



## Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Serli Ulia Margareta<sup>1</sup>, Linda Amiliyani<sup>2</sup>, Suci Awwaliyah<sup>3</sup>, Hilman Nuzulul Arifqi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas PGRI Sumenep, Indonesia

E-mail: [serlimargareta04@gmail.com](mailto:serlimargareta04@gmail.com), [lindaamiliyani05@gmail.com](mailto:lindaamiliyani05@gmail.com), [liyasuciawwaliyah@gmail.com](mailto:liyasuciawwaliyah@gmail.com), [hilmannuzulul21@gmail.com](mailto:hilmannuzulul21@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-11-05 Revised: 2025-12-19 Published: 2026-01-10	<p>Education is crucial for everyone, especially those pursuing education from elementary school to high school. In today's modern era, education is a necessity, and everyone desires to attend school. Increasingly sophisticated technology is a key factor for educators in utilizing it as a platform for delivering materials and media to students. Rapidly evolving technology can be used as a tool to create engaging learning media for students to prevent boredom. Utilizing technology as a learning aid allows students to explore their learning further. Education provides a platform for children from early childhood to adulthood. Through education, children are taught many things, from learning to read to reading fluency without assistance. Education involves teaching students not only through lectures but also through unique and innovative approaches to foster interest in learning. One way to increase student enthusiasm for learning is to employ new, less common styles. For example, using technology-assisted learning media such as animated videos, quizzes, and more.</p>
<b>Keywords:</b> <i>Education;</i> <i>Media;</i> <i>Digital.</i>	
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-11-05 Direvisi: 2025-12-19 Dipublikasi: 2026-01-10	<p>Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang terutama bagi yang menempuh pendidikan mulai dari tingkat SD sampai menengah atas, di era modern sekarang ini pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang bahkan setiap orang menginginkan duduk di bangku pendidikan, teknologi yang semakin canggih menjadi acuan bagi setiap pendidik dalam memanfaatkannya untuk dijadikan suatu bahan atau media yang akan disampaikan kepada peserta didik. Teknologi yang sudah berkembang pesat bisa dijadikan sebagai alat bantu dalam membuat media pembelajaran menarik yang akan diperlihatkan kepada peserta didik untuk mencegah rasa bosan, dengan adanya pendidikan yang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu alat bantu dalam belajar sangat memungkinkan peserta didik untuk lebih eksplor dalam belajar. Pendidikan merupakan wadah bagi anak-anak mulai dari usia dini sampai dewasa, dan lewat pendidikan anak-anak akan diajarkan banyak hal mulai dari belajar membaca sampai lancar membaca tanpa harus dibantu, dalam pendidikan mengajarkan peserta didik tidak hanya mengajarkan dengan metode ceramah saja tapi mengajarkan peserta didik dengan cara yang lebih unik dan berbeda dari sebelumnya untuk meningkatkan minat dalam belajar. Salah satu hal yang dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar adalah menggunakan gaya baru yang jarang digunakan, contohnya menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi seperti video animasi, kuis dll.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Pendidikan;</i> <i>Media;</i> <i>Digital.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen esensial yang sangat penting dan inheren dalam upaya penyiapan sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Pengakuan akan kedudukan penting ini selaras dengan ketentuan yang terdapat dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, di mana definisi pendidikan dirumuskan sebagai berikut: "Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terstruktur dengan tujuan utama menciptakan kondisi dan mekanisme

pembelajaran. Hal ini dilakukan demi mendorong peserta didik untuk secara aktif mengaktualisasikan seluruh potensi yang dimiliki, mencakup penguatan sisi spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, pembentukan kepribadian, peningkatan kecerdasan, pengembangan akhlak mulia, dan penguasaan berbagai keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, komunitas, bangsa, dan negara".

