

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS

Akilah S., Ninik Indawati & Roni Alim Ba'diyah Kusufa

Magister Pendidikan IPS, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

akilahs93@admin.sd.belajar.id, ninikindawati@unikama.ac.id, roniabk@unikama.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of science at Waruruma State Elementary School, which is thought to be caused by the minimal use of interactive learning media and low student interest in learning. The purpose of this study is to examine the influence of interactive learning media Wordwall and learning interest on the learning outcomes of fourth-grade students in science, while filling the research gap related to the effectiveness of digital media integration in learning at the elementary school level. The method used in this study is a quantitative approach with a causal comparative method. The research subjects were students of grades IV.A consisting of 30 students and IV.B consisting of 32 students at Waruruma State Elementary School. The instruments used were observation guidelines and questionnaires for student participation and responses to the learning media. Data collection techniques used were questionnaires, observations, and additional documentation. Data analysis included validity and reliability tests, descriptive analysis, t-tests, multiple regression analysis, and partial tests to determine the effect of wordwall learning media on learning outcomes. The results of the study indicate that, partially, the interactive learning media Wordwall has a significant influence on students' science learning outcomes, with an R^2 value of 0.214 or 21.44%, and a significance level of 0.000 (<0.05).

Keywords: Learning Media; Learning Interest; Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Waruruma, yang diduga disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan rendahnya minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif Wordwall dan minat belajar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV, sekaligus mengisi gap penelitian terkait efektivitas integrasi media digital dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *causal comperatif*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV.A yang terdiri dari 30 siswa dan IV.B terdiri dari 32 siswa di SD Negeri Waruruma. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan lembar angket partisipasi dan respons siswa terhadap media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, dan dokumentasi tambahan. Analisis data meliputi uji validitas dan reliabilitas, analisis deskriptif, uji-t, analisis regresi berganda, dan uji parsial untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial, media pembelajaran interaktif Wordwall memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa, dengan nilai R^2 sebesar 0,214 atau 21,44%, dan nilai signifikan 0,000 ($<0,05$).

Kata-Kata Kunci: Media Pembelajaran; Minat Belajar; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPAS membekali siswa dengan pemahaman tentang fenomena alam dan sosial, yang mencakup unsur-unsur sains, lingkungan, budaya, ekonomi, dan sejarah (Fitriyani et al., 2021). Melalui pembelajaran IPAS, siswa didorong untuk menjadi warga negara yang aktif dan peka terhadap lingkungan sekitar. Meskipun penting, pembelajaran mengenai fenomena alam dan sosial di sekolah dasar masih menghadapi tantangan, terutama ketergantungan pada metode ceramah tradisional (Pahru et al., 2023), yang seringkali mengakibatkan keterlibatan siswa yang pasif dan hasil belajar yang kurang optimal.

Observasi awal di Sekolah Dasar Negeri Waruruma menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS, dimana metode pembelajaran disampaikan melalui ceramah dan buku teks. Terbatasnya penggunaan media visual dan digital menyebabkan minimnya interaksi siswa dengan materi. Hal ini sejalan dengan (Smaldino, Lowther, Mims, 2019), yang menyatakan bahwa penggunaan media yang monoton dapat mengurangi perhatian dan motivasi siswa. Selain itu, media yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa dapat menghambat efektivitas pembelajaran (Saleh et al., 2023). Salah satu solusi yang menjanjikan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall, yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan konten melalui permainan edukatif. Wordwall telah terbukti meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa dengan menyajikan konsep-konsep abstrak dalam format konkret dan visual (Kurniawan et al., 2024).

Faktor penting lain yang memengaruhi hasil belajar adalah minat siswa. Menurut pendapat (Fitriyah, 2024), menyatakan bahwa definisi minat sebagai dorongan internal yang memotivasi pembelajaran. Siswa dengan minat tinggi cenderung lebih fokus, tekun, dan aktif, sementara siswa dengan minat rendah sering menunjukkan perilaku pasif dan partisipasi terbatas (Subekti et al., 2021).

