

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN
MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS III SD**

Estri Amaliya¹, Kiki Fatkhiyani², Piyantina Rukmini³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Darul Ma'arif Indramayu

¹estriamaliya901@gmail.com, ²fatkhiyani@gmail.com, ³piyantinanu2@gmail.com

ABSTRACT

The persistent lack of student interest and low academic achievement in mathematics highlight the need for engaging and interactive instructional models. This study aimed to examine the impact of the Make A Match learning model assisted by Wordwall, an interactive digital platform, on the learning interest and outcomes of third-grade students. Employing a quantitative approach with a true experimental design (pretest-posttest control group), the research involved 60 students randomly assigned to experimental and control classes. Data were collected using a learning interest questionnaire and mathematics achievement test, and analyzed through independent sample t-tests. The results revealed a significant difference between the two groups in both learning interest and achievement, with the experimental group showing greater improvement ($p = 0.000$). These findings suggest that integrating Make A Match with Wordwall fosters a more dynamic and participatory learning atmosphere, enhancing both student motivation and conceptual understanding. The study concludes that this instructional combination effectively supports student engagement and academic progress in mathematics, and recommends its broader implementation as an innovative teaching strategy at the elementary level.

Keywords: make a match, learning interest, learning achievement

ABSTRAK

Minimnya keterlibatan dan capaian belajar siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar menandai perlunya pendekatan inovatif yang mampu membangkitkan antusiasme dan memperkuat pemahaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan model pembelajaran *Make A Match* yang dipadukan dengan media interaktif *Wordwall* terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas III SD. Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen sejati, tipe *pretest-posttest control group design*. Sampel terdiri atas 60 siswa yang dikelompokkan secara acak ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar dan tes hasil belajar, dengan analisis data menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antar kelompok. Temuan menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam hal minat maupun hasil

belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan nilai signifikansi 0,000. Dapat disimpulkan bahwa integrasi model *Make A Match* dan *Wordwall* secara efektif mendorong aktivitas belajar yang lebih atraktif dan berdampak positif terhadap pencapaian akademik siswa. Hasil ini merekomendasikan penggunaan strategi serupa dalam pembelajaran matematika sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: *make a match*, minat belajar, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar ialah fondasi awal dalam membentuk karakter dan kemampuan akademik peserta didik, termasuk dalam penguasaan konsep-konsep matematika. Namun dalam praktiknya, pembelajaran matematika seringkali dianggap sulit, membosankan, dan minim interaksi sehingga menurunkan motivasi belajar siswa. Kondisi ini menjadi tantangan besar bagi guru sekolah dasar, khususnya dalam merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak. Pendidikan ideal adalah pendidikan yang mampu menciptakan proses belajar yang menyenangkan serta membekali peserta didik dengan keahlian berpikir kritis dan keterampilan abad 21 (Wafa & Darmawan, 2025). Dalam konteks ini,

strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara emosional dan kognitif menjadi sangat penting.

Fenomena di SD Negeri 1 Grogol memperlihatkan bahwa hanya 23,33% siswa kelas III yang mampu menunjukkan performa akademik yang berada di atas kriteria ketuntasan belajar pada materi matematika. Observasi awal menunjukkan rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar, siswa tampak pasif, kurang antusias, dan tidak menunjukkan ketertarikan terhadap materi. Hal ini mengindikasikan adanya persoalan mendasar pada metode pembelajaran yang digunakan, yaitu pendekatan instruksional yang belum optimal dalam mengaktifkan keterlibatan siswa secara langsung selama proses belajar dan pemaknaan materi. Rendahnya minat belajar juga

berdampak langsung terhadap hasil belajar yang diperoleh. Kondisi ini selaras dengan pendapat Sapitri dan Suriani (2025), bahwa motivasi belajar rendah berkorelasi erat dengan rendahnya hasil akademik, karena siswa cenderung kurang fokus, mudah terdistraksi, dan tidak memiliki dorongan internal untuk menguasai materi.

