

Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Anisa Rahmadanti¹, La Ode Amril², Irwan Efendi³

^{1,2,3} Universitas Djuanda, Bogor, Indonesia

Email Korespondensi: anisarahmadanti072@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan studi PISA tahun 2017, pembelajaran matematika di Indonesia masih rendah. Sekitar 75% siswa belum mencapai target kemahiran matematika. Selain itu rata-rata nilai ulangan matematika pada penilaian tengah semester kelas IV SDN Cigombong 02 masih belum mencapai KKM yaitu dengan nilai 57 dari KKM 70. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Cigombong 02. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan True Experimental Design. Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest-only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Cigombong 02 tahun ajaran 2023/2024. Bentuk desain ini dibagi secara acak menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data ini menggunakan tes dengan 11 soal pilihan ganda. Penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai postes kelas posttest sebesar 68,87 dan nilai postes eksperimen sebesar 76,95. Berdasarkan hasil Uji Kruskal Wallis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,027 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa perbedaan skor kedua kelas signifikan secara statistik. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Cigombong 02. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Cigombong 02.

Kata Kunci: *Wordwall*, Hasil Belajar, Matematika

ABSTRACT

According to the 2017 PISA study, mathematics learning in Indonesia is low. Around 75% of students have yet to reach the proficiency target in mathematics. Apart from that, the average mathematics score on tests in the mid-semester assessment for class IV at SDN Cigombong 02 has yet to reach the KKM, with a score of 57 from a KKM of 70. This research aims to determine the effect of *Wordwall* learning media on the learning outcomes of class IV students at SDN Cigombong 02. Type of research This is quantitative research with a True Experimental Design. The research design used was *Posttest-only Control Design*. The population in this study were all class IV students at SDN Cigombong 02 for the 2023/2024 academic year. This design form is divided randomly into experimental class and control class, namely class IV A as the control class and class IV B as the experimental class. This data collection technique uses a test with 11 multiple-choice questions. This research showed that the average score for the experimental class was higher than the control class, with a class posttest posttest score of 68.87 and an experimental posttest score of 76.95. Based on the results of the Kruskal Wallis Test, a significance value of $0.027 < 0.05$ was obtained, indicating that the difference in scores between the two classes is statistically significant. Therefore, it can be stated that the *Wordwall* learning media influences the mathematics learning outcomes of class IV students at SDN Cigombong 02. This research concludes that the *Wordwall* learning media influences mathematics learning outcomes in fourth-grade students at SDN Cigombong 02.

Keywords: *Wordwall*, Learning Outcomes, Mathematics

Info Artikel:

Diterima: 16-06-2024

Direvisi: 28-06-2024

Revisi diterima: 29-06-2024

Rujukan: Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu kegiatan yang berjalan secara perlahan yang dilakukan pada jenjang Pendidikan (Indrawati, 2015). Berhasil atau tidaknya itu bergantung pada proses belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri. Hal tersebut tergantung pada proses belajar siswa. Peran guru sangat penting karena mereka berfungsi sebagai peran dalam proses pendidikan ini. Guru membantu menunjukkan dan membentuk potensi sosial, intelektual, keterampilan, dan bakat siswa. Komunikasi antara guru dengan siswa dapat membantu melacak proses belajar. Guru memberi siswa materi belajar yang membantu mereka berprestasi. agar bagian-bagian yang dipelajari siswa dapat digunakan sebagai output dari proses belajar mereka (Irfan, 2023). Bahkan bukan hanya guru saja yang berperan penting dalam hasil belajar siswa tetapi dengan peran orangtua (Eliyanti et al., 2023) yang harus senantiasa aktif untuk membantu siswa belajar di rumah agar dapat memberikan peningkatan atau perubahan kepada siswa agar menjadi lebih baik lagi.

Hasil belajar didefinisikan sebagai keunggulan yang dimiliki oleh orang Ketika sudah melalui proses belajar (Pandiangnan, 2018). Dapat diartikan bahwa terjadi nya hasil belajar didasari dari proses nya belajar. Yang di mana guru melakukan tugasnya dalam proses belajar dengan mengukur hasil tes siswa selain menyampaikan materi. Hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan yang dimiliki siswa setelah proses belajar. Ini mencakup keterampilan psikomotorik, kognitif, dan emosional (Nurbiantoro, 2016). Dalam kegiatan belajar mengajar, media sangat penting untuk membantu guru memberikan informasi kepada siswa. Mereka percaya bahwa media suatu komponen pendamping yang hakiki dalam memberikan informasi kepada siswa. Dengan adanya media, pengajaran dapat dilakukan dengan lebih baik dan mudah dipahami oleh siswa (Neni Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Media ini dapat digunakan sebagai alat bagi guru untuk memberikan materi dalam proses pembelajaran. Namun jika siswa kurang baik dalam mata pelajaran tersebut, meskipun media yang tersedia tidak memadai, namun keunggulan dalam belajar matematika siswa terhadap materi yang disajikan juga kurang maksimal (Harsiwi & Arini, 2020).