Di Sekolah Dasar Negeri Waruruma, pembelajaran IPAS masih sangat bergantung pada metode konvensional, dengan integrasi media digital yang terbatas. Pendekatan ini menimbulkan tantangan dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak seperti keragaman budaya, dinamika sosial, dan fenomena alam. Faktor-faktor yang berkontribusi meliputi infrastruktur yang tidak memadai, akses terbatas ke perangkat atau teknologi pembelajaran, dan pelatihan guru yang tidak memadai dalam penggunaan media digital. Meskipun demikian, wawancara singkat dengan siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan motivasi ketika dihadapkan pada perangkat pembelajaran modern seperti video, kuis interaktif, dan aplikasi pendidikan.

Temuan ini menyoroti potensi pendekatan pembelajaran interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sangat penting bagi sekolah dan pemangku kepentingan pendidikan untuk secara teratur mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran guna memenuhi kebutuhan pelajar digital native masa kini.

Singkatnya, rendahnya hasil belajar sains di kalangan siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Waruruma disebabkan oleh terbatasnya penggunaan media interaktif dan rendahnya minat siswa. Studi ini mengatasi kesenjangan penelitian dengan mengkaji pengaruh gabungan dan individual media Wordwall dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa dalam pendidikan sains dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kausal-komparatif, yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji hipotesis secara

statistik. Menurut pendapat (Rahmi Pertiwi et al., 2023), penelitian kausal-komparatif berusaha mengidentifikasi penyebab efek yang diamati dengan memeriksa hubungan antar variabel.

Data yang dikumpulkan terutama bersifat kuantitatif, yang bertujuan untuk memperoleh wawasan yang akurat tentang pengaruh media pembelajaran interaktif dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa. Data primer diperoleh melalui kuesioner dan observasi kelas, sementara data sekunder bersumber dari dokumen sekolah, silabus, rencana pembelajaran, buku teks, dan materi ajar lainnya. Meskipun penelitian ini bersifat kuantitatif, dukungan kualitatif disertakan untuk memperkaya temuan. Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner, observasi, dan dokumentasi.

Untuk menilai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dan minat belajar terhadap hasil belajar sains siswa, beberapa analisis statistik dilakukan. Analisis ini meliputi uji validitas dan reliabilitas, analisis deskriptif, uji-t, regresi linier berganda, dan uji efek parsial untuk mengevaluasi kontribusi individual setiap variabel independen.

Tabel 1. Uji Validitas (X₁, X₂, dan Y)

Initial Eigenvalues			
Component	Media Pembelajaran (X₁)		
	Total	% of Variance	Cumulative %
1	2.314	33.061	33.061
2	1.490	21.288	54.349
3	1.186	16.945	71.294

Minat Belajar (X₂)			
Component	Minat Belajar (X₂)		
	Total	% of Variance	Cumulative %
1	1.523	38.082	38.082
2	1.040	25.989	64.071

Hasil Belajar (Y)			
Component	Hasil Belajar (Y)		
	Total	% of Variance	Cumulative %
1	2.055	41.095	41.095
2	1.262	25.237	66.332

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji validitas dilihat dari *Intintal Eigenvalues* pada kolom total untuk setiap variabel penelitian terhadap % kumulatif. Variabel media pembelajaran (X₁) memiliki nilai eigenvalues sebesar 2,314 dan menjelaskan sekitar 33,061% dari total varians. Variabel minat belajar (X₂) memiliki nilai eigenvalues sebesar 1,523 yang berarti faktor ini menjelaskan sekitar 38,082% dari total varians. Sementara itu, variabel hasil belajar (Y) memiliki nilai eigenvalues sebesar 2,055 yang berarti faktor ini mampu menjelaskan 41,095% dari total varians yang terdapat pada indikator Hasil Belajar.

Hasil uji validitas menyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan pada setiap variabel penelitian, dengan hasil sebagai berikut.

Table 2. Uji Reliabilitas

Variable	Reliabilitas	Keterangan
Media Pembelajaran (X ₁)	.712	Reliabel
Minat Belajar (X ₂)	.698	Reliabel

Hasil Belajar (Y)	.740	Reliabel
-------------------	------	----------

Berdasarkan tabel di atas, uji reliabilitas diperoleh dengan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,06, sehingga variabel dinyatakan reliabel. Oleh karena itu, data dapat dianalisis pada tahap selanjutnya, yaitu menggunakan teknik analisis regresi.