Sebagai upaya solusi, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menawarkan pendekatan aktif di mana siswa diajak mencocokkan informasi secara berpasangan, yang dapat merangsang keterlibatan fisik maupun mental siswa. Model ini cocok dikombinasikan dengan media *Wordwall*, yaitu *platform* digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif berbasis kuis interaktif yang menarik. Kombinasi keduanya dinilai dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna. *Wordwall* memiliki fitur visual yang menarik, audio interaktif, serta sistem skor dan umpan balik *instan* yang mampu mempertahankan perhatian dan rasa ingin tahu siswa. *Wordwall* mampu mengaktifkan banyak modalitas belajar siswa secara simultan, sehingga mempercepat penguasaan konsep melalui

pengalaman yang menyenangkan dan interaktif (Monalisa & Nurlizawati, 2024).

Meski demikian, penelitian tentang pengaruh integrasi model *Make A Match* dengan media *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika jenjang sekolah dasar, masih terbatas. Mayoritas studi hanya mengkaji efektivitas media *Wordwall* atau model *Make A Match* secara terpisah. Padahal, penggunaan keduanya secara terpadu berpotensi memberikan dampak yang lebih besar terhadap keterlibatan emosional dan pemahaman konseptual siswa. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris yang menguji pengaruh gabungan model dan media ini secara komprehensif. Model *Make A Match* secara signifikan meningkatkan hasil belajar ketika digunakan secara konsisten dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Rahmani *et al.*, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh model pembelajaran *Make A Match* yang dipadukan dengan media *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD.

Penelitian ini membuka peluang penerapan model pembelajaran digital yang tidak hanya fokus pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga menghidupkan kembali semangat belajar siswa di dalam kelas. Secara teoretik, studi ini menegaskan potensi sinergi antara pendekatan kooperatif dan media digital dalam pembelajaran. Secara praktis, model yang diuji dapat menjadi solusi aplikatif bagi pendidik untuk menciptakan kelas yang lebih hidup dan memberdayakan siswa sejak dini.

B. Metode Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah, penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif, karena berorientasi pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel terikat. Metode yang diterapkan adalah *True Experimental Design* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*, yang memungkinkan peneliti memberikan perlakuan kepada salah satu kelompok diberikan intervensi, sementara kelompok lain dijadikan pembanding tanpa perlakuan, dengan pengukuran sebelum dan sesudah

intervensi (Azura et al., 2025). Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 1 Grogol pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan melalui *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kesesuaian kurikulum, kesiapan sekolah, dan karakteristik peserta didik (Patrisius liber et al., 2024). Sampel terdiri atas 30 siswa kelas III A sebagai kelompok kontrol dan 30 siswa kelas III B sebagai kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Make A Match* berbantuan *Wordwall*, adapun kelompok kontrol mengikuti proses pembelajaran dengan metode standar yang biasa diterapkan guru tanpa intervensi khusus. Materi yang diajarkan adalah operasi hitung pecahan, dan proses pembelajaran berlangsung selama empat kali pertemuan.

Instrumen penelitian terdiri atas tes untuk menilai perubahan hasil belajar siswa, dan angket yang

dirancang khusus untuk mengeksplorasi dimensi minat belajar mereka. Angket disusun berdasarkan skala *Likert* dan mengukur aspek kognitif, afektif, dan konatif minat belajar (Novita Sari et al., 2024). Data yang diperoleh diuji validitas dan reliabilitasnya, lalu Untuk memastikan keandalan hasil, data dianalisis melalui serangkaian uji awal meliputi normalitas dan homogenitas, sebelum diterapkan uji-t *independen* guna mengetahui sejauh mana perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol (Harahap et al., 2020). Semua analisis dilakukan dengan bantuan *software* SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan *Wordwall* terhadap Minat Belajar Siswa

Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* yang dipadukan dengan media interaktif *Wordwall* memberikan implikasi terhadap pemupukan minat siswa dalam mempelajari matematika yang cenderung dianggap abstrak dan kurang menyenangkan. Format permainan edukatif yang disediakan oleh *Wordwall*, seperti kuis, matching pairs, dan unscramble, mampu

membangkitkan ketertarikan siswa dengan menggabungkan unsur visual, interaktif, dan elemen gravitasi seperti *point*, *leaderboard*, dan *timer* (Ica, 2023). Interaktivitas tinggi ini menempatkan siswa dalam posisi aktif sebagai pelaku pembelajaran yang terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses yang menyenangkan dan interaktif. Ketika pembelajaran dikemas seperti permainan, siswa cenderung terlibat secara intrinsik dan lebih fokus pada kegiatan pembelajaran (Erita, 2017). Hal ini sejalan dengan konsep *edutainment*, yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional siswa (Firdaus Umar et al., 2023). Dengan demikian, kolaborasi antara *Wordwall* dan *Make a Match* menginisiasi pembelajaran yang responsif dan merangsang keterlibatan aktif siswa sebagai langkah strategis dalam membangun minat belajar sejak dini.

