

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Viky Aditama, Raodatul Khotimah, Sofiana Ningsih
STKIP PGRI, Sumenep, Indonesia

Alamat: Jl. Trunojoyo Gedung, Sumenep, Madura, Indonesia
Korespondensi penulis: vikyaditama23148@gmail.com

Abstract. *This study aims to explore the impact of game-based learning media on elementary school students' learning motivation. The method used is a literature review by analyzing various relevant studies and research findings. The results indicate that the use of game-based learning media, such as board games (snakes and ladders), the Quizizz application, and adventure games, can significantly enhance students' motivation and academic achievement. These learning media not only make the learning process more engaging and interactive but also encourage students to be more active and involved in their learning. The findings support that game-based learning media is an innovative and relevant approach to improving learning motivation in the digital era.*

Keyword: *Learning Motivation, Learning Media, Games*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi pustaka, dengan menganalisis berbagai literatur dan hasil penelitian terkait. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan ular tangga, aplikasi Quizizz, dan game petualangan, dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Hasil penelitian mendukung bahwa media pembelajaran berbasis permainan merupakan pendekatan inovatif dan relevan untuk meningkatkan motivasi belajar di era digital.

Kata kunci: *Motivasi belajar, Media Pembelajaran, Permainan*

1. LATAR BELAKANG

Metode pembelajaran adalah salah satu faktor eksternal yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Metode yang dirancang secara sistematis dan terencana dapat menjadi pendukung utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Dalam penerapannya, metode pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai aspek, seperti karakteristik mata pelajaran yang diajarkan, kebutuhan dan gaya belajar peserta didik, serta situasi lingkungan tempat pembelajaran berlangsung.

Di era modern, metode pembelajaran juga harus beradaptasi dengan perubahan zaman, terutama dalam memanfaatkan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, menjadikannya bagian integral dari proses belajar mengajar. Teknologi kini tidak hanya berfungsi sebagai alat

bantu, tetapi juga menjadi media yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar, baik melalui pembelajaran daring, multimedia interaktif, maupun aplikasi berbasis teknologi lainnya. Perubahan ini tentu membawa konsekuensi bagi para pendidik, baik guru maupun dosen. Mereka dituntut untuk tidak hanya memahami teknologi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam metode pembelajaran mereka. Selain itu, pendidik perlu memahami karakteristik generasi digital yang menjadi peserta didik saat ini, yang umumnya lebih akrab dengan teknologi dan memiliki kebutuhan belajar yang berbeda dari generasi sebelumnya. Oleh karena itu, kemampuan untuk berinovasi, beradaptasi, dan memanfaatkan teknologi menjadi keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap pendidik di era digital ini.

Motivasi merupakan salah satu elemen penting dan dinamis dalam proses pendidikan. Sering kali, siswa yang memiliki prestasi rendah atau hasil belajar yang kurang memuaskan bukan disebabkan oleh keterbatasan kemampuan, melainkan karena kurangnya motivasi untuk belajar. Hal ini menyebabkan mereka tidak berusaha secara maksimal untuk mengembangkan dan melatih kemampuan belajar mereka. Namun, dalam pembelajaran tradisional yang sering berfokus pada pendekatan ekspositori, aspek motivasi sering diabaikan oleh pendidik. Pendekatan ini cenderung membuat siswa hanya menerima materi yang disampaikan tanpa diberikan kesempatan untuk berperan aktif. Akibatnya, siswa tidak dapat belajar secara optimal, sehingga hasil belajarnya pun tidak mencapai potensi terbaik. Kurangnya ruang bagi siswa untuk berkreasi dan merasa termotivasi juga menjadi faktor yang menghambat pencapaian hasil belajar yang maksimal. Pendekatan pembelajaran modern, seperti student-centered learning, memberikan perhatian khusus pada upaya membangkitkan motivasi belajar siswa. Dengan pendekatan ini, siswa didorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik. Secara umum, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang berperan sebagai penggerak dan pengarah dalam aktivitas seseorang. Motivasi juga dapat dipahami sebagai faktor yang menghubungkan suatu hal dengan perilaku individu tersebut (Irwan et al., 2018).