Banyak keterampilan harus dipelajari, terutama keterampilan proses, saat mengajar matematika di sekolah dasar. Dalam hal ini, membantu siswa memperoleh keterampilan adalah tugas utama guru. Karena penyampaian yang monoton dan metode pembelajaran yang sulit dipahami, matematika yang masih dianggap sulit. Hal ini berdampak pada pembelajaran

peserta didik (Wulandari, 2019). Seperti yang ditunjukkan oleh wali kelas IV di SDN Cigombong 02, bahwa siswa masih memiliki hasil belajar yang buruk dalam matematika, terutama dalam hal materi bangun datar. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil penilaian tengah semester, hanya sebagian kecil siswa kelas IV yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Siswa dengan nilai $>$ dari 70 dianggap lulus dari kriteria ketuntasan minimum. Berdasarkan hasil nilai penilaian tengah semester ini, dapat dilihat bahwa hasil belajar tersebut disebabkan oleh fakta bahwa siswa masih kesulitan membedakan ciri-ciri bangun datar. Guru lebih cenderung menjelaskan materi tanpa menggunakan media, yang menyebabkan semangat dan motivasi belajar siswa berkurang, yang pada gilirannya mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa.

Peneliti ingin melakukan penelitian mengenai pemanfaatan lingkungan belajar *Wordwall*. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membantu guru dan siswa dalam mengkomunikasikan informasi. Selain itu, siswa dapat menggunakan telepon seluler ataupun sel pintar secara mandiri, tanpa batasan jarak dan waktu. (Fauqannuri, 2021). Penggunaan *Wordwall* sebagai alat pembelajaran terbukti sangat interaktif dan membantu siswa belajar dengan cara yang lebih baik dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini media *Wordwall* adalah aplikasi yang akan digunakan peneliti. *Wordwall* mudah diakses dengan menggunakan situs yang sudah tersedia sebagai berikut: (<https://wordwall.net/create/picktemplate>). Media *Wordwall* adalah aplikasi yang menarik dan mudah diakses. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan khususnya bagi siswa (Ma'rifah & Mawardi, 2022). Kelebihan dalam *wordwall* ini dapat diakses dengan mudah, fitur-fitur yang menarik perhatian siswa, dan aplikasi ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang tidak membosankan (Tatsa Galuh Pradani, 2022). Dengan banyaknya aplikasi yang tersedia untuk digunakan dalam penggunaan media online, seperti *Wordwall* dan *quiziz* (Prasetyo & MS, 2021). Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wordwall*. *Wordwall* ini digunakan dengan mengklik situs: <https://wordwall.net/resource/70573667>. Template pada kuis aplikasi *wordwall* tersedia seperti *Open the Box*, *Random Card*, *Anagram Quiz* 8 *Find the Match* (kuis pilihan ganda) dan fitur-fitur lainnya. Sehingga media ini dapat digunakan sebagai alat penilaian harian ataupun ujian semester. (Fauqannuri, 2021). Dengan demikian, untuk menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Penelitian sebelumnya yang memiliki masalah yang sama dilakukan juga oleh penelitian lain yaitu Penelitian yang dilakukan oleh (Andini et al., 2023) Dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur", hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih baik dalam belajar materi dengan menggunakan Wordwall. Nilai posttest rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 80,15 dan untuk kelas kontrol adalah 70,15. Hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney menunjukkan hasil Sig sebesar 0,003 dengan Nilai Sig (2-tailed) ini $< \alpha$ (0,05). Adapun penelitian lain menunjukkan bahwa antara kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Wordwall* dan kelas yang menggunakan media konvensional, terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penelitian dengan menggunakan *WordWall* sebagai alat pembelajaran dapat dinilai efektif dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan model kuis interaktif yang ada. Selain itu, aplikasi ini memungkinkan guru untuk meninjau dan mengevaluasi kinerja siswa (Fatmanisa et al., 2020). Karena lingkungan pembelajaran *Wordwall* tidak digunakan di SDN Cigombong 02, maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang seberapa baik aplikasi Wordwall membantu peserta didik dalam mata pelajaran matematika di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik matematika di SDN Cigombong 02.

