

## UPAYA MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL QUIZIZ PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MA MIFTAHUL ULUM

Istifadhah<sup>1</sup>, Alfiyatul Hasanah<sup>2</sup>, Ahmad Mufid<sup>3</sup>, Mafruhah<sup>4</sup>

(1,2,3,4)Universitas PGRI Sumenep, Indonesia  
Alamat: Jl. Trunojoyo, Gedung Barat Sumenep  
Korespondensi penulis: <sup>1</sup> [ithv19219@gmail.com](mailto:ithv19219@gmail.com)

### **Abstract.**

*This study aims to enhance students' motivation and engagement through the use of the digital platform Quizizz in Indonesian language instruction at MA Miftahul Ulum. This study was motivated by the low learning motivation and student engagement, as evidenced by a lack of participation, attention, and enthusiasm in the learning process. The method used was classroom action research (CAR) with a quantitative approach, conducted in two cycles, encompassing the planning, implementation, observation, and reflection stages. Data collection techniques included observation, questionnaires, and documentation. The results showed a significant increase in each cycle, with the average student learning motivation and engagement at the pre-cycle stage being 31%, rising to 62% in Cycle I, and reaching 82% in Cycle II. These results indicate that the use of the digital media platform Quizizz is effective in enhancing student learning motivation and engagement. Furthermore, Quizizz creates a more interactive and enjoyable learning environment, encouraging students' active engagement in the learning process. Thus, Quizizz can serve as an innovative learning tool relevant to technological advancements and student needs in the digital age.*

**Keywords:** *enthusiasm for learning, student engagement, digital media, Quizizz, Indonesian language learning*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa melalui penggunaan media digital Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MA Miftahul Ulum. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya semangat belajar dan keaktifan siswa yang ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi, perhatian, serta antusiasme dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap siklus, di mana rata-rata semangat belajar dan keaktifan siswa pada tahap pra siklus sebesar 31%, meningkat menjadi 62% pada siklus I, dan mencapai 82% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital Quizizz efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa. Selain itu, media Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa di era digital.

**Kata kunci:** perundungan, sosialisasi, sekolah dasar, lingkungan sekolah, empati

---

Received: 05 Januari, 2026; Revised: 05 Feburari, 2025; Accepted: 05 April, 2026; Published: 05 April 2026  
\*Corresponding author, [ithv19219@gmail.com](mailto:ithv19219@gmail.com)

## **1. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh tingkat semangat belajar dan keaktifan siswa (Miftah & Syamsurijal, 2024). Siswa yang memiliki semangat belajar tinggi cenderung lebih mudah memahami materi, sedangkan keaktifan dalam pembelajaran dapat mendorong terjadinya interaksi yang efektif antara siswa dan guru. Oleh karena itu, kedua aspek ini menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, dalam praktiknya, masih banyak ditemukan permasalahan terkait rendahnya semangat belajar dan keaktifan siswa di kelas. Hal ini juga terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana sebagian siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Nurmalasari, 2023). Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya semangat dan keaktifan siswa adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang menarik. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah tanpa variasi media, seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi (Ningtyas & Pradikto, 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan. Media digital menawarkan berbagai fitur interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan kebutuhan generasi saat ini yang sangat dekat dengan dunia digital, sehingga penggunaan media berbasis teknologi dinilai lebih relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu dari Rais et al. (2024) menunjukkan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses. Hasil penelitian dari Rambe et al. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian Firmansyah (2024) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran

digital, seperti aplikasi dan video interaktif, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dengan menyajikan sejarah dengan cara yang lebih menarik dan visual.

Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang meningkatkan keterlibatan, fokus siswa, pemahaman dan kemampuan berpikir kritis melalui kuis interaktif (Ikrima et al., 2024). Penggunaan Quizizz tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif karena adanya unsur kompetisi dan umpan balik secara langsung. Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan minat belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan Quizizz dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Selain itu, media ini juga memungkinkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara cepat dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji upaya meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa melalui penggunaan media digital Quizizz pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MA Miftahul Ulum. Diharapkan, melalui penggunaan media ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa).

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa melalui penggunaan media digital Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus refleksi dan tindakan, yang melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang diulang dalam beberapa siklus hingga tujuan pembelajaran tercapai (Siregar et al., 2024). Subjek penelitian adalah siswa kelas di MA Miftahul Ulum yang berjumlah sesuai dengan kondisi kelas yang diteliti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi untuk mengukur tingkat semangat belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi keaktifan siswa, angket semangat belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian

dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung persentase peningkatan pada setiap siklus. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media Quizizz dapat meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan persentase keaktifan dan semangat belajar siswa yang mencapai kriteria yang telah ditentukan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian diperoleh dari pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, yang diawali dengan pengambilan data pra siklus. Data yang dikumpulkan berfokus pada empat indikator, yaitu keaktifan siswa dalam bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, perhatian terhadap materi, serta antusiasme dalam belajar.

Pada tahap pra siklus, kondisi awal menunjukkan bahwa tingkat semangat belajar dan keaktifan siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari persentase siswa aktif bertanya hanya sebesar 15% (18 siswa), siswa yang menjawab pertanyaan sebesar 27% (32 siswa), siswa yang memperhatikan materi sebesar 50% (59 siswa), serta siswa yang antusias belajar sebesar 32% (37 siswa). Rata-rata keseluruhan hanya mencapai 31%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada siklus I, setelah diterapkan media digital Quizizz, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada seluruh indikator. Siswa yang aktif bertanya meningkat menjadi 54% (63 siswa), siswa yang menjawab pertanyaan menjadi 59% (69 siswa), siswa yang memperhatikan materi menjadi 71% (83 siswa), dan siswa yang antusias belajar meningkat menjadi 64% (75 siswa). Rata-rata keaktifan dan semangat belajar siswa pada siklus I mencapai 62%. Meskipun terjadi peningkatan, hasil ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pada siklus II, peningkatan yang lebih optimal kembali terjadi setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Persentase siswa aktif bertanya meningkat menjadi 79% (92 siswa), siswa yang menjawab pertanyaan menjadi 80% (94 siswa), siswa yang memperhatikan materi mencapai 88% (103 siswa), serta siswa yang antusias belajar mencapai 80% (94 siswa). Rata-rata keseluruhan mencapai 82%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital Quizizz mampu meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa secara signifikan dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

## **PEMBAHASAN**

Pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada analisis peningkatan semangat belajar dan keaktifan siswa setelah diterapkannya media digital Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis dilakukan dengan membandingkan data pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, serta mengaitkannya dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan.

### **1. Peningkatan Semangat Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Digital Quizizz**

Pada tahap pra siklus, semangat belajar siswa masih tergolong rendah dengan rata-rata hanya mencapai 31%. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki motivasi yang kuat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya semangat belajar ini ditandai dengan kurangnya antusiasme siswa saat mengikuti pelajaran, minimnya perhatian terhadap materi yang disampaikan, serta rendahnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Situasi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih belum mampu memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa, terutama dalam hal variasi media dan metode pembelajaran yang digunakan.

Setelah diterapkannya media digital Quizizz pada siklus I, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dengan rata-rata mencapai 62%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital mulai memberikan dampak positif terhadap semangat belajar siswa. Quizizz menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik melalui tampilan visual yang interaktif, sistem skor, serta adanya elemen kompetisi yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat bersaing secara sehat di antara siswa. Selain itu, suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan membuat siswa merasa lebih nyaman dalam mengikuti kegiatan belajar.

Pada siklus II, peningkatan semangat belajar siswa semakin optimal dengan rata-rata mencapai 82% . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya memberikan dampak sementara, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan. Siswa mulai terbiasa dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih percaya diri dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, adanya umpan balik secara langsung dari Quizizz membuat siswa dapat mengetahui hasil

belajar mereka secara instan, sehingga mendorong mereka untuk terus memperbaiki dan meningkatkan kemampuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game secara efektif meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar karena menggabungkan unsur hiburan dengan pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasa seperti sedang bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Selain itu, penelitian Farazwati et al. (2025) juga mengungkapkan bahwa Penggunaan media digital interaktif meningkatkan keterlibatan emosional siswa dengan meningkatkan antusiasme, kenyamanan, dan minat. Ketika siswa merasa senang dan tertarik dengan proses belajar, maka motivasi intrinsik mereka akan meningkat. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan peningkatan semangat belajar secara bertahap pada setiap siklus. Media Quizizz mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan dengan metode konvensional, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Secara teoritis, peningkatan semangat belajar ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya penggunaan stimulus eksternal dalam membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Quizizz sebagai media pembelajaran digital berperan sebagai stimulus eksternal yang efektif, karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menantang. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan semangat belajar siswa, tetapi juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan bermakna.

## 2. Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan terhadap Kosentrasi Belajar Siswa

Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses belajar mengajar. Pada tahap pra siklus, keaktifan siswa masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh persentase siswa aktif bertanya sebesar 15% dan siswa yang menjawab pertanyaan sebesar 27%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat satu arah (*teacher-centered*), di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berpartisipasi secara aktif.

Pada siklus I, setelah penggunaan media Quizizz, keaktifan siswa mulai mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Persentase siswa yang aktif bertanya meningkat menjadi 54%, dan siswa yang menjawab pertanyaan meningkat menjadi 59%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Quizizz memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran melalui aktivitas menjawab soal secara real-time, sehingga tidak ada siswa yang hanya menjadi penonton.

Pada siklus II, keaktifan siswa meningkat secara lebih optimal. Persentase siswa aktif bertanya mencapai 79%, siswa yang menjawab pertanyaan mencapai 80%, serta siswa yang memperhatikan materi mencapai 88%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga meningkatkan perhatian dan fokus mereka terhadap materi pembelajaran. Siswa menjadi lebih terlibat secara aktif baik secara kognitif maupun emosional dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Nursyam (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa secara signifikan. Media seperti Quizizz memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif dalam mengolah dan merespons informasi tersebut. Hal ini

menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Penelitian Sulistyowati & Asriati (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif di mana semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, karena hal ini meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa yang sebelumnya pasif cenderung menjadi lebih aktif karena adanya sistem pembelajaran yang lebih fleksibel dan tidak menimbulkan rasa takut atau malu. Dengan demikian, penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan siswa secara merata, tidak hanya pada siswa tertentu saja.

Selain itu, peningkatan keaktifan siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, seperti suasana belajar yang menyenangkan, adanya unsur kompetisi yang sehat, serta kemudahan dalam penggunaan media digital. Quizizz mampu menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak monoton, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan memperhatikan materi. Dengan demikian, penggunaan media digital Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa serta mengubah pola pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MA Miftahul Ulum terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar dan keaktifan siswa. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan yang signifikan pada setiap siklus, di mana pada tahap pra siklus rata-rata semangat belajar dan keaktifan siswa hanya mencapai 31%, kemudian meningkat menjadi 62% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 82% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif mampu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan Quizizz juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam bertanya, menjawab, serta memperhatikan materi pembelajaran. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran pola pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Dengan demikian, media digital Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital

**DAFTAR REFERENSI**

- Farazwati, A., Hariandi, A., & Risdalina. (2025). Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran berbasis Platform Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Sekolah Dasar Islam*, 8(3), 1093–1106. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i3.8777>
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Ikrima, H., Mansur, H., & Mastur. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Game Development pada Mahasiswa MSIB Skilvul. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 7697–7701. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.4825>
- Miftah, M., & Syamsurijal. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3954>
- Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 3(1), 115–124. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>
- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2912–2919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6101>
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>
- Putri, T. E., Nuraini, A., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas IX di Salah Satu SMP Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49–54. <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>
- Rais, M., Hijriyah, U., & Sukmawati. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52.
- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., Islam, U., Sumatera, N., Pura, T., & Medan, U. N. (2024). Pemanfaat Media Berbasis Game dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *ELSE (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 8(3), 11–12. <https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24251>

- Siregar, I., Salmah, T., Hartati, T., & Nola, I. S. (2024). Refleksi Dan Evaluasi Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–47.  
<https://doi.org/10.61104/qouba.v1i1.159>
- Sulistyowati, C., & Asriati, N. (2024). Pemanfaatan Teknologi untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran dan Keterlibatan Belajar di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176–1188. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4542>