HASIL

Penelitian ini melibatkan 62 siswa di SD Negeri Waruruma dari dua kelas yang berbeda. Terdiri dari 28 siswa kelas IV.A (45,16%) dan 34 siswa kelas IV.B (54,84%). Analisis difokuskan pada tiga variabel utama yaitu Media Pembelajaran, Minat Belajar, dan Hasil Pembelajaran, dengan data lengkap tersedia untuk semua partisipan. Statistik deskriptif dirangkum dalam Tabel 3. Variabel Media Pembelajaran, yang mencerminkan persepsi siswa terhadap platform Wordwall, memiliki skor rata-rata 27,71 dan median 28,00, yang menunjukkan respons yang umumnya positif. Variabel Minat Belajar memiliki skor rata-rata 16,31 dan median 16,00, yang menunjukkan distribusi simetris dan tingkat minat yang konsisten di antara siswa. Variabel Hasil Pembelajaran menunjukkan skor rata-rata 20,23 dan median 20,00, yang mencerminkan kinerja akademik yang relatif tinggi dan stabil.

Tabel 3. Analisis Deskriptif

N	Media Pembelajaran		Minat Belajar	Hasil Belajar
	Valid	62	62	62
	Missing	0	0	0
Mean		27.71	16.31	20.23
Median		28.00	16.00	20.00
Std. Deviation		3.185	1.878	2.531

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai *Std. Deviation* sebesar 3,185 untuk Media Pembelajaran, 1,878 untuk Minat Belajar, dan 2,531 untuk Hasil Belajar. Hal ini menunjukkan bahwa variabilitas moderat di antara respons. Nilai-nilai ini mendukung asumsi distribusi normal, yang merupakan prasyarat untuk melakukan analisis statistik inferensial seperti uji regresi dan korelasi.

Secara keseluruhan, analisis deskriptif menunjukkan bahwa siswa umumnya merespons secara positif media interaktif, mempertahankan tingkat minat belajar yang konsisten, dan mencapai hasil belajar yang memuaskan. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk pengujian statistik lebih lanjut guna mengeksplorasi hubungan antar variabel. Lebih lanjut, hasil deskriptif memberikan gambaran awal yang menunjukkan bahwa siswa umumnya memiliki persepsi positif terhadap media pembelajaran yang digunakan, menunjukkan tingkat minat belajar yang konsisten, dan mencapai hasil belajar yang relatif tinggi. Temuan ini berfungsi sebagai dasar untuk mengeksplorasi hubungan antar variabel penelitian.

Hasil Ringkasan Model dari analisis regresi berganda menghasilkan koefisien korelasi (R) sebesar 0,977, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4. Nilai ini menunjukkan korelasi yang signifikan secara statistik dan kuat antara variabel independen Media Pembelajaran dan Minat Belajar dan variabel dependen yakni Hasil Pembelajaran. Nilai R yang mendekati 1 menunjukkan hubungan prediktif yang kuat, yang menegaskan bahwa model regresi efektif menjelaskan pengaruh variabel independen terhadap kinerja siswa.

Table 4. Uji Regresi Berganda

Model Summary^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.977 ^a	.955	.953	609.074

Untuk menilai signifikansi statistik model regresi, Analisis Varians (ANOVA) dilakukan. Hasilnya, yang disajikan pada Tabel 5, menunjukkan nilai F sebesar 620,752 dengan tingkat signifikansi (nilai p) sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa model tersebut signifikan secara statistik. Ini berarti bahwa, secara kolektif, Media Pembelajaran dan Minat Belajar memiliki dampak yang signifikan terhadap Hasil Belajar.

Table 5. Uji-F

ANOVA^a		
	F	Sig.
Regression	620.752	.000 ^b

Analisis lebih lanjut dilakukan menggunakan uji-t untuk mengevaluasi kontribusi masing-masing variabel independen. Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 6.

