



PEMANFAATAN MEDIA KUIS WORLDWALL UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENGENAL JENIS UANG DI KELAS I SDN 025 PALEMBANG

Tria Apriyani¹, Lyra Guswita Almuhsana², Efpri Tiara³, Murni Amelia Putri⁴, Asyifa Nabila⁵, Ana Theriana⁶

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

apriyanitria20@gmail.com, guswitaalmuhsana@gmail.com, efpriptiara@gmail.com,
murniameliaputri8@gmail.com, asyifan605@gmail.com, taqiratu@gmail.com.

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3506>

Article info:

Submitted: 26/06/25 Accepted: 16/11/25 Published: 30/11/25

Abstrak

Melalui penggunaan kuis interaktif Worldwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia “Mengenal Jenis-Jenis Uang” di kelas I SDN 025 Palembang, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart digunakan sebagai metodologi. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah fase-fase yang membentuk setiap siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, dan penilaian tujuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Worldwall dapat meningkatkan motivasi siswa. Sebelum tindakan, rata-rata skor kuesioner Antusias siswa adalah 63,08%; setelah tindakan, skor tersebut meningkat menjadi 83,08%. Selain itu, dari rata-rata 73,27 pada siklus I menjadi 79,46 pada siklus II, hasil belajar siswa juga meningkat. Hasilnya, media Worldwall berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di dalam kelas serta menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik.

Kata Kunci: Media interaktif, Worldwall, Antusias belajar, kelas I SD, pembelajaran menyenangkan

1. PENDAHULUAN

Guru di tingkat sekolah dasar, terutama di kelas rendah, harus menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis dengan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan anak. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas satu SD berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mampu memahami ide-ide melalui pengalaman langsung dan media yang menarik. Oleh karena itu, untuk mendorong motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, diperlukan strategi pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif, mendorong siswa untuk lebih aktif, serta membangun ketertarikan terhadap materi pelajaran. Antusias belajar siswa ditunjukkan melalui rasa senang dalam mengikuti pelajaran, aktif bertanya, terlibat dalam kegiatan, serta menunjukkan minat terhadap materi yang dipelajari. Akan tetapi, dalam praktiknya, tidak semua proses pembelajaran mampu menciptakan kondisi tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas I SDN 025 Palembang, diketahui bahwa Antusias siswa dalam pembelajaran khususnya pada materi “Mengenal Jenis Uang” masih rendah. Banyak siswa



tampak pasif, kurang fokus, dan tidak menunjukkan semangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini diyakini disebabkan oleh penggunaan strategi pengajaran tradisional dan penggunaan media yang kurang kreatif. Guru sering kali menggunakan buku teks dan teknik ceramah tanpa bantuan alat bantu interaktif atau visual yang dapat menarik minat siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi media edukasi yang dapat memicu keingintahuan dan kegembiraan anak-anak. Worldwall adalah salah satu media yang dapat digunakan, sebuah platform digital interaktif yang memungkinkan guru membuat kuis edukatif dalam bentuk permainan menarik seperti mencocokkan kata, roda keberuntungan, teka-teki silang, dan sebagainya. Media ini sangat ideal untuk karakter siswa di kelas rendah yang menyukai aktivitas bermain sambil belajar. Penelitian Fitriani dan Nugroho (2021) menunjukkan menggunakan media edukatif Worldwall dapat membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

Penggunaan media kuis interaktif seperti Worldwall juga sejalan dengan pendekatan *active learning*, di mana siswa secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang menuntut dan menyenangkan, bukan hanya menyerap informasi secara pasif. (Arsyad, 2017). Dengan demikian, diharapkan media ini mampu meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran yang dianggap abstrak seperti jenis-jenis uang.

Berdasarkan konteks tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah minat belajar siswa kelas I SDN 025 Palembang terhadap materi mengenal jenis uang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media kuis Worldwall?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik media kuis Worldwall dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari berbagai jenis uang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di abad ke-21 dengan memberikan referensi dan kritik yang membangun.

Antusias belajar merupakan sikap positif siswa yang ditunjukkan melalui rasa senang, perhatian tinggi, partisipasi aktif, dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Antusias dapat menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran karena siswa yang antusias cenderung lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Uno, 2019). Menurut Roestiyah (2017), Antusias siswa perlu ditumbuhkan melalui pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik usia, serta gaya belajar siswa.