Persepsi adalah respons seseorang terhadap objek yang diamati, yang kemudian membentuk cara berpikirnya. Khususnya, persepsi guru

terhadap media pembelajaran mencerminkan pandangan mereka mengenai cara media tersebut digunakan dalam pengajaran. Persepsi ini bisa positif atau negatif, tetapi persepsi yang baik terhadap pemanfaatan media dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini pada gilirannya akan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, sehingga menghasilkan prestasi belajar yang optimal.

Belajar merupakan suatu upaya atau proses perubahan individu baik itu perilaku, pengetahuan, dan pengalaman yang bersifat relatif serta menjadi yang lebih baik lagi. Proses belajar ini juga disebut dengan tahap pembelajaran. Pembelajaran adalah proses timbal balik antara siswa dengan guru dan referensi belajar pada kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa (Pilendia, 2020). Dalam dunia ipendidikan kontemporer tidak dapat terlepas dari gelombang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Fenomena ini, menghasilkan perubahan esensial di berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada cara belajar dan mengajar di era serba digital.

Konsekuensinya, keberhasilan pembelajaran kini sangat bergantung pada berbagai faktor pendukung, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Guru dapat terbantu dalam membangkitkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran di kelas. Media ini efektif karena dapat merangsang daya pikir siswa dan memberikan representasi materi yang lebih konkret. Selain itu, penggunaan media dapat mempercepat proses pengajaran dengan menyediakan visualisasi yang mengurangi kebutuhan untuk menjelaskan secara lisan berulang-ulang (verbalisme), terutama saat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Selain itu media pembelajaran juga mampu mengembangkan proses pembelajaran ke arah yang lebih menarik.

Konsep-konsep pembelajaran yang abstrak digambarkan secara kongkrit dengan tampilan yang visual dan interaktif. Menurut (Wulandari et al., 2023), peran sentral media pembelajaran adalah menyajikan materi dengan cara yang menarik, yang secara signifikan meningkatkan efektivitas penyampaian dan daya serap siswa. Dengan demikian, media memiliki fungsi lebih dari sekadar alat presentasi; ia juga esensial dalam membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan dan merangsang keterlibatan mereka secara aktif.

Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar dapat ditingkatkan secara efektif melalui

penggunaan media interaktif. (Kurniawan et al., 2024) menjelaskan bahwa media interaktif adalah alat pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan berbagai komponen untuk menciptakan sebuah kesatuan. Fungsi utamanya adalah menguraikan dan menyajikan materi yang rumit dengan cara yang lebih mudah dimengerti. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat menunjang minat belajar serta prestasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, timbul pertanyaan penting, yaitu bagaimana cara agar peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran di kelas dan bagaimana guru dapat memantau perkembangan belajar siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda melalui pemanfaatan media Wordwall. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis persepsi guru sekolah dasar terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih untuk menggambarkan jalannya penelitian, faktor-faktor yang memengaruhi, hasil yang diperoleh, serta kendala yang dialami siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall. Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena dan berupaya menafsirkannya secara kontekstual. (Faizin et al., 2024).

Menurut (Wulandari et al., 2023), penelitian kualitatif biasanya memanfaatkan teknik, wawancara, dan Observasi. Dalam penelitian ini, proses pengumpulan data dilakukan di kelas IV SDN Kapedi 1 yang terdiri dari 18 siswa. Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi, wawancara, serta pemberian tes kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru atau pendidik adalah sebuah fasilitator bagi siswa dalam belajar, guru yang menjadi fasilitator harus bisa menyampaikan pembelajaran dengan maksimal dan menarik (Suprijono, 2017). Seperti memberikan pembelajaran yang tidak membosankan bagi peserta didik, guru harus bisa menggunakan metode dan model pembelajaran yang berbeda setiap harinya agar siswa tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas,

didalam kelas guru juga harus bisa membuat para siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung untuk menguji pemahaman siswa dalam menyimak materi yang di sampaikan.