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan pencapaian belajar siswa. Menurut Zamsir et al. (2015), secara teori, motivasi

merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan dalam belajar. Ketika siswa memperhatikan berbagai aspek motivasi, hasil belajar yang diperoleh dapat menjadi sangat memuaskan. Selain itu, motivasi dapat menumbuhkan rasa antusias dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi biasanya menunjukkan minat, fokus, ketekunan, serta kesiapan yang baik dalam menjalani aktivitas belajar, sehingga mereka lebih berpeluang mencapai hasil yang optimal. Sebagaimana dinyatakan oleh Adan (2023), motivasi adalah elemen penting dalam pembelajaran yang, jika didukung dengan konsistensi, dapat menghasilkan pencapaian belajar yang maksimal.

Penggunaan media yang tepat dapat mempermudah terciptanya proses pembelajaran yang efektif, terutama di era Industri 4.0 yang menekankan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Menurut Sadikin dan Hakim (2019), kemajuan teknologi memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi secara lebih luas. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menguasai teknologi, berinovasi, bersikap kreatif, serta mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru harus interaktif dan inovatif. Media yang melibatkan siswa secara aktif atau bersifat interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mempermudah guru dalam menyampaikan materi (Nurfadhilah et al., 2021). Dengan melibatkan siswa secara langsung, pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Salah satu teknologi media pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar adalah media seperti Wordwall.

Game-Based Learning merupakan inovasi yang tepat dalam dunia pendidikan sekaligus solusi untuk mempercepat adaptasi pembelajaran di masa new normal. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa metode ini terbukti efektif dan efisien, serta berdasarkan kajian pustaka, Game-Based Learning memiliki banyak manfaat dan keunggulan yang menjadi daya tariknya. Jika elemen yang membuat seseorang dapat bertahan bermain game selama berjam-jam diterapkan dalam metode pembelajaran, tentu hasilnya akan sangat memuaskan dan menjadi terobosan baru dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, tenaga pendidik disarankan untuk menerapkan Game-Based Learning sebagai cara beradaptasi dari pembelajaran daring ke pembelajaran luring. Penelitian ini akan membahas bagaimana media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar siswa juga suatu hal

yang sangat penting untuk diperhatikan sebagai langkah awal siswa dalam proses memahami pembelajaran karena sudah mendapatkan kesadaran dalam diri dan merasa terhibur dalam belajar

2. KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang berisi informasi atau pesan instruksional dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini berfungsi menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung tujuan pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran sangatlah penting untuk mendukung peserta didik dalam memahami konsep baru, mengembangkan keterampilan, dan mencapai kompetensi tertentu. Terdapat berbagai macam media yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik, tetapi penting bagi pendidik untuk selektif dalam menentukan media yang akan digunakan.

Di era digital, pendidik tidak hanya dituntut untuk menguasai penggunaan media pembelajaran tradisional, tetapi juga media pembelajaran modern. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran di kelas atau sebagai metode utama pembelajaran langsung memberikan dampak positif (Hasan et al., 2020).

Penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran memiliki beberapa dampak Menurut (Hasan et al., 2021), antara lain: (1) penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih seragam; (2) pembelajaran menjadi lebih menarik; (3) proses belajar menjadi lebih interaktif; (4) waktu yang diperlukan untuk belajar dapat dikurangi; (5) kualitas hasil belajar dapat meningkat; (6) pembelajaran dapat diakses kapan saja sesuai kebutuhan; (7) peserta didik menunjukkan sikap positif terhadap materi yang dipelajari; dan (8) peran pendidik mengalami perubahan ke arah yang lebih konstruktif.

Media Permainan

Media permainan akan menciptakan suasana belajar sambil bermain. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui permainan. Hal ini sejalan dengan Halloran dan Deale (2013) menyatakan bahwa "...most commonly used to try to engage students fully in learning, is the use of a game or

simulation". (yang paling umum digunakan agar siswa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran adalah menggunakan permainan atau simulasi). Permainan memiliki berbagai jenis, salah satu permainan yang dapat diadaptasi dalam suatu pembelajaran adalah permainan papan. Permainan papan merupakan suatu sistem permainan dalam suatu papan yang berisi kotak-kotak.

Motivasi Belajar

Menurut (Emda, 2018) Motivasi memegang peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Motivasi tidak hanya bergantung pada siswa semata, tetapi juga membutuhkan peran aktif guru dalam mendorong semangat belajar siswa. Dengan adanya motivasi, siswa akan lebih bersemangat dan memahami arah belajarnya. Motivasi belajar akan muncul ketika siswa memiliki keinginan untuk belajar. Oleh karena itu, motivasi intrinsik maupun ekstrinsik perlu ditanamkan dalam diri siswa agar tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai secara maksimal.