Meskipun penggunaan model *Make a Match* dan media *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, namun dalam praktiknya terdapat sejumlah kendala yang dapat mempengaruhi efektivitas penerapannya. Salah satu kendala

utama adalah potensi ketergantungan siswa terhadap elemen hiburan dan reward dari media digital, yang dapat menyebabkan minat belajar menjadi bersifat ekstrinsik dan menurun ketika tidak ada penguatan dari luar (Humam & Hanif, 2025). Selain itu, tidak semua sekolah dasar memiliki sarana dan prasarana digital yang memadai untuk mengakses *Wordwall* secara optimal. Masalah jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat, serta rendahnya eksposur guru terhadap pelatihan pemanfaatan media digital menjadi hambatan struktural dalam menciptakan pembelajaran berbasis teknologi yang optimal. Hal ini berpotensi membuat kesenjangan pengalaman belajar antar siswa meningkat, terutama bagi sekolah-sekolah di wilayah dengan fasilitas terbatas.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru perlu menyusun strategi pembelajaran yang seimbang antara pendekatan digital dan konvensional. Salah satu solusinya adalah dengan mengkombinasikan penggunaan *Wordwall* dengan media konkret seperti kartu pasangan cetak atau permainan analog yang tetap mengusung prinsip *Make a Match*. Dengan cara ini, sekolah yang belum

memiliki akses teknologi tetap dapat menerapkan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, guru dapat memberikan reinforcement berupa pujian verbal, pengakuan sosial, atau refleksi kelompok sebagai bentuk penguatan non-digital untuk menjaga motivasi intrinsik siswa. Diperlukan juga pelatihan guru secara berkelanjutan dalam pemanfaatan media digital dan pengembangan konten interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan pendekatan yang adaptif dan kreatif, model *Make a Match* berbantuan media *Wordwall* dapat terus dioptimalkan guna menciptakan pembelajaran bermakna yang mengintegrasikan motivasi internal dan pemahaman konseptual siswa guna mencapai peningkatan belajar yang terus-menerus dan mendalam. (Sapitri & Suriani, 2025; Wafa & Darmawan, 2025).

2. Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat bahwa penerapan *Make a Match* berbantuan media interaktif mampu memiliki pengaruh yang sangat signifikan dan positif

terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 1 Grogol. Temuan ini diperkuat oleh uji hipotesis *N-Gain* dan uji *independent sample t-test* (uji t).

Pertama, uji *independent sample t-test* (uji t) untuk hasil belajar memberikan hasil statistik yang kuat. Pada kelas eksperimen nilai Sig. (*Sig 2-tailed*) memperoleh nilai 0,000. Karena nilai $0,000 < \alpha 0,05$, maka secara statistik temuan ini menegaskan bahwa penggunaan model *Make a Match* berbantuan *Wordwall* berkontribusi secara nyata terhadap hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Ini berarti perlakuan yang diberikan berhasil meningkatkan pencapaian belajar siswa secara substansial. Sebaliknya pada kelas kontrol, nilai Sig. (*Sig 2-tailed*) memperoleh nilai 0,873. Karena $0,873 > \alpha 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa tanpa perlakuan tersebut. Metode pembelajaran konvensional kurang efektif dalam memfasilitasi peningkatan hasil belajar (Firdaus Umar et al., 2023).

Kedua, uji *N-Gain* lebih lanjut mengukur besarnya peningkatan hasil belajar secara terukur dan

dinormalisasi, memberikan gambaran efektivitas perlakuan kelas eksperimen menunjukkan rata – rata *N-Gain Skor* sebesar 0,4706, yang berada dalam kategori sedang. Angka tersebut mengindikasikan bahwa siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang substansial dari *pretest* ke *posttest*. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan intervensi dalam memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi pada mata pelajaran matematika. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media interaktif *wordwall* pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori cukup efektif.