Media Digital bisa meningkatkan terlibatnya peserta didik didalam kelas, media berbasis digital dibuat untuk melakukan pendekatan kepada peserta didik melaui media berbasis digital tersebut Gaya Belajar, dan Karakteristik Siswa berbeda-beda maka dari itu kami mengembangkan Media berbasis Digital dimana memadukan semua gaya belajar seperti Visual dengan melihat gambar di depan yang berkaitan dengan Materi, Audio mendengarkan suara yang terdapat pada Media, dan Kinestetik siswa bisa bergerak aktif saat Game WordWall.

Media yang tepat akan memungkinkan berjalannya pembelajaran dengan baik di sekolah sebab pemahaman siswa itu tergantung bagaimana cara guru menerapkan media pembelajaran tersebut. Apabila media pembelajaran yang di terapkan kurang menarik maka siswa akan bosan, tapi sebaliknya jika media pembelajaran yang dibuat menarik maka akan lebih mudah memahami dan mencerna serta ada rasa penasaran untuk tahu lebih banyak. Media pembelajaran sangat menentukan tingkat pemahaman siswa karena lewat media siswa biasanya lebih mudah memahami dari hasil implementasi media word serta media berbasis digital seperti video animasi dan penjelasan materi yang menarik siswa bisa memahami dan memberikan contoh terkait materi yang sudah diajarkan, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, serta memotivasi siswa didalam kelas.

Di sekolah dasar terkadang masih banyak guru yang tidak update dalam mengajar didalam kelas, tidak update dalam segi mengajar dan juga dalam menggunakan media teknologi yang di terapkan kepada siswa padahal pembelajaran bisa diubah cara menyampaikannya agar tidak cepat bosan.

Pembelajaran didalam kelas tidak harus selalu disampaikan dengan metode ceramah tetapi guru harus bisa berkreasi untuk membuat para siswa semangat dalam belajar, salah satunya juga pembelajaran yang di senangi anak SD adalah menyimak pembelajaran dengan menggunakan video animasi yang menarik. Pembelajaran yang di sampaikan dengan video animasi justru akan menarik siswa untuk lebih fokus dalam menyimak Dan akan mudah mengingat pembelajaran tersebut (Edy et al., 2022)

Banyak sekali media pembelajaran yang bisa di terapkan untuk merangsang siswa untuk berpikir lebih luas, hanya saja pemanfaatan medianya kurang di perggunakan dengan baik sehingga berdampak siswa akan cepat bosan. Semakin berkembangnya teknologi maka semakin besar juga dampaknya terhadap sekolah, guru dapat menggunakan media dengan berbantuan teknologi menyesuaikan dengan apa yang di butuhkan oleh siswa untuk mencapai tujuan yang diharapakan, agar guru kedepannya dapat lebih memilih media apa yang harus di terapkan didalam kelas agar dapat mendorong siswa berpikir lebih aktif (Oktafiani et al., 2020)

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang tepat untuk bisa meningkatkan rasa ingin tahu setiap siswa, karena siswa lebih suka ketika pembelajaran itu mempunyai gambar contohnya gambar animasi ataupun video animasi yang di tampilkan, sebab hal demikian dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar (LR Nisa, 2023).

Guru harus bisa melihat apa saja kebutuhan siswanya dalam pembelajaran, untuk mengetahui pembelajaran seperti apa yang harus di siapkan oleh guru setiap harinya, pentingnya bagi guru untuk bisa memahami kepribadian siswanya satu persatu terutama siswa tingkat sekolah dasar, karena siswa tingkat sekolah dasar cenderung mempunyai sifat yang berbeda beda setiap individu, terkadang ada siswa yang lebih suka belajar di kelas dan ada juga siswa yang lebih suka belajar di tempat terbuka.

Media pembelajaran interaktif yang sering banyak digunakan yaitu multimedia berbasis interaktif yang menggunakan animasi, dengan menggunakan media interaktif tersebut dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memungkinkan siswa untuk lebih fokus akibat media yang digunakan, ketika menggunakan media interaktif siswa juga bisa mengakses materi pelajaran yang sudah diajarkan oleh guru entah itu di sekolah maupun dirumah (Akyuna et al., 2025).

