

PENGARUH GIMKIT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI PERUBAHAN BUMI

Aina Mutmainnah¹, Regina Lichteria Panjaitan², Atep Sujana³

^{1, 2, 3} Universitas Pendidikan Indonesia,

¹ainaam1504@upi.edu, ²regina@upi.edu, ³atepsujana@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of Gimkit interactive media on the learning motivation of fifth grade students in the IPAS subject of Earth Changes material. The background of this study is the low motivation of students to learn in conventional learning. The method used was quasi-experiment with Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes, 30 students each, namely the experimental class using Gimkit and the control class using conventional methods. Data were collected through questionnaires and observations. The results showed that the implementation of learning using Gimkit was very well implemented with an average implementation of 96%. The average experimental class student learning motivation questionnaire score increased from 41.97 to 44.43. Wilcoxon and Paired T-Test tests showed significant differences before and after treatment. The Mann-Whitney U test also showed a significant difference between the two classes after treatment (Sig. = 0.003). The N-Gain test results showed an increase in motivation in the low category, namely 0.246 for the experimental class and 0.169 for the control class. However, the effect size calculation of 0.396 indicates a moderate influence. Thus, Gimkit interactive media has a positive effect on student learning motivation, although the increase is still limited by technical constraints and student adaptation to media use.

Keywords: learning motivation, interactive media, gimkit, IPAS learning, earth changes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media interaktif Gimkit terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Bumi. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari dua kelas, masing-masing 30 siswa, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan Gimkit terlaksana sangat baik dengan rata-rata keterlaksanaan sebesar 96%. Rata-rata skor angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 41,97 menjadi 44,43. *Uji Wilcoxon* dan *Paired T-Test* menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah

perlakuan. Uji *Mann-Whitney U* juga menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas setelah perlakuan (Sig. = 0,003). Hasil uji *N-Gain* menunjukkan peningkatan motivasi pada kategori rendah, yaitu 0,246 untuk kelas eksperimen dan 0,169 untuk kelas kontrol. Namun, perhitungan *effect size* sebesar 0,396 menunjukkan pengaruh sedang. Dengan demikian, media interaktif Gimkit berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, meskipun peningkatannya masih terbatas oleh kendala teknis dan adaptasi siswa terhadap penggunaan media.

Kata Kunci: motivasi belajar, media interaktif, gimkit, pembelajaran IPAS, perubahan bumi

A. Pendahuluan

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Rismawati & Khairiati 2020). Dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan menjadi hal yang krusial agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif. Hasil pembelajaran akan optimal apabila siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, sebab motivasi menjadi faktor utama dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman terhadap materi. Seperti yang diungkapkan oleh Nidawati (2024), motivasi belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Fernando dkk. (2024) yang menyatakan bahwa siswa dengan

motivasi belajar tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, semakin besar pula intensitas dan usaha belajar yang dilakukan, sehingga berdampak pada pencapaian prestasi yang lebih baik. Oleh karena itu, motivasi sangat dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan belajar siswa.

Pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat berdampak negatif terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif, yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Handayani dkk. (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang

relevan dengan tuntutan era globalisasi.

Inovasi juga menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Afif (2019) menekankan pentingnya peningkatan inovasi dalam proses pengajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih berkualitas. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif yang relevan dan menarik. Utomo (2023) menyatakan bahwa media interaktif berpotensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu bentuk media interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah Gimkit, sebuah platform kuis berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen kompetitif dan umpan balik langsung. Penggunaan Gimkit tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Widayanti dan Purrohman (2021) menunjukkan bahwa penggunaan pengaruh penggunaan media

pembelajaran media Quizizz berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Temuan serupa juga ditemukan oleh Sahra dkk. (2020) dan Permana & Kasriman (2022), yang menyatakan bahwa media interaktif seperti Quizizz dan Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Sementara itu, pembelajaran yang masih menggunakan media konvensional cenderung kurang efektif dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Selain itu, Rostiani dkk. (2023) menekankan pentingnya pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai strategi yang mampu mengoptimalkan penguasaan konsep sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Gimkit dapat menjadi alternatif yang efektif dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran, terutama di jenjang sekolah dasar.