Kelas kontrol menunjukkan rata-rata nilai *N-Gain Skor* sebesar 0,0241, yang termasuk dalam kategori rendah bahkan menunjukkan nilai negatif. Dengan kata lain, siswa pada kelas kontrol tidak menunjukkan perkembangan hasil belajar yang signifikan selama penelitian. Sebaliknya rata-rata skor mereka cenderung menurun. Pembelajaran tanpa menggunakan model dan media inovatif tidak memadai untuk memicu peningkatan kompetensi siswa.

Model pembelajaran *Make a Match* mendorong siswa untuk tidak sekedar mengingat informasi, tetapi juga memprosesnya secara aktif. Proses mencocokkan elemen yang berbeda menuntut pemahaman mendalam atas konsep, bukan hanya hafalan semata (Rahmawati et al., 2024). Dalam konteks matematika, siswa dilatih untuk menghubungkan antara operasi bilangan dan hasilnya secara logis. Media *Wordwall* memperkuat proses ini dengan menyajikan pencocokan dalam format yang menarik secara visual dan responsif. Pembelajaran yang melibatkan berbagai indra melalui gabungan audio-visual dan gerakan motorik mampu mempercepat pemahaman konsep (Waldi et al., 2022). Hal tersebut menggambarkan penerapan konstruktivisme, yakni ketika siswa belajar secara aktif dengan membangun pemahamannya melalui interaksi nyata dengan konten dan lingkungan pembelajaran (Rahmani et al., 2023). Implikasinya, perpaduan antara *Make a Match* dan *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran bermakna yang mendorong hasil belajar lebih tinggi karena siswa terlibat aktif dalam proses pemaknaan materi.

Salah satu fitur unggulan dari *Wordwall* adalah kemampuannya memberikan umpan balik instan, yang membantu siswa langsung memahami letak kesalahannya dan segera memperbaikinya (Ica, 2023). Namun demikian, pembelajaran yang mengandalkan berbagai modalitas ini menuntut kesiapan teknologi dan kapasitas digital siswa maupun sekolah. Kendala muncul ketika keterbatasan perangkat, jaringan internet, atau kurangnya keterampilan guru menghambat kelancaran proses belajar. Selain itu, penggunaan *Wordwall* yang terlalu berorientasi pada *gamifikasi* juga berisiko memunculkan ketergantungan terhadap *reward* eksternal, yang justru mengalihkan fokus siswa dari pemahaman ke pencapaian poin semata. Jika tidak diimbangi, motivasi ekstrinsik ini bisa melemahkan minat intrinsik siswa terhadap materi pelajaran. Dalam pembelajaran konvensional di kelas kontrol, keterbatasan dalam hal interaktivitas, umpan balik, dan variasi penyampaian materi juga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Guru memiliki peran krusial sebagai pengelola pembelajaran dan harus mampu memilih pendekatan yang mendorong

partisipasi aktif siswa agar hasil belajar optimal (Adriyanti et al., 2020).

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru perlu mengadopsi strategi *hybrid* yang memadukan pendekatan digital dan konvensional secara seimbang. *Wordwall* dapat digunakan secara selektif dalam sesi pembelajaran tertentu yang bertujuan untuk membangun konsep secara aktif dan menyenangkan, sementara pada saat lain guru dapat menggunakan alat bantu konkret untuk menghindari ketergantungan terhadap teknologi. Di samping itu, penting bagi guru untuk memberikan penguatan secara verbal dan sosial, seperti pujian dan pengakuan atas usaha siswa, guna membangun motivasi intrinsik secara perlahan. Pembelajaran kolaboratif seperti *Make a Match* juga berkontribusi dalam menumbuhkan interaksi sosial, analisis, dan pemecahan masalah secara kelompok, yang merupakan keterampilan esensial dalam matematika. Minat belajar tinggi berkorelasi dengan usaha yang konsisten dan pencapaian akademik yang lebih baik (Harlinda Syofyan, 2021). Dengan pendekatan ini, siswa mampu membangun pemahaman yang kokoh sembari mengembangkan

motivasi internal dan kepercayaan diri dalam belajar. Integrasi model *Make a Match* dan *Wordwall* membentuk pengalaman belajar yang kolaboratif, adaptif, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi yang autentik siswa kelas III SD Negeri 1 Grogol.