Media pembelajaran interaktif sangat bagus untuk digunakan dalam melatih siswa menggunakan media berbahan teknologi, karena media pembelajaran interaktif adalah media yang dapat membuat pembelajaran didalam kelas lebih hidup dan lebih aktif. Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat saat ini, media pembelajaran interaktif menjadi pilihan yang semakin penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai media atau alat bantu

dapat dimanfaatkan sebagai sarana yang membantu, memperbaiki, serta menggali kemampuan dan potensi peserta didik (Sahno, 2022). Dengan menggabungkan berbagai unsur multimedia dan fitur interaktif, media pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini. Media pembelajaran juga berperan dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif dan efisien selama proses belajar mengajar (Hafis et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif muncul sebagai solusi strategis yang mampu mengakomodasi gaya belajar kontemporer peserta didik yang menuntut pengalaman pembelajaran yang engaging, immersive, dan participatory pembelajaran interaktif telah mengalami perkembangan signifikan dalam lima tahun terakhir (Aini & Rusdiana, 2024).

Guru merupakan salah satu sumber yang mempunyai peran besar ketika di lingkungan sekolah, karena jika keinginan belajar siswa menurun hal tersebut dapat memicu siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dan hal itu akan sangat berdampak pada nilai siswa. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator dalam mengajar harus bisa memiliki cara atau strategi dalam merancang pembelajaran yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.

Maka dari itu, kami melakukan wawancara kepada wali kelas 4 SDN Kapedi 1, yaitu Bapak Vicky, terkait penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, diperoleh beberapa informasi penting. Guru kelas 3 di SDN Kapedi 1 memanfaatkan berbagai media pembelajaran, baik tradisional maupun digital. Selain itu, guru juga mulai menggunakan media interaktif berbasis digital seperti Wordwall untuk membuat kuis dan permainan edukatif. Melalui Wordwall, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran tersebut dinilai sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Kombinasi antara media cetak, visual, dan digital membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Penggunaan Wordwall terbukti meningkatkan fokus dan partisipasi siswa karena tampilannya yang interaktif serta berbentuk permainan yang memotivasi mereka untuk menjawab pertanyaan dengan antusias. Media visual seperti video dan

gambar membantu menjelaskan konsep abstrak, sedangkan Wordwall memperkuat pemahaman melalui latihan berbentuk game edukatif. Pendekatan ini sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan.

Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran, terutama yang bersifat interaktif seperti Wordwall. Mereka merasa belajar menjadi lebih seru karena dapat bermain sambil memahami materi pelajaran. Media berbasis permainan membantu menjaga konsentrasi siswa lebih lama dibandingkan hanya membaca buku, sehingga suasana belajar di kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton. SDN Kapedi 1 sendiri telah menerapkan media digital secara aktif dalam kegiatan belajar. Selain penggunaan Google Form untuk ujian, setiap kelas dilengkapi dengan proyektor yang digunakan untuk menampilkan video dan kuis interaktif. Guru juga memanfaatkan Wordwall dalam beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia dan IPAS untuk memberikan latihan dalam bentuk permainan seperti "tebak kata" atau "pasangkan jawaban".

Menurut hasil wawancara, media digital seperti Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang guru sering memulai pembelajaran dengan penjelasan menggunakan media cetak atau alat peraga, lalu memperkuat pemahaman siswa melalui latihan digital di Wordwall. Meski demikian, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Tantangan utamanya adalah menyesuaikan media dengan karakteristik dan kemampuan siswa, sebab tidak semua siswa memiliki kecepatan belajar yang sama. Guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan konten Wordwall agar tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah. Selain itu, koneksi internet yang kadang tidak stabil menjadi kendala dalam memaksimalkan penggunaan media digital. Kekurangan lain yang ditemukan adalah keterbatasan perangkat serta pengawasan agar siswa tetap fokus selama pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa juga bisa merasa bosan jika aktivitas digital digunakan terlalu sering tanpa variasi metode lain. Oleh karena itu, guru berusaha mengombinasikan Wordwall dengan kegiatan diskusi atau kerja kelompok agar siswa tetap aktif dan termotivasi.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar siswa. Penggunaannya membuat pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton karena siswa dapat belajar sambil bermain melalui kuis interaktif. Hal ini membantu meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Media interaktif juga memperkuat pemahaman konsep karena siswa dapat langsung melihat hasil jawabannya dan belajar dari kesalahan secara mandiri. Guru pun merasa terbantu karena media ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan efisien, terutama dalam mengulang materi atau mengevaluasi pemahaman siswa.