METODOLOGI

Menurut Rosa (2015), penelitian ini bersifat kuantitatif karena menggunakan pendekatan eksperimen Desain Eksperimen post-test only, yang melibatkan interaksi teratur antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengevaluasi kualitas percobaan yang diberikan. Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan post-test. Anda dapat menemukan solusi dengan menggunakan pola ini:

Tabel 1 Desain Metode Penelitian

Grup	Treatment	Posttest
Grup Eksperimen	X	O ₂
Grup Kontrol	-	O ₄

Kelompok eksperimen menerima perlakuan pembelajaran melalui aplikasi *Wordwall* setelah pembelajaran dimulai, sedangkan kelompok kelas kontrol tidak menerima perlakuan. Setelah treatment, kedua kelas kelompok tersebut menerima posttest sebagai penilaian akhir, dan kedua kelompok tersebut dibandingkan. Populasi adalah sebuah pengumpulan data yang dicari dengan sedetail mungkin berupa fakta-fakta yang telah ditemukan peneliti (Hikmah, 2017). Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa dari kelas IV di SDN Cigombong 02 tahun ajaran 2023/2024. Di SDN Cigombong 02 terdapat dua kelas IV, yaitu kelas IV A berjumlah 23 orang dan IV B berjumlah 20. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Cigombong 02 yang berjumlah 43.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran *Wordwall*

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari aplikasi SPSS versi 16.0 dapat ditarik kesimpulan adanya penggunaan lingkup belajar *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika di SDN Cigombong 02. Setelah penelitian selesai, informasi hanya dikumpulkan melalui tes terhadap siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya, peneliti memeriksa tabulasi uji normalitas dan homogenitas yang ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Matematika Siswa	PostTest Eksperimen (Media Wordwall)	.280	20	.000	.850	19	.007
	PostTest Kontrol (Konvensional)	.144	23	.200 [*]	.942	23	.203

Jumlah siswa dalam kelas eksperimen dan kontrol adalah $n = 43$, dan pengujian dilakukan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, nilai signya adalah 0,007 lebih besar dari 0,05, dan data dari masing-masing kelompok diolah secara terpisah. Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk menguji normalitas data, dengan nilai signifikansi lebih dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak normal. Hanya kelas eksperimen yang disebutkan sebelumnya, memiliki distribusi yang tidak normal dalam penelitian ini, sedangkan pada kelas kontrol memiliki distribusi yang normal.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Matematika Siswa	Based on Mean	.393	1	59	.533
	Based on Median	.175	1	59	.677
	Based on Median and with adjusted df	.175	1	58.902	.677
	Based on trimmed mean	.366	1	59	.547

Uji homogenitas kemudian dilakukan pada kedua kelompok data untuk mengetahui apakah data dari dua kelompok latar belakang yang berbeda homogen. Untuk menguji homogenitas, rumus F digunakan. Kriteria pengujiannya adalah jika Fhitung kurang dari Ftabel pada taraf sebenarnya dan Ftabel diperoleh dari distribusi F dengan derajat kebebasan yang bersesuaian dengan masing-masing pembilang pada tingkat = 0,05. Dalam hal ini, ketentuan yang berlaku adalah bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak jika harga Fhitung lebih besar atau sama dengan Ftabel. Variasi akan homogen jika harga Fhitung lebih besar atau sama dengan nilai Ftabel. (Hasan, 2013). Data di atas dapat dikatakan terdapat data yang sesuai dengan komponen yang sudah ditentukan yaitu $0,533 > 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti bahwa populasi dari kedua kelompok data di atas adalah homogen.

Tabel 4 uji hipotesis

Test Statistics ^{a,b}	
	Hasil Belajar Matematika Siswa
Chi-Square	4.907
df	1
Asymp. Sig.	.027

a. Kruskal Wallis Test

b. Grouping Variable: Kelas

Terakhir, untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara data kelas eksperimen dan kelas yang tidak menerima media pendidikan seperti model konvensional, peneliti menggunakan uji Kruskal Wallis sebagai uji non parametrik (Junaidi, 2010). Ini dilakukan karena uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak memiliki distribusi normal. Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, karena hasil uji Kruskal-Wallis menghasilkan nilai Asymp. Sig. 0,027, di mana nilai sig. 0,027 lebih kecil dari 0,05. Akibatnya, siswa yang menggunakan media pembelajaran Wordwall mencapai hasil yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.