E. Kesimpulan

Model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil uji *t* menunjukkan nilai signifikansi 0,002, yang mengindikasikan adanya perbedaan minat belajar yang bermakna antara kelompok eksperimen dan kontrol. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan partisipasi, antusiasme, dan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Media *Wordwall* yang dikemas dalam format permainan edukatif mampu menciptakan *respons* afektif awal berupa perhatian penuh dan keinginan alami siswa untuk memahami topik yang dipelajari. Sementara aktivitas mencocokkan dalam *Make A Match* memicu interaksi sosial yang menyenangkan. Implikasinya, pembelajaran yang memadukan aktivitas fisik, visual, dan

interaktif secara signifikan mengaktifkan aspek afektif siswa, khususnya dalam membentuk ketekunan dan ketertarikan belajar sejak dini. Selain itu penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Wordwall* juga memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III. Hasil uji *t* menunjukkan signifikansi 0,000 dan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,4706 pada kelompok eksperimen, menandakan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang. Proses pembelajaran yang menggabungkan pencocokan konsep, penguatan visual, dan umpan balik instan membantu siswa memahami materi lebih dalam dan menghindari miskonsepsi. Aktivitas mencocokkan melatih siswa berpikir logis dan sistematis, sementara *Wordwall* memfasilitasi latihan mandiri dengan cara menyenangkan. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa pembelajaran kooperatif yang didukung teknologi digital dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika secara signifikan di tingkat dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adriliyani, P. A., Dantes, N., &

Jayanta, I. N. L. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Model *Make A Match* Berbasis Lingkungan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 181–191. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.25035>

Azura, Fitra, Y., Waldi, A., & Iraqi, S. H. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Wordwall* Di Kelas V UPT SDN 03 Pasar Amping Parak Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.

Erita, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran. *Economica*, 6(1), 72–86. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>

Firdaus Umar, A. F., Yusuf, A., Amini, A. R., & Alhadi, A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 7(2), 121–133. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v7i2.20670>

Harahap, F., Nurliza, & Nasution, N. E. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas IX SMP. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(1), 52–61. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/view/17301/13178>

Harlinda Syofyan, A. R. (2021).

- Mengukur Kesiapan Sekolah Untuk Meningkatkan Efektifitas Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 635.
- Humam, M. S., & Hanif, M. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Kritis Siswa di Era Modern. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 263–281.
- Ica, V. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V di SDN Tlogomas 2 Kota Malang. *Universitas TriBhuwana Tungadewi*, 1(1), 11–17.
<https://doi.org/10.33503/paradigma.v29i3>
- Monalisa, M., & Nurlizawati, N. (2024). Penerapan Model Kooperatif Make A Match Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X Fase E SMA Eka Sakti Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(4), 385–392.
<https://doi.org/10.24036/nara.v3i4.263>
- Novita Sari, A., Nurul Atikah Nasution, W., & Kurniati, S. (2024). Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif Dengan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1).
- Patrisius liber, Marni Marni, Andreas Teko, & Lisna Novalia. (2024). Peran Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Partisipasi Aktif Siswa di Dalam Kelas. *Coram Mundo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 6(2), 270–281.
<https://doi.org/10.55606/coramundo.v6i2.414>
- Rahmani, N. A., Yusuf, A., Izzati, N. W., & Aqilla, N. A. (2023). Relevansi Filsafat Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Pendidikan Siswa Di Era Digital. *Genta Mulia*, 15(1), 36–47.
- Rahmawati, R. D., Sumarni, Y., & Subagyo, R. A. (2024). Pengembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Edutainment. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 1–23.
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3).
<https://journal.aspirasi.or.id/index.php/Pragmatik>
- Wafa, M. A., & Darmawan, D. (2025). PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR TINGKAT SMA/SMK. *Tawadhu*, 9(1), 92–104.
- Waldi, A., Meisah Putri, N., Ridalfich, V., Mulyani, D., Mardianti Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, E., & Author, C. (2022). Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi, Numerasi dan Adaptasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education*,

5(3), 284–292.