Table 6. Regression Coefficient Test Analysis (t-Test)

Model	Unstandardized Coefficients			T	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Toleranc	VIF
Constant	-2319.129	649.877		-3.569	.001					
Media	.222	.055	.270	4.009	.000	.931	.463	.111	.169	5.910
Minat	.975	.091	.724	10.745	.000	.971	.814	.298	.169	5.910

a. Dependent Variable: HasilBelajar

Variabel Media Pembelajaran memiliki koefisien regresi sebesar 0,222, dengan nilai t sebesar 4,009 dan nilai p sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa untuk setiap peningkatan satu unit penggunaan media interaktif, hasil belajar siswa meningkat sebesar 0,222 unit, dengan asumsi minat belajar tetap konstan. Variabel Belajar menunjukkan pengaruh yang lebih kuat, dengan koefisien regresi sebesar 0,975, nilai t sebesar 10,745, dan nilai p sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan satu unit minat belajar bersesuaian dengan peningkatan hasil belajar sebesar 0,975 unit.

Hasil ini menegaskan bahwa kedua variabel tersebut secara signifikan memengaruhi prestasi siswa, dengan Minat Pembelajaran memiliki dampak yang lebih besar daripada Media Pembelajaran. Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa mengintegrasikan media interaktif seperti Wordwall, beserta upaya untuk meningkatkan minat siswa, dapat meningkatkan hasil belajar secara substansial dalam pendidikan IPAS.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam tiga sesi pembelajaran. Pada pertemuan pertama, peneliti memperkenalkan topik "Uang, Alat Pemenuhan, dan Kebutuhan atau Keinginan" dengan berbantuan menggunakan presentasi Wordwall, sebuah platform permainan edukatif

digital yang dapat diakses melalui laptop atau proyektor. Media ini digunakan untuk menyampaikan konten secara lebih interaktif dan efektif secara pedagogis. Sebuah tes awal diberikan untuk menilai pengetahuan awal, pemahaman konseptual, dan kesadaran lingkungan siswa. Sesi diakhiri dengan observasi reflektif, yang menyoroti perlunya visualisasi yang lebih baik dan peningkatan partisipasi siswa.

Gambar 1. Latihan Pengerjaan Soal Oleh Siswa-Siswi Kelas IV



Pertemuan kedua, yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Mei 2025, di kelas VI.A, melibatkan pembelajaran kolaboratif yang difasilitasi oleh peneliti dan pengamat pendukung. Siswa dikelompokkan secara heterogen berdasarkan hasil pretes, menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Siswa diberikan soal kontekstual terkait pengelolaan keuangan dan diminta untuk mengidentifikasi informasi yang diketahui, merumuskan pertanyaan panduan, dan mengusulkan solusi. Kegiatan ini mendorong pemikiran kritis dan diskusi antar teman.

Siswa kemudian mengeksplorasi buku teks IPAS dan sumber digital melalui Wordwall. Siswa menganalisis temuan mereka dalam kelompok dan merumuskan kesimpulan, yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Peneliti bertindak sebagai fasilitator, memperkuat konsep-konsep kunci dan mengatasi miskonsepsi.

Gambar 2. Peneliti memberikan penjelasan mengenai topik Uang, Alat Pemenuhan, dan Kebutuhan



Pertemuan ketiga, yang dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Mei 2025, melibatkan posttest yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap topik tersebut. Tes tersebut mencakup soal pilihan ganda yang selaras dengan indikator pembelajaran. Dengan membandingkan hasil pretest dan posttest, para peneliti memperoleh data kuantitatif untuk menilai dampak media Wordwall dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, proses pembelajaran bersifat interaktif, kooperatif, dan berbasis inkuiri. Suasana kelas dinamis dan partisipatif. Siswa menunjukkan keterlibatan yang kuat melalui diskusi dan tanya jawab. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik tersebut, sebagaimana tercermin dalam tanggapan dan presentasi kelompok mereka.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari 62 responden siswa, mayoritas menilai penggunaan media Wordwall secara positif. Secara spesifik, 18 siswa (29,03%) menilai media ini dalam kategori tinggi (skor antara 28 dan 30), sementara 12 siswa (19,35%) memberikan penilaian sangat tinggi (skor ≥ 31). Secara total, 30 siswa (48,38%) menyatakan sangat setuju dengan Wordwall sebagai alat pembelajaran di kelas. Temuan ini sejalan dengan Isnawati & Wulandari (2020), yang melaporkan bahwa Wordwall meningkatkan motivasi dan perhatian siswa dengan memungkinkan partisipasi aktif dalam kuis dan evaluasi interaktif.