Menurut (Jainiyah et al., 2023) Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Selain menyampaikan dan mengajarkan ilmu pengetahuan, guru juga bertanggung jawab untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Mengingat bahwa tingkat motivasi setiap siswa berbeda-beda, guru perlu secara konsisten memberikan dorongan agar siswa tetap bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, siswa dapat meraih prestasi dan mengembangkan potensi diri secara maksimal.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka, yaitu teknik pengumpulan data. Penelitian menelaah buku, literatur, catatan, dan laporan yang berkaitan dengan masalah yang dibahas (Muhammad, 2014). Menurut Sugiyono (2012), pendapat lain adalah bahwa studi pustaka mencakup penelitian teoritis, referensi, dan literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan nilai dan norma budaya yang dibentuk dalam konteks sosial yang diteliti. Jadi, dapat disimpulkan bahwa studi pustaka adalah metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian pada kondisi obyek yang alamiah. Peneliti menggunakan instrumen utama, teknik pengumpulan data digunakan secara gabungan, analisis data dilakukan secara induktif, dan hasil penelitian kualitatif menekankan makna daripada generalisasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah mengumpulkan beberapa artikel yang dapat di padukan untuk menjadi bahan pertimbangan terkait hasil dari media pembelajaran berbasis permainan tujuannya agar untuk melihat seberapa besar motivasi siswa dalam pembelajaran yang inovatif dengan teknik games ini.

Tabel 1. Artikel yang di Analisis

No	Judul Artikel	Penulis	Tahun
1	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD	Avelina Sherin Pratiwi ¹ , Agustina Tyas Asri Hardini ²	2022
2	Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19	Destri Sambara Sitorus ¹ , Tri Nugroho Budi Santoso ²	2022
3	IMPLEMENTASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCATION GAME TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA	Nidaan Hafiyya ¹ , Muhamad Sofian Hadi ²	2023
4	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis	Eny Kurniawati a,	2021

	Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn		
5	PENGEMBANGAN GAME PETUALANGAN “SI BOLANG” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR	Sunarti, Selly Rahmawati, dan SetiaWardani	2016

(Pratiwi & Hardini, 2022), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD” dari tulisan ini menegaskan. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa kelayakan media sebesar 78,67% memenuhi kriteria "Tinggi" dan kelayakan materi sebesar 72,5% memenuhi kriteria "Tinggi". Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis permainan ular tangga IPA memenuhi kriteria "Tinggi" dan layak untuk diuji cobakan kepada siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga sebanyak 70,20% dengan kriteria "Baik", tetapi setelah diberikan IPA, motivasi belajar siswa meningkat 84,86% dengan kriteria "Sangat Baik", yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga.

(Sitorus & Santoso, 2022), yang berjudul “Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19” dari tulisan ini menegaskan. Quizizz membuat belajar menyenangkan dan tidak membosankan, menurut 27 responden penelitian. Siswa mengatakan bahwa mereka sangat menikmati

kuis saat mengerjakan tugas atau kuis karena mereka merasa seperti sedang bermain game. Selain itu, jiwa kompetisi siswa dilatih karena skor yang mereka peroleh setiap kali menjawab pertanyaan ditunjukkan secara langsung di aplikasi. Para siswa berkompetisi untuk menjawab dengan cepat dan tepat sehingga nama mereka berada di urutan tertinggi di papan skor. Sebanyak 26 responden siswa mengatakan ketika pelajaran menyenangkan, menarik, tidak kaku, dan bebas, mereka akan lebih fokus. Siswa lain mengatakan bahwa, jika diselingi dengan game, penggunaan game edukasi ini dapat meningkatkan fokus pembelajaran jika sesuai dengan gaya belajar siswa. Sebanyak 24 orang yang menjawab melalui aplikasi quizizz setuju bahwa mereka lebih tertarik untuk belajar. Antusiasme belajar adalah sikap semangat, motivasi, dan dorongan yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Aplikasi Quizizz menampilkan papan skor siswa, mendorong siswa untuk bersaing dengan temannya yang lain untuk memperoleh skor yang lebih tinggi. Setuju