Dengan latar belakang tersebut, penting untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana pengaruh penggunaan media interaktif Gimkit terhadap motivasi belajar siswa pada materi Perubahan Bumi di kelas V sekolah

dasar. Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada tiga pertanyaan utama/ 1) Bagaimana pelaksanaan media interaktif Gimkit di kelas V pada materi Perubahan Bumi?, 2) Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V pada materi Perubahan Bumi sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol?, 3) Seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Perubahan Bumi di kelas kontrol dan eksperimen?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi-experimental*). Metode ini digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antar variabel, meskipun tanpa melibatkan pengacakan secara penuh terhadap subjek yang diteliti (Anantasia & Rindrayani, 2020) Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok—eksperimen dan kelompok kontrol, namun penempatan subjek dalam kelompok tersebut tidak

dilakukan secara acak (Abraham & Supriyati, 2022).

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Gimkit, dan kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan angket sebelum dan sesudah pembelajaran. Berikut merupakan bentuk rancangan desain pada penelitian dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design*:

Gambar 1. *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre- non-test	Treatm ent	Post-non- test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan :

O₁ = Angket sebelum perlakuan (kelas eksperimen)

O₂ = Angket sesudah perlakuan (kelas eksperimen)

O₃ = Angket sebelum perlakuan (kelas kontrol)

O₄ = Angket sesudah perlakuan (kelas kontrol)

X = Perlakuan (Pembelajaran dengan Gimkit)

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas V-A sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa kelas V-B sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi untuk menilai kinerja guru dan aktivitas siswa, serta angket motivasi belajar siswa untuk mengukur tingkat motivasi siswa. Analisis data diawali dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*, uji *Wilcoxon*, *Independent Sample T-Test*, *Mann-Whitney U*, serta analisis *N-Gain* dan *effect size*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Gimkit diterapkan hanya pada kelas eksperimen. Penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui lembar observasi yang mencakup dua aspek utama, yaitu kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh observer secara langsung untuk memperoleh data yang objektif mengenai implementasi media interaktif Gimkit.

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 96%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Gimkit dalam pembelajaran telah dilaksanakan dengan sangat baik. Hasil ini juga sejalan dengan peningkatan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen, yang menunjukkan skor angket lebih tinggi setelah perlakuan dibandingkan sebelum perlakuan. Peningkatan ini mencerminkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran yang baik turut mendukung efektivitas penggunaan Gimkit dalam mendorong motivasi belajar.

Tabel berikut menyajikan data hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen.

Tabel 1. Nilai Angket Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen

	Kelas Eksperimen		
	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
<i>Pre-non-test</i>	34	52	41,97
<i>Post-non-test</i>	36	52	44,43

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan antara sebelum dan

sesudah perlakuan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa setelah diberikan perlakuan, motivasi belajar siswa mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Adapun data hasil angket motivasi belajar pada kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Nilai Angket Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Kontrol

Kelas Kontrol			
	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
<i>Pretest</i>	29	46	38,07
<i>Posttest</i>	32	46	40,43

Tabel di atas menunjukkan rata-rata skor angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol. Selanjutnya, skor angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dianalisis melalui uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Berikut ini merupakan tabel hasil uji normalitas yang digunakan untuk melihat distribusi data pada masing-masing kelompok.

Tabel 3. Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-non-test</i> Kontrol	,934	30	,062
<i>Post-non-test</i> Kontrol	,945	30	,127

<i>Pre-non-test</i> Eksperimen	,975	30	,691
<i>Post-non-test</i> Eksperimen	,922	30	,031

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa nilai signifikansi pada angket sebelum perlakuan di kelas kontrol adalah sebesar $0,062 > 0,05$, dan nilai signifikansi pada angket sesudah perlakuan adalah sebesar $0,127 > 0,05$. Dengan demikian, data pada kelas kontrol berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji parametrik yang digunakan untuk menguji hipotesis pada kelas ini adalah *Paired Sample T-Test*.

