

Pengaruh Media *Matching Word Game* terhadap Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD Muhammadiyah Sangatta Utara

A. Dia Mandasari¹, Tri Velyna², Muhammad Imam Syafi'i³

¹ Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta, Indonesia; diamandasariandi@gmail.com

² Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta, Indonesia; velynatri@gmail.com

³ Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta, Indonesia; is5911951@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Learning Media, Matching Word Game, Student Engagement, Indonesian Language

Article history:

Received 2026-04-18

Revised 2026-05-21

Accepted 2026-06-29

ABSTRACT

This study was conducted in response to the low level of student engagement in Indonesian language learning. It aimed to examine the difference in student engagement before and after the implementation of the Matching Word Game learning media in the experimental group, the difference in student engagement before and after instruction without the Matching Word Game learning media in the control group, and the difference in student engagement between the experimental group, which received instruction using the Matching Word Game learning media, and the control group, which received conventional instruction without the media. This study employed a quantitative approach using an experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design. The participants consisted of 25 fifth-grade students from Class VC as the experimental group and 24 fifth-grade students from Class VB as the control group. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and analyzed using descriptive and inferential statistics. Since the data were not normally distributed, the hypotheses were tested using the Wilcoxon Signed-Rank Test and the Mann-Whitney U Test with the assistance of SPSS version 27. The findings revealed a significant improvement in student engagement in Indonesian language learning among students in the experimental group after the implementation of the Matching Word Game learning media, whereas no significant difference was found in the control group. Furthermore, a significant difference in student engagement was observed between the experimental and control groups. These findings indicate that the Matching Word Game learning media is effective in enhancing student engagement in Indonesian language learning among fifth-grade elementary school students.

This is an open access article under the CC BY SA license.



Corresponding Author:

A. Dia Mandasari

Sekolah Tinggi Agama Islam Sangatta, Indonesia; diamandasariandi@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran karena mencerminkan keterlibatan siswa dalam membangun pengetahuan melalui aktivitas bertanya, menjawab, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat. Keaktifan siswa berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar, sehingga menjadi salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan (Nurwahyunita, n.d.). Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, keaktifan belajar sangat diperlukan agar siswa mampu mengembangkan keterampilan berbahasa secara optimal, baik menyimak, berbicara, membaca, maupun menulis (Nur Amalia Ramadhani et al., 2024). Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Hasil observasi awal di kelas V SD Muhammadiyah Sangatta Utara menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang berani mengajukan maupun menjawab pertanyaan, tidak aktif dalam diskusi, serta mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Rendahnya partisipasi siswa menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berfungsi membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Salah satu media yang berpotensi meningkatkan keaktifan belajar adalah *Matching Word Game*, yaitu permainan edukatif yang mengharuskan siswa mencocokkan pasangan kata atau informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Khobir, 2009). Media ini memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui aktivitas mencari pasangan, berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas secara menyenangkan (Maulana, 2021). Dengan demikian, *Matching Word Game* tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan interaksi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keterlibatan siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Matching Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar (Purba et al., 2023). Penelitian lain juga membuktikan bahwa penggunaan *Matching Word Game* berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa (Muhimah, 2023). Namun, kedua penelitian tersebut masih berfokus pada aspek penguasaan kosakata dan belum mengkaji pengaruh *Matching Word Game* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, kajian yang menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol untuk mengukur efektivitas media ini terhadap keaktifan belajar masih terbatas. Kesenjangan penelitian tersebut menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelompok eksperimen sebelum (*pretest*) dengan setelah diberikan media pembelajaran *Matching word game* (*posttest*). Untuk mengetahui perbedaan tingkat keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelompok kontrol sebelum (*pretest*) dengan setelah tidak diberikan media pembelajaran *Matching word game* (*posttest*). Untuk mengetahui perbedaan tingkat keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa antara siswa kelompok eksperimen yang diberikan media pembelajaran *Matching word game*, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan media pembelajaran *Matching word game*.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *The Non-Equivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Sangatta Utara dengan subjek penelitian sebanyak 49 siswa kelas V, terdiri atas 25 siswa kelas VC sebagai kelompok eksperimen dan 24 siswa kelas VB sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui

observasi, angket skala Likert, dan dokumentasi. Instrumen penelitian telah diuji validitas menggunakan *Product Moment Correlation*, menghasilkan 33 butir pernyataan valid dari 40 butir yang diujikan, serta memenuhi kriteria reliabilitas berdasarkan uji *Cronbach's Alpha* ($>0,60$). Analisis data dilakukan menggunakan statistik nonparametrik dengan bantuan SPSS versi 27. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* digunakan untuk menganalisis perbedaan keaktifan belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing kelompok, sedangkan uji *Mann-Whitney U Test* digunakan untuk menganalisis perbedaan keaktifan belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. TEMUAN DAN HASIL PENELITIAN