(Hafiyya & Hadi, 2023), yang berjudul “IMPLEMENTASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCATION GAME TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA” dari tulisan ini menegaskan. Berdasarkan temuan penelitian, penulis dapat menyimpulkan bahwa karena siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar matematika, mereka cenderung menghindari mata pelajaran tersebut. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru hanya berfokus pada satu arah dan menghasilkan pembelajaran yang membosankan dan jenuh. Siswa membutuhkan lingkungan pembelajaran yang memotivasi mereka. Jadi, salah satu alternatifnya adalah menggunakan media pembelajaran interaktif untuk mengajar matematika. Di tengah kemajuan teknologi saat ini, terlalu banyak game membuat siswa lupa belajar. Oleh karena itu, konsep dan gagasan para ilmuwan muncul untuk memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan pendidikan. Dalam upaya untuk meningkatkan pembelajaran, salah satunya membuat permainan pendidikan. Beberapa faktor menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz meningkatkan keinginan siswa untuk belajar matematika. Ini termasuk menjadi aplikasi yang mudah digunakan dibandingkan soal kuis dengan kertas, membantu penguasaan materi, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan dorongan untuk belajar, dan membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

(Kurniawati, 2021) yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa” dari tulisan ini menegaskan. Ada hubungan antara media pembelajaran berbasis monopoli dan nilai prestasi belajar siswa di SMAN 1 Malang. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan bahwa nilai probabilitas 0,000, atau lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan monopoli dapat membuat siswa senang dengan materi pelajaran dan tidak membosankannya. Siswa dapat belajar dengan aktif, senang, dan tidak jenuh dengan media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini.

(Sunarti et al., 2016) yang berjudul “PENGEMBANGAN GAME PETUALANGAN “SI BOLANG” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIKUNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR” dari tulisan ini menegaskan. Berdasarkan analisis data dengan uji Mann-Whitney U-Test pada kedua kelas eksperimen dan kontrol, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara siswa yang diajarkan dengan media petualangan Si Bolang dan siswa yang diajarkan dengan media gambar, dengan nilai signifikansi 0,000. Media game petualangan si Bolang meningkatkan motivasi belajar lebih baik daripada media gambar, seperti yang ditunjukkan oleh rata-rata motivasi media game petualangan si Bolang 33,32, sedangkan rata-rata motivasi media gambar 24,67.

Dari kelima penelitian penulis diatas benar-benar terlihat nyata bahwasanya media pembelajaran yang relevan dan menyenangkan itu dapat memberikan dampak yang luar biasa terhadap motivasi belajar siswa. Bukan hanya motivasi belajar yang akan meningkat namun juga seluruh komponen didalamnya seperti prestasi siswa yang akan menyusulnya. Penelitian dari kelima artikel tersebut juga tidak dipungkiri segala kekurangan dari media pembelajaran berbasis games. Setiap games yang berbeda juga akan memberikan efek yang berbeda pula terhadap pembelajaran karena penyesuaian terhadap kecocokan dari pembelajaran tersebut dengan games yang dilakukan. Guru harus pintar-pintar dalam mengelolah pembelajaran untuk tetap asik dan fokus dalam menyimak pembelajaran. Sesuaikan pula games tersebut dengan minat siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis game meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di sekolah dasar. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game lebih efisien dan efektif. Dengan motivasi belajar, siswa akan terdorong untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa memiliki lebih banyak kebebasan, mereka memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pengambilan keputusan, dan pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi siswa.

Sebagai seorang tenaga kependidikan dalam proses pembelajaran harus lebih memperhatikan bagaimana keterlibatan siswa didalam kelas, terutama dalam membuat pembelajaran jadi jauh lebih menyenangkan dengan tujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar. Guru tentunya akan jauh lebih mudah jika motivasi siswa sangat antusias dalam pembelajaran yang berujung pada peningkatan prestasi akademik dikelas.

DAFTAR REFERENSI

- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 76-86.
- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414-431.
- Amaliya, F., AR, M. M., & Astuti, Y. P. (2024). The influence of the application of the snowball-throwing model based on local wisdom on the critical reasoning ability of elementary school students. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2).
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 10, No. 1, pp. 122-134). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY

IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).

- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. (2023). Implementasi quizizz sebagai media pembelajaran berbasis education game terhadap peningkatan motivasi belajar matematika. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Nurhadi, A., Idris, H., & Asmoni, A. (2021). Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Membudayakan Akhlaqul Karimah Siswa di Madrasan Aliyah Negeri Sampang. *re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 4(1), 60-71.
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jhip.v5i12.1271>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal*

Pendidikan dan Kebudayaan, 12(2), 81–88.

<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>

Sunarti, S., Rahmawati, S., & Wardani, S. (2016). Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 58–68. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8365>