Siswa kelas I Sekolah Dasar berada pada usia dini yang sangat membutuhkan suasana belajar yang menarik, penuh warna, dan menyenangkan. Pembelajaran yang monoton akan membuat siswa cepat bosan, sehingga Antusias mereka pun menurun. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan pendekatan yang interaktif dan inovatif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar (Sugihartono et al., 2019).

Strategi yang dikenal sebagai “pembelajaran yang menyenangkan” menumbuhkan lingkungan yang membuat siswa merasa nyaman, terlibat, dan terinspirasi untuk berpartisipasi secara penuh. Interaksi guru-siswa yang dinamis adalah salah satu ciri khas pembelajaran yang menyenangkan, penggunaan media yang menarik, serta kegiatan belajar yang variatif (Sanjaya, 2019). Di kelas rendah SD, pembelajaran perlu dikemas dalam bentuk bermain sambil belajar agar sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional siswa (Mustari & Rahman, 2021). Model pembelajaran menyenangkan dapat diwujudkan melalui integrasi teknologi, permainan edukatif, dan media interaktif yang mampu merangsang rasa ingin tahu siswa. Salah satu media yang banyak digunakan untuk menciptakan suasana seperti itu adalah media digital berbasis game edukatif.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan membantu siswa memahami materi pelajaran. Menurut Arsyad (2019), media interaktif merupakan media yang memungkinkan komunikasi dua arah antara pengguna dan perangkat, sehingga terjadi keterlibatan aktif dari siswa. Menggunakan media interaktif dalam pengajaran di kelas dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi (Yulianti & Subekti, 2020). Dalam konteks era digital saat ini, media interaktif berbasis teknologi telah berkembang menjadi



salah satu pilihan yang efektif dan efisien dalam meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah Worldwall.

Worldwall adalah platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai jenis kuis dan permainan edukatif seperti match-up, multiple choice, wheel spin, dan true or false, yang dirancang untuk membantu guru menciptakan pembelajaran interaktif (Fitriani & Nugroho, 2021). Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain melalui kuis-kuis yang dapat diakses secara online maupun offline. Menurut Setiawan & Fitria (2020), penggunaan Worldwall dalam pembelajaran terbukti karena tampilannya yang menarik dan bentuk permainan yang variatif, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Selain itu, media ini juga dapat disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran serta usia peserta didik, sehingga sangat tepat diterapkan di kelas rendah SD.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, berdasarkan model Kemmis dan McTaggart. Tujuannya adalah untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar dengan menggunakan media kuis interaktif Worldwall. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD Negeri 025 Palembang yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi untuk mengamati keterlibatan dan Antusias siswa selama pembelajaran.
2. Angket untuk mengukur tingkat Antusias siswa baik sebelum maupun sesudah tindakan.

Untuk mengidentifikasi peningkatan Antusias belajar siswa dari siklus I ke siklus II, data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk memanfaatkan media kuis interaktif Worldwall guna meningkatkan Antusias dan hasil belajar siswa di kelas I SDN 025 Palembang pada materi “Menenal Jenis Uang”.

1. Perencanaan Tindakan Penelitian

Pada tahap perencanaan, peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk membuat modul ajar Kurikulum Merdeka dengan pendekatan yang menekankan pada pembelajaran aktif dan menyenangkan. Materi “Menenal Jenis Uang” dirancang agar dapat disampaikan melalui media kuis berbasis digital menggunakan platform Worldwall, yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Selain itu, disiapkan pula instrumen observasi, angket Antusias siswa, dan lembar evaluasi hasil belajar untuk digunakan pada dua siklus tindakan.

Pada Siklus I, modul ajar difokuskan untuk memperkenalkan media Worldwall sebagai alat bantu pembelajaran. Rencana pembelajaran yang disusun pada tahap ini memperoleh skor 3,15 atau 78,75% dengan kategori baik. Meskipun telah memenuhi kriteria dasar, terdapat beberapa kekurangan seperti belum optimalnya instruksi penggunaan media dan kurangnya variasi dalam soal kuis.