Walaupun masih ada kendala seperti: keterbatasan jaringan internet dan perangkat, secara keseluruhan Wordwall dinilai efektif sebagai sarana pembelajaran digital yang mampu mendorong kreativitas, kemandirian, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar di sekolah dasar.

Dengan demikian, integrasi media interaktif semacam ini menjadi langkah strategis untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Hasil penerapan media interaktif Wordwall juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi karena belajar terasa seperti bermain. Aktivitas berbasis permainan menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat berkompetisi secara sehat. Guru merasa terbantu dalam penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran, karena Wordwall memungkinkan pembuatan kuis interaktif dengan waktu persiapan yang lebih efisien dibandingkan media manual. Pembelajaran pun menjadi lebih variatif dan kontekstual, karena guru dapat menyesuaikan isi kuis dengan tema pelajaran seperti IPA, Bahasa Indonesia, atau IPS. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa juga meningkat melalui diskusi dan refleksi setelah permainan berlangsung, menciptakan suasana kelas yang lebih komunikatif dan menyenangkan.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall mampu memberikan dampak positif terhadap

proses belajar siswa di sekolah dasar. Media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi, konsentrasi, serta pemahaman siswa terhadap materi. Kombinasi antara media tradisional dan digital juga terbukti efektif karena menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Namun, penerapan media digital masih menghadapi kendala seperti keterbatasan jaringan internet, perangkat, serta kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

##### B. Saran

Oleh karena itu, disarankan agar guru terus meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media digital secara kreatif dan inovatif, serta sekolah memberikan dukungan fasilitas yang memadai. Penggunaan Wordwall juga perlu dikombinasikan dengan metode pembelajaran lain agar kegiatan belajar tetap variatif, interaktif, dan mampu menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 05(01), 121-132.
- Desi Azelina Sitorus, Imelda Gaindra Daeli, & Putri Jafriati Ningsih. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3(3), 266-271. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v3i3.5286>
- Dewi, S., Wahyuni, M., Tasnim, Y., Nadiah K. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital dalam Pendidikan: Tinjauan Sistematis Lintas Disiplin Ilmu. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies Malaysia*, 6(1), 2722- 7626
- Dini, S., Deri, H., Effy., Hesti, W., Naghm, Z. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2)

- Faizin, N., Handayani, S., Maharani Umaya, N., PGRI Semarang, U., & Author, C. (2024). Penerapan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(2), 191. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>
- Ima, S., Rosane, M., Andik P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1), 57-68. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jtpl/index>
- Kurniawan, A. A. Rahmawati. N. D. & Dian K (2024).
- Pengaruh Media Pembelaaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran* (JIEPP 42) 179-187. <https://doi.org/10.54371/lepp v412.466>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63-71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Pamungkas Surya, Zhenith. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 GunungSugih. *Journal of Social Science Education*, 2722-7154.
- Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika: Studi Literatur. *Jurnal tunas Pendidikan*, 2(2), 1-10.
- Sukma, R. A., Abdul, M., M. Hasrul (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Articulate Storyline. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 5(1)
- Tata, I., Ketut, S., Nyamik, R. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Wordpress pada Materi Persegi Panjang Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1)
- Waruwu, Marinu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2896-2910.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar