Hartati, F., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Riset, J., & Pendidikan, H. (2024). *Kognitif*. 4(September), 1241–1251.
- Yusron A, et al. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI iSEKOLAH DASAR. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(9), 574–578.
- Zahirah, I. N., Lestari, A. S. B., & Nurmalitasari, D. (2024). Eksplorasi Media Sosial Sebagai Alat Pembelajaran Matematika Interaktif Di Sekolah Dasar Pada Era Digital. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(3), 293–301.
<https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.3.293-301>