Sebagai tindak lanjut, pada Siklus II, modul ajar disempurnakan dengan menambahkan variasi bentuk kuis, memperjelas petunjuk penggunaan media, serta menyiapkan strategi pembelajaran yang lebih kolaboratif dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Hasilnya, rencana pembelajaran pada siklus ini memperoleh skor 3,89 atau 97,25% dengan kategori sangat baik. Perbaikan ini berdampak positif terhadap pelaksanaan tindakan dan hasil belajar siswa di siklus berikutnya.

2. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan memperkenalkan Worldwall dan mengintegrasikan soal-soal kuis yang sederhana serta sesuai dengan materi. Meskipun sebagian besar siswa tampak tertarik dan antusias, beberapa siswa masih pasif dan belum memahami



cara mengikuti kuis digital. Guru berperan aktif membimbing siswa yang mengalami kesulitan selama kegiatan berlangsung.

Aktivitas pembelajaran pada siklus I ini memperoleh skor rata-rata 3,25, yang setara dengan 81,25%, termasuk dalam kategori baik. Meskipun cukup berhasil, hasil ini menunjukkan masih adanya ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal keterlibatan siswa secara menyeluruh.

Siklus II

Refleksi dari siklus I memberikan dasar untuk perbaikan. Guru memberikan instruksi yang lebih rinci sebelum pelaksanaan, memperbanyak variasi soal dalam format kuis, serta memberikan penghargaan kecil (seperti pujian dan tepuk tangan) untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Hasilnya, suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa tampak lebih percaya diri serta bersemangat mengikuti permainan kuis hingga akhir.

Aktivitas pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, dengan skor 3,91 atau setara 97,75%, dan masuk dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran berdampak positif terhadap keterlibatan dan Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan.

3. Hasil Belajar Siswa

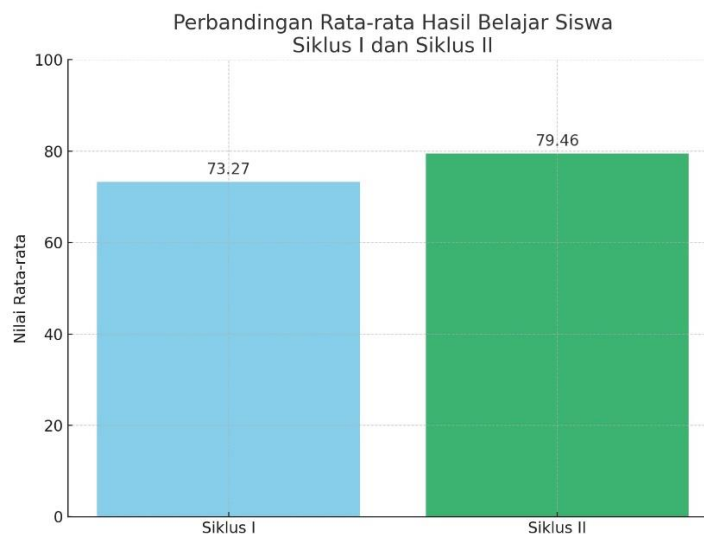
Penilaian hasil belajar dilakukan melalui evaluasi individual pada akhir setiap siklus. Berikut adalah data hasil belajar 26 siswa:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Siswa	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Siklus I-II
1.	Azlan Azhror Sharkani	75	80	5
2.	Chandika Alfarizqi	65	75	10
3.	Ajeng Shakila	75	89	14
4.	Muhammad Ariq Rifid Abbasy	80	85	5
5.	Aleesha Faza Qalbina	80	85	5
6.	Anasyah Nazeva Revahila	60	65	5
7.	Muhammad Habibie Nabil Mubarok	85	90	5
8.	Arumi Nasya Razita	70	75	5
9.	Muhammad Raffi Firdaus	75	80	5
10.	Muhammad Zaid Al-Auza	75	80	5
11.	Muhammad Rasya Afriyansa	65	70	5
12.	Muhamad Enjie Genpama	75	80	5
13.	Azqiara Mafaza	65	70	5
14.	Chalista Zakyrin	85	90	5
15.	Fadhila Kabsya Munira	75	80	5
16.	Firly Adinda Putri	70	76	6
17.	Muhammad Kevin Alvaro	60	65	5
18.	Inara varisha Kurniawan	65	70	5
19.	Muhammad Lela Syaputra	75	80	5
20.	Michelle Safira	90	95	5
21.	Sultan Mehmed Al Pasha	70	75	5
22.	Nawaalbahar Khodijah Batubara	70	75	5



23.	Gera Vanda Adora	80	85	5
24.	Siti Zhafira Shalehah	80	85	5
25.	Zafirah Alika Putri	75	80	5
26.	Almeera Gina Alfathunissa	80	85	5
Jumlah		1905	2066	145
Rata-rata		73,27	79,46	5,58
Persentase		73,27%	79,46%	5,58%

Grafik 1. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata telah meningkat sebesar 6,19 poin dari siklus I ke siklus II. Setiap siswa memiliki hasil belajar yang lebih baik, baik secara individu maupun kelompok.

DATA HASIL ANGKET ANTUSIAS BELAJAR SISWA**Tabel 2. Rata-rata Skor Angket Antusias Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan**

No.	Nama Siswa	Skor Angket Sebelum Tindakan	Skor Angket Sesudah Tindakan	Peningkatan
1.	Azlan Azhror Sharkani	60	80	20
2.	Chandika Alfarizqi	55	75	20
3.	Ajeng Shakila	65	85	20
4.	Muhammad Ariq Rifid Abbasy	70	90	20
5.	Aleesha Faza Qalbina	70	90	20
6.	Anasyah Nazeva Revahila	55	75	20
7.	Muhammad Habibie Nabil Mubarak	75	95	20
8.	Arumi Nasya Razita	60	80	20
9.	Muhammad Raffi Firdaus	65	85	20
10.	Muhammad Zaid Al-Auza	65	85	20
11.	Muhammad Rasya Afriyansa	55	75	20



12.	Muhamad Enjie Genpama	65	85	20
13.	Azqiara Mafaza	55	75	20
14.	Chalista Zakyrin	75	95	20
15.	Fadhila Kabsya Munira	65	85	20
16.	Firly Adinda Putri	60	80	20
17.	Muhammad Kevin Alvaro	50	70	20
18.	Inara varisha Kurniawan	55	75	20
19.	Muhammad Lela Syaputra	65	85	20
20.	Michelle Safira	80	100	20
21.	Sultan Mehmed Al Pasha	60	80	20
22.	Nawaalbahr Khodijah Batubara	60	80	20
23.	Gera Vanda Adora	70	90	20
24.	Siti Zhafira Shalehah	70	90	20
25.	Zafirah Alika Putri	65	85	20
26.	Almeera Gina Alfathunissa	70	90	20
Jumlah		1649	2160	520
Rata-rata		63,08	83,08	20
Persentase		63,08%	79,46%	20%

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada 26 siswa sebelum tindakan pembelajaran menggunakan media kuis Worldwall, diperoleh rata-rata skor sebesar 63,08%. Jika dikategorikan, nilai ini termasuk dalam kategori sedang menuju rendah. Nilai ini mencerminkan kondisi awal siswa yang:

- Kurang menunjukkan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran.
- Kurang aktif bertanya kepada guru.
- Belum terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran.
- Menunjukkan minat yang minim terhadap materi yang disampaikan secara konvensional.

Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya mampu menarik Antusias siswa dalam mengikuti proses belajar, khususnya pada materi abstrak seperti Mengenal jenis-jenis uang.

Setelah diterapkannya media kuis interaktif Worldwall, dilakukan kembali pengukuran Antusias siswa menggunakan angket yang sama. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata skor menjadi 83,08%. Skor ini termasuk dalam kategori tinggi, yang berarti:

- Siswa tampak lebih bersemangat dan antusias mengikuti pelajaran.
- Terdapat peningkatan interaksi dan partisipasi aktif selama pembelajaran.
- Siswa lebih fokus dan tertarik terhadap materi karena disajikan dalam bentuk kuis interaktif yang menyerupai permainan.
- Suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis.

Peningkatan ini juga terlihat dari perubahan sikap siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih percaya diri dan aktif saat mengikuti pembelajaran berbasis teknologi.