Gambar 1 Siswa Melakukan Quis Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall*

Dengan menjawab pertanyaan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, peserta didik bereaksi dengan pertanyaan yang benar dan akurat. Pada gambar 1, Anda dapat melihat siswa mengerjakan kuis menggunakan *Wordwall* dan pada gambar di sebelah kanan, siswa dengan senang hati diberi peringkat pada kuis mereka. Penelitian yang sama dilakukan oleh penelitian (Al-Qonita, 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam mengajar peserta didik. Aplikasi ini menawarkan kuis yang menarik, menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk mengerjakan tugas. Pendidik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dengan berbagai cara untuk mengajar materi yang mereka pelajari. Namun penelitian ini, bagaimanapun, mempunyai dependensi karena pengalaman langsung dalam proses penelitian (Amril, 2020). Survei ini diperlukan untuk penelitian ini, yang memerlukan *smartphone*. Selama penelitian, enam siswa tidak memiliki handphone karena tidak diperbolehkan oleh orang tua mereka. Siswa lain tidak memiliki handphone secara berurutan, yang menghabiskan waktu pembelajaran. Siswa juga memiliki batasan untuk fokus dengan handphone mereka.

KESIMPULAN

Hasil penelitian tersebut, media pembelajaran *Wordwall* menunjukkan bahwa pada mata pelajaran matematika mempengaruhi hasil belajar siswa. Ini ditunjukkan oleh fakta bahwa siswa kelas eksperimen IV B belajar matematika lebih baik daripada siswa kelas kontrol IV A. Oleh karena itu, Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran *wordwall* atau model konvensional. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa terjadi pengaruh pada hasil belajar matematika pada mata pelajaran matematika di SDN Cigombong 02 kelas IV B dengan

lingkungan belajar *Wordwall* setelah dilakukan perlakuan sehingga nilai siswa mencapai nilai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qonita, A. S., Aliputri, N. U., & Kinasih, P. P. (2023). Literature Review : Efektivitas Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV, 4(Sandika IV)*, 155–162.
- Amril, L. O., Darhim, & Juandi, D. (2020). Deaf Student and Mental Act in Mathematics Problem Solving. *Indonesian Journal of Social Research (IJSR)*, 2(1), 100–110. <https://doi.org/10.30997/ijsr.v2i1.25>
- Andini, A., Yunita, L., & Irwandi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1), 11–28. <https://doi.org/10.36706/jppk.v10i1.20211>
- Eliyanti, T., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2023). Analisis Keterlibatan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.208>
- Fatmanisa, N., Amril, L. O., & Wulandari, R. W. (2020). the Effect of Experiential Learning Model in Elementary School. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(1), 40–50. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i1.34>
- Fauqannuri. (2021). Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Siswa Kelas Vii B Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Skripsi*, 4(1), 1–8.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hikmah, J. (2017). *STATISTIK DESKRIPTIF Leni Masnidar Nasution*. 14(1), 49–55.
- Indrawati, F. (2015). Pengaruh Kemampuan Numerik dan Cara Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3), 215–223. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i3.126>
- Irfan, M. (2023). *B4 . 10 . Pengaruh Penggunaan Media Sos 5751 Words Jun 27 , 2023 8 : 15 PM GMT + 8 20 % Overall Similarity Crossref Posted Content database Excluded from Similarity Report Bibliographic material Pengaruh Penggunaan Media Sosial (Medsos) Secara Positif T.*
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan *Hyflex Learning* Berbantuan *Wordwall*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Neni Isnaeni, & Dewi Hildayah. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Nurbiantoro, R. (2016). dukungan sosial (baik, sedang, buruk) dapat mempengaruhi hsil belajar

- maematika siswa di era pandemi Covid-19. *Pgri*, 1–23.
- Pandiangan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>
- Prasetyo, T., & MS, Z. (2021). Proses Pembelajaran Daring Guru Menggunakan Aplikasi Whatsapp Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1). <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.2769>
- Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosina, P., & Fajri, H. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Ipa Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Krea-Tif*, 7(1), 11. <https://doi.org/10.32832/kreatif.v7i1.2028>