Sementara itu, nilai signifikansi pada angket sebelum perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif Gimkit adalah sebesar $0,691 > 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Namun, nilai signifikansi pada angket sesudah perlakuan adalah sebesar $0,031 < 0,05$, sehingga data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hal tersebut, digunakan uji statistik non-parametrik Wilcoxon karena data posttest pada kelas eksperimen tidak memenuhi asumsi normalitas. Untuk mengetahui apakah varians dari dua atau lebih

kelompok bersifat homogen atau tidak, dilakukan uji homogenitas. Berikut disajikan hasil uji homogenitas data angket sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data Angket Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kontrol

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
3,972	1	58	.051

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan uji *Levene* pada tabel 4.4 diketahui nilai signifikansi adalah sebesar $0,051 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data angket sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan data angket sebelum perlakuan pada kelas kontrol adalah homogen.

Tabel berikut menyajikan hasil uji homogenitas terhadap data angket motivasi belajar sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Angket Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kontrol

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
5,624	1	58	.021

5,624	1	58	.021
-------	---	----	------

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan uji *Levene* pada tabel 4.5 diketahui nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar $0,021 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data angket sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan data angket pada kelas kontrol adalah tidak homogen.

Setelah uji prasyarat dilakukan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan uji hipotesis untuk masing-masing kelas. Berikut disajikan hasil uji *Wilcoxon*.

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon Kelas Eksperimen

<i>Test Statistics^a</i>	
<i>Posttest - Pretest</i>	
<i>Z</i>	-2.688 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.007

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,007 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor angket sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Berikut ini disajikan data hasil uji *Paired Sample T-Test* pada kelas kontrol.

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Hasil (Pretest – Paired Sample T-Test Posttest)	Sig. (2-tailed)
	.003

Berdasarkan hasil uji Uji Paired Sample T-Test, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor angket sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Setelah dilakukan uji hipotesis pada masing-masing kelas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk membandingkan motivasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji *Independent Sample T-Test* digunakan untuk data angket sebelum perlakuan, sedangkan uji *Mann-Whitney U* digunakan untuk data angket sesudah perlakuan.

Tabel berikut menyajikan hasil uji *Independent Sample T-Test*.

Tabel 8. Hasil Uji Independent Sample T-Test.

Independent Samples Test					
	F	Sig	T	df	Sig.(2-tailed)
<i>Equal varianc es</i>	3,97 2	,05 1	- 3,52 2	58	,001

<i>assume d</i>					
<i>Equal varianc es not assume d</i>		- 3,52 2	56,37 9		,001

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples Test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan.

Berikut ini disajikan hasil uji *Mann-Whitney U*.

Tabel 9. Hasil Uji Mann-Whitney U Test Statistics^a

Hasil Motivasi Belajar Siswa	
<i>Mann-Whitney U</i>	252,500
<i>Wilcoxon W</i>	717,500
<i>Z</i>	-2,928
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.003

Berdasarkan hasil uji *Mann-Whitney U*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang terjadi pada masing-masing kelas, dilakukan

analisis lebih lanjut menggunakan uji *N-Gain*. Selain itu, perhitungan *effect size* juga digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media interaktif Gimkit terhadap motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

Hasil perhitungan *N-Gain* terhadap data angket motivasi belajar siswa, diketahui bahwa pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 0,246 dan kelas kontrol sebesar 0,169. Hasil *N-Gain* kedua kelas tersebut sama-sama tergolong pada kategori rendah. Namun, pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Gimkit di kelas eksperimen menghasilkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Untuk mendukung temuan ini, dilakukan pula perhitungan *effect size* yang menunjukkan nilai sebesar 0,396. Nilai ini berada dalam rentang $0,2 < 0,396 < 0,8$ dan tergolong kategori sedang, yang berarti media interaktif Gimkit memberikan pengaruh sedang terhadap peningkatan motivasi belajar siswa

Penggunaan media interaktif Gimkit efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi Perubahan Bumi di kelas

V. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi yang menyenangkan dan kompetitif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif sekaligus memperkuat keterlibatan siswa. Sarah (2024) bahwa siswa yang belajar melalui *game-based learning* menunjukkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Demikian pula, Munawir dkk. (2024) menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan melibatkan, seperti melalui *game* edukasi. Berdasarkan hasil uji *N-Gain*, kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit memperoleh skor sebesar 0,2458 yang termasuk kategori rendah. Salah satu penyebabnya adalah siswa belum terbiasa menggunakan Gimkit sehingga memerlukan waktu untuk beradaptasi. Untuk mengatasi hal ini, guru memberikan pendampingan, latihan, serta motivasi agar siswa lebih siap dan percaya diri. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional memperoleh skor *N-Gain* sebesar

0,169, juga termasuk kategori rendah. Hal ini disebabkan oleh pendekatan konvensional yang cenderung satu arah (Amalia dkk., 2025) kurang melibatkan siswa secara aktif, dan minim variasi media menarik. Sejalan dengan pendapat kurang mendorong partisipasi aktif siswa, serta minim variasi media yang menarik. Sejalan dengan pendapat Yuniarti dkk. (2023), pembelajaran konvensional yang berpusat pada ceramah dapat menimbulkan kejenuhan, menurunkan minat, dan menghambat motivasi belajar siswa. Rendahnya keterlibatan siswa juga turut berkontribusi terhadap pencapaian motivasi yang kurang optimal (Susanti dkk., 2024).

E. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Gimkit berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada materi Perubahan Bumi, dengan kategori pengaruh sedang berdasarkan nilai effect size sebesar 0,396. Pelaksanaan Gimkit dalam pembelajaran menunjukkan hasil sangat baik, mendorong partisipasi aktif dan antusiasme siswa dalam proses belajar.

Uji statistik menunjukkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kontrol mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan, namun peningkatannya berada pada kategori rendah (kelas eksperimen: N-Gain 0,246; kontrol: 0,169). Meskipun ada pengaruh positif, namun peningkatan belum optimal secara keseluruhan.

Beberapa kendala yang dihadapi di antaranya adalah ketidakterbiasaan siswa menggunakan Gimkit, serta keterbatasan perangkat dan jaringan internet. Oleh karena itu, guru disarankan untuk membiasakan penggunaan media interaktif secara bertahap serta mengoptimalkan sarana sekolah. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk melakukan koordinasi teknis secara menyeluruh dengan pihak sekolah agar pelaksanaan penelitian berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2480. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3>

- .3800
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 123.
- Amalia, R. Z., Yulianis, S., & Gusmaneli. (2025). Perbandingan Strategi Pembelajaran Konvensional dan Digital dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3(2), 23. <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/BLAZE>
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2020). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Journal of Education*, 5(2), 183–192.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 62. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., Sakti, B. P., Widya, U., Mahakam, G., Sukabumi, S. K., Widya, U., & Klaten, D. (2024). Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 8524.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 65. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 318. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i3.388>
- Permana, S. P., & Kasrman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Rismawati, M., & Khairiati, E. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran

- Matematika. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 02(2), 204. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v3i1.1129>
- Rostiani, A., Sujana, A., & Jayadinata, A. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Siswa pada Materi Siklus Air. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 230. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8116>
- Sahra, Pagarra, H., & Khaerunnisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas IV B UPT SPF SD Negeri Sudirman III Kota Makassar The Effect Of The Use Of Quizizz Educational Game Media. *PINISI JOURNAL OF EDUCATION*, 1.
- Sarah, S. (2024). Analisis Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menengah Pertama Kelas IX SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 1856.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 87–88. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10044/pdf>
- Utomo, F. T. S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 3636.
- Widayanti, & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio*, Vol. 7(3), 810. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1253>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>