Hasil Pretest

Hasil *pretest* yang diperoleh pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak jauh berbeda. Hasil *pretest* tersebut dianalisis menggunakan pengolahan data SPSS 27. Berikut adalah data rata-rata tiap kelompok.

Tabel 1. Distribusi Nilai *Mean* pada Kelompok Eksperimen dan kontrol pada Tahap *Pretest*.

Kelompok	Sampel	
	N	Mean Rank
Eksperimen	25	108,5
Kontrol	24	108,3

Dari Tabel 1, dapat dilihat rata-rata skor *pretest* pada variabel keaktifan belajar Bahasa Indonesia kelompok eksperimen sebesar 108,5 dan kelompok kontrol 108,3. Hal ini berarti kedua kelompok memiliki rata-rata sama yakni tingkat keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa yang dijadikan sampel penelitian berada pada kategori cukup baik.

Hasil Posttest

Setelah pemberian perlakuan sebanyak 3 (tiga) kali pertemuan kepada kelompok eksperimen, kemudian peneliti mengukur tingkat keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Apabila dilihat rata-rata antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Distribusi nilai rata-rata kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi Nilai *Mean* pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol pada Tahap *Posttest*

Kelompok	Sampel	
	N	Mean Rank
Eksperimen	25	140
Kontrol	24	109,9

Dari Tabel 2, skor rata-rata keaktifan belajar Bahasa Indonesia kedua kelompok tidak sama, kelompok eksperimen berada pada kategori keaktifan belajar Bahasa Indonesia yang baik, sedangkan kelompok kontrol tetap berada pada kategori keaktifan belajar Bahasa Indonesia yang cukup baik.

Hasil Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik nonparametrik dengan rumus *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menguji hipotesis 1 dan 2, sedangkan hipotesis 3 digunakan Uji *Mann-Whitney U Test*. Perbedaan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran *Matching word game* dilakukan melalui pengujian hipotesis dengan teknik analisis statistik *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan program SPSS 27.

Adapun kriteria keputusan pengujian hipotesis adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi uji $t > 0,05$ maka H_0 diterima.
2. Jika nilai signifikansi uji $t < 0,05$ maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hal tersebut didapatkan hasil perhitungan seperti yang terangkum pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test* Perbedaan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia pada *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Test Statistics ^a	
Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	
Z	-4.384 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa angka probabilitas *Asymp. Sig. (2-tailed)* keaktifan belajar Bahasa Indonesia kelompok eksperimen sebesar 0,000 atau probabilitas di bawah alpha ($0,005 \leq 0,05$). Sehingga hipotesis pertama yang diuji dalam penelitian ini dapat diterima bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelompok eksperimen sebelum dengan sesudah menggunakan media *matching word game*, dimana skor rata-rata *posttest* lebih tinggi secara signifikan dibandingkan *pretest*.

Untuk selanjutnya, perlu diketahui tentang arah perbedaannya, data tersebut bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Arah Perbedaan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia pada *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	25 ^b	13.00	325.00
	Ties	0 ^c		
	Total	25		

a. Posttest Eksperimen < Pretest Eksperimen
b. Posttest Eksperimen > Pretest Eksperimen
c. Posttest Eksperimen = Pretest Eksperimen

Berdasarkan Tabel 4, dapat diartikan bahwa dari 25 orang siswa pada kelompok eksperimen, sebanyak 25 orang tersebut seluruhnya mengalami peningkatan keaktifan belajar Bahasa Indonesia hasil *pretest* ke *posttest*. Hal tersebut juga dapat diartikan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan keaktifan belajar Bahasa Indonesia setelah mendapat perlakuan penggunaan media *matching word game*.

Tabel 5. Hasil Analisis *Wilcoxon Signed Ranks Test* Perbedaan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia pada *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Test Statistics ^a	
Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	
Z	-3.978 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Selanjutnya berdasarkan Tabel 5, dapat dilihat angka probabilitas *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelompok kontrol pada keaktifan belajar Bahasa Indonesia sebesar 0,000 atau probabilitas di bawah alpha ($0,000 \leq 0,05$). Disimpulkan bahwa hipotesis kedua yang diuji dalam penelitian ini diterima, yaitu tidak terdapat perbedaan signifikan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelompok kontrol sebelum dan setelah tidak diberikan media pembelajaran *Matching word game*. Kemudian, perlu diketahui tentang arah perbedaannya apakah *pretest* atau *posttest* yang lebih tinggi. Data tersebut bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Arah Perbedaan Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia pada *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	Negative Ranks	1 ^a	6.50	6.50
	Positive Ranks	21 ^b	11.74	246.50
	Ties	2 ^c		
	Total	24		

a. Posttest Kontrol < Pretest Kontrol
b. Posttest Kontrol > Pretest Kontrol
c. Posttest Kontrol = Pretest Kontrol

Berdasarkan data pada Tabel 6, *positive ranks* menunjukkan nilai 21^b yang dapat dimaknai bahwa ada 21 orang mengalami peningkatan tetapi tidak signifikan, peningkatan keaktifan belajar Bahasa Indonesia yang terjadi pada siswa kelompok kontrol masih berada pada kategori yang sama, dan *negative ranks* 1^a yang tidak mengalami peningkatan namun terjadi penurunan skor. Ini berarti bahwa dari 24 orang siswa di kelompok kontrol, 21 siswa yang mengalami peningkatan skor keaktifan belajar Bahasa Indonesia dari *pretest* ke *posttest*, namun masih dalam kategori sama. Pada bagian data juga terlihat bahwa *mean pretest* dan *posttest* juga mengalami peningkatan. Namun, peningkatan tersebut terbukti tidak signifikan antar *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol. Selain itu, dapat diketahui juga bahwa sebaran angka yang diperoleh tidak merata, yaitu ada yang mengalami peningkatan dan ada juga yang mengalami penurunan skor keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa.

Kemudian pengujian hipotesis 3 dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U Test* karena data tidak memenuhi salah satu asumsi uji parametrik. Hasil analisis uji *Mann-Whitney U Test* dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Analisis Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia dengan *Mann-Whitney U Test* pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test Statistics ^a	
Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia	
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	300.000
Z	-6.023
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelompok

Berdasarkan data di atas, dapat dilihat keaktifan belajar Bahasa Indonesia pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk uji dua sisi adalah 0,000 yang dengan bentuk lain ($0,000 \leq 0,05$). Maka H_0 ditolak dan

Hi diterima, ini berarti hipotesis diterima, sehingga terdapat perbedaan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan media *matching word game*, dengan siswa kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan penggunaan media *matching word game*, dimana skor rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol.

4. PEMBAHASAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan turut mengalami transformasi yang signifikan. Kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang informasi dan komunikasi, menghadirkan berbagai sarana dan media pembelajaran yang mampu mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan interaktif, baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mendorong terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran, dari yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, di mana siswa didorong untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan. Dalam konteks ini, pembelajaran dipandang sebagai proses komunikasi yang bertujuan menyampaikan informasi sekaligus merangsang aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk memperlancar proses komunikasi tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, seperti penggunaan media *Matching Word Game*, yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa (Khobir, 2009).

Setelah penggunaan media *matching word game* diberikan pada kelompok eksperimen, tingkat keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa meningkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, keaktifan belajar Bahasa Indonesia pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kategori yang relatif sama. Setelah pembelajaran menggunakan media *Matching Word Game*, kelompok eksperimen mengalami peningkatan keaktifan belajar yang signifikan, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran berbasis PowerPoint hanya mengalami peningkatan yang tidak signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa *Matching Word Game* lebih efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *posttest* kelompok eksperimen 140 dan kelompok kontrol 109,9, sehingga selisih antara kelompok eksperimen dan kontrol sebanyak 27,39%. Dari selisih tersebut terlihat jelas bahwa perbedaan keaktifan belajar Bahasa Indonesia kelompok eksperimen dan kontrol signifikan. Hasil *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan pada masing-masing siswa.

Peningkatan keaktifan belajar pada kelompok eksperimen terjadi karena media *Matching Word Game* melibatkan siswa secara langsung melalui aktivitas mencocokkan kata, berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan partisipasi siswa. Sebaliknya, media PowerPoint cenderung bersifat satu arah sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran lebih terbatas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nabila Putriani dan Rudy Gunawan yang menunjukkan bahwa penggunaan media *games* interaktif *wordwall* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Putriani & Gunawan, 2023). Selain itu, penelitian Nur Hidayatullah Sultan dkk. juga menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. (Sultan et al., 2025) Kesamaan hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada dasarnya, kedua media pembelajaran sama-sama digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Namun, PowerPoint cenderung bersifat satu arah karena lebih berfokus pada penyajian informasi oleh guru, sehingga siswa sering kali hanya menjadi pendengar atau pengamat. Hal ini membuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran relatif terbatas dan keaktifan belajar tidak berkembang secara optimal.

Sebaliknya, *matching word game* lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar karena melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Siswa dituntut untuk berpikir, mencocokkan informasi, berdiskusi, dan berinteraksi dengan teman, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Adanya unsur permainan seperti tantangan dan kompetisi juga meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa, sehingga keaktifan belajar Bahasa Indonesia menjadi lebih tinggi dibandingkan penggunaan media presentasi biasa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *matching word game* akan sangat membantu siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar mereka, dan dapat dijadikan alternatif bagi guru Bahasa Indonesia dalam membantu meningkatkan kualitas pembelajaran agar siswa dapat memperoleh prestasi yang baik.

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Matching Word Game* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan keaktifan belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selain itu, terdapat perbedaan keaktifan belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Mann-Whitney U Test* dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 \leq 0,05$ sehingga hipotesis penelitian diterima. Temuan ini membuktikan bahwa media *Matching Word Game* efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif, sedangkan penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan sampel yang lebih luas, waktu penelitian yang lebih panjang, serta mengkaji variabel lain untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Asrulla, Risnita, M Syahrani Jailani, and Firdaus Jeka. "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.
- Ayuni, Erin Windi, Tatu Siti Rohbiah, and Ila Amalia. "Word Matching Game: An Interactive Media to Vocabulary Learning." *Journal of English Language Teaching and Cultural Studies* 8, no. 2 (2025): 129–38.
- Buton, Idawati. "Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)" 1, no. 20 (2024).
- Darmayanti, Nani. *Bahasa Indonesia*. PT Grafindo Media Pratama, 2007.
- Forester, Brayen Jodi, Amna Idris, Abdallah Khater, Muhammad Win Afgani, Muhammad Isnaini, Universitas Islam, Negeri Raden, and Fatah Palembang. "Penelitian Kuantitatif : Uji Reliabilitas Quantitative Research : Data Reliability Test" 4, no. 3 (2024): 1812–20.
- Gunawan, Yosi Intan Pandini. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Mewujudkan Prestasi Belajar Siswa." *Khazanah Akademia* 2, no. 1 (2018): 74–84.
- Hamalik, Oemar. "Proses Belajar Mengajar," 2003.
- Hayati, Nila Nofrita, and Syahrul Syahrul. "The Development of Matching Game as Media to Teach Vocabulary for Elementary School Students." *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2021): 97–106. <https://doi.org/10.17509/ebj.v3i2.32630>.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 197–208.
- Maulana, F. (2021). *Penggunaan Teknik Permainan Mencocokkan Kata dan Gambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Muhimah, B. D. (2023). Penerapan Teknik Word Matching Game Untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Peserta Didik Pada Materi Narrative Text Kelas Ixd Smp Negeri 3 Praya. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 24–30. <https://doi.org/10.51878/teaching.v3i1.2164>
- Nur Amalia Ramadhani, Rahma Ashari Hamzah, Maharani La Kabi, & Atika Matdoan. (2024). Kajian

- Literatur Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Ilmiah Insan Mulia*, 1(2), 57–62. <https://doi.org/10.59923/jiim.v1i2.282>
- Nurwahyunita, L. S. (n.d.). Penerapan Model Pembelajaran Perpaduan Numbered Heads Together (NHT) dan Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *TEKNO. Penerapan Model Pembelajaran Perpaduan Numbered Heads Together (NHT) Dan Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. TEKNO*, 17(1), 33–38.
- Purba, F. R. S., Aryuadi, A., & Fakhruzi, F. (2023). The effect of using matching word game towards students' vocabulary mastery at SMP negeri 4 ujungbatu. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 407–414.
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 409–415.
- Sultan, N. H., Syam, N., & Sultan, M. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di UPTD SD Negeri 55 Parepare. *Juara SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 149–155.