Selisih peningkatan skor angket rata-rata adalah 20%, dari 63,08% menjadi 83,08%. Peningkatan ini termasuk signifikan, mengingat hampir seluruh siswa mengalami peningkatan skor Antusias. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media kuis Worldwall dapat



membuat kelas menjadi menyenangkan dan interaktif, sesuai dengan karakteristik siswa kelas I Sekolah Dasar. Media ini mendukung pendekatan *active learning*, sehingga siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar.

Dari hasil analisis angket, dapat disimpulkan bahwa tingkat Antusias siswa mengalami peningkatan yang sangat baik setelah tindakan pembelajaran menggunakan media kuis *Worldwall*. Media ini terbukti efektif dalam membuat siswa tertarik, termotivasi, dan terlibat dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media ini membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa kelas rendah.

4. Refleksi Seluruh Tindakan Pembelajaran

Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan masing-masing siklus. Pada siklus I, hambatan yang ditemukan meliputi kurangnya pemahaman siswa dalam menggunakan media digital serta kurangnya variasi dalam bentuk kuis. Guru menyadari perlunya bimbingan tambahan dan strategi yang lebih efektif.

Pada siklus II, hasil evaluasi menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih aktif, kelas menjadi lebih hidup, dan pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif. Penggunaan media kuis *Worldwall* terbukti membantu meningkatkan Antusias dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Beberapa aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Penelitian Setiap Siklus

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
Kemampuan guru dalam merancang modul ajar	78,75%	97,25%
Kemampuan guru dalam mengajar dengan memanfaatkan media kuis interaktif <i>Worldwall</i>	81,25%	97,75%
Pengalaman belajar siswa dengan kuis interaktif <i>Worldwall</i>	73,27%	79,46%

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa meningkat dari persentase 73,27% pada Siklus I menjadi 79,46% pada Siklus II seluruh siswa mengalami peningkatan nilai, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media kuis *Worldwall* memiliki dampak positif terhadap Antusias dan pemahaman materi siswa.

Peningkatan ini disebabkan oleh sejumlah faktor yang mempengaruhi, beberapa diantaranya:

- Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena disajikan dalam bentuk permainan digital yang menyenangkan.
- Adanya kompetisi sehat melalui kuis mendorong siswa lebih fokus dan antusias.
- Guru memberikan bimbingan lebih intensif pada Siklus II, serta memperbaiki strategi pelaksanaan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi Siklus I.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Fitriani & Nugroho (2021) yang menyatakan bahwa media interaktif seperti *Worldwall* dapat meningkatkan motivasi siswa dan keaktifan belajar mereka. Selain itu, pendekatan *active learning* yang diterapkan mendorong siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan, memperkuat pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar (Arsyad, 2019).

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuis interaktif *Worldwall* terbukti efektif dalam meningkatkan Antusias belajar siswa kelas I SDN 025 Palembang pada materi Mengenai Jenis Uang. Ini ditunjukkan oleh:



1. Peningkatan skor rata-rata angket Antusias siswa dari 63,08% sebelum tindakan menjadi 83,08% setelah tindakan, atau mengalami peningkatan sebesar 20%. Kategori Antusias siswa yang semula tergolong sedang menuju rendah meningkat menjadi tinggi.
2. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat signifikan, terlihat dari keaktifan mereka dalam menjawab soal kuis, memperhatikan penjelasan guru, serta menunjukkan sikap senang dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dari rata-rata 73,27 pada siklus I menjadi 79,46 pada siklus II. Hal ini menunjukkan adanya korelasi positif antara peningkatan Antusias dengan hasil belajar siswa.
4. Guru juga menunjukkan peningkatan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menggunakan media Worldwall, yang berdampak pada suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, media Worldwall dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menarik, khususnya bagi siswa kelas rendah yang cenderung menyukai aktivitas belajar berbasis permainan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitriani, A., & Nugroho, R. A. (2021). Penggunaan Media Interaktif Worldwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2205–2214.
- Mustari, M., & Rahman, F. (2021). Strategi Pembelajaran Menyenangkan bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 45–52.
- Roestiyah, N. K. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, A., & Fitria, H. (2020). Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 98–105.
- Sugihartono, et al. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yulianti, D., & Subekti, E. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Dasar*, 3(1), 20–30.