Namun, 16 siswa (25,81%) menilai media ini dalam kategori sedang (skor 25–27), dan 13 siswa (20,97%) dalam kategori rendah (skor 22–24). Khususnya, 3 siswa (4,84%) memberikan penilaian sangat rendah (skor < 22), yang menunjukkan ketidaknyamanan atau manfaat yang dirasakan terbatas dari pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini konsisten dengan Resti dkk. (2024), yang mengidentifikasi tantangan dalam adopsi media digital, termasuk literasi digital yang terbatas dan akses yang tidak merata terhadap perangkat di sekolah dasar.

Minat belajar, 23 siswa (37,10%) termasuk dalam kategori sedang (skor 15–16), yang menunjukkan keterlibatan yang konsisten tetapi tidak terlalu antusias. Tujuh belas siswa (27,42%) termasuk dalam kategori tinggi (skor 17–18), dan sembilan siswa (14,52%) termasuk dalam kategori sangat tinggi (skor ≥ 19), yang menunjukkan motivasi yang kuat dan partisipasi aktif.

Dalam hal hasil belajar, 23 siswa (37,10%) dikategorikan "Baik" (skor 21–23), yang mencerminkan pencapaian yang memuaskan sesuai dengan standar kurikulum. Skor rata-rata 3,37 menempatkan kinerja keseluruhan dalam kategori "Cukup Baik", yang menunjukkan pembelajaran yang efektif dengan ruang untuk perbaikan lebih lanjut.

Analisis regresi mengonfirmasi adanya pengaruh gabungan yang signifikan antara media Wordwall dan minat belajar terhadap hasil belajar sains, dengan koefisien determinasi $R^2 = 0,955$ dan nilai $p < 0,000$, yang menunjukkan signifikansi statistik yang kuat. Secara individual, media Wordwall menyumbang 21,44% varians ($R^2 = 0,214$, $p < 0,000$), sementara minat belajar menjelaskan 66,26% varians, juga dengan nilai $p < 0,000$.

Temuan ini menggarisbawahi pentingnya mengintegrasikan media digital interaktif dan menumbuhkan minat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan Harirah & Khairi (2025), yang menekankan efek sinergis media dan motivasi dalam meningkatkan prestasi akademik IPAS.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik Kesimpulan (1) media pembelajaran interaktif dan minat belajar memiliki pengaruh gabungan yang signifikan terhadap hasil belajar sains siswa kelas IV. Integrasi kedua unsur tersebut meningkatkan

pemahaman kognitif dan keterlibatan afektif siswa selama proses pembelajaran. (2) Media pembelajaran interaktif, khususnya Wordwall, secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa. Fitur-fiturnya yang interaktif dan responsif secara visual efektif menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman materi yang lebih menarik dan bermakna. (3) Minat belajar juga memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Siswa dengan minat yang tinggi cenderung lebih aktif, bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, dan menunjukkan kinerja akademik yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang minatnya lebih rendah. Temuan ini menyoroti pentingnya menggabungkan perangkat media digital dengan strategi yang menumbuhkan motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dalam pendidikan sains dasar.

REFERENSI

- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- 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>
- Pahru, S., Gazali, M., Pransisca, M. A., Marzuki, A. D., & Nurpitasi, N. (2023). Teori Belajar Kognitivistik Dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1070–1077. <https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1745>
- Rahmi Pertiwi, G., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Jenis Jenis Penelitian Ilmiah Kependidikan. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.59>
- Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Smaldino, Lowther, Mims, & R. (2019). Instructional technology and media for learning. In *Revista mexicana de investigación educativa* (Vol. 15, Issue 44).
- Subekti, M. R., Kurniati, A., & Firda, T. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 25 Gurung Peningkah Kayan Hilir Tahun 2020/2021. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 417–426. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v3i2.1376>