

**PENGARUH PENERAPAN *GAME-BASED LEARNING*  
MEDIA INTERAKTIF APLIKASI *WAYGROUND*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
KELAS XI DALAM MATA PELAJARAN SOSIOLOGI  
DI SMA NEGERI 3 PALANGKA RAYA**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
CICI ANDRIANIE  
223020218025**



**UNIVERSITAS PALANGKA RAYA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
2026**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Cici Andrianie

NIM : 223020218025

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengaruh Penerapan *Game-based Learning* Media Interaktif Aplikasi *Wayground* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Dalam Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Palangka Raya yang saya tulis ini adalah benar tulisan saya dan bukan hasil tulisan orang lain ataupun plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil tulisan orang lain atau plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Palangka Raya, 12 Mei 2026

Yang membuat pernyataan,



Cici Andrianie

223020218025

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Cici Andrianie

NIM : 223020218025

Judul : Pengaruh Penerapan *Game-based Learning* Media Interaktif  
Aplikasi *Wayground* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Dalam  
Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 3 Palangka Raya

Skripsi ini telah disetujui untuk diseminarkan/diujikan di hadapan Tim Penguji  
Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Pembimbing I,



Dr. Dra. Nani Setiawati, M.Si

NIP. 19610711 198503 2 002

Tanggal:.....

Pembimbing II,



Dr. Pradana Din Permadi, M.Pd

NIP. 19920125 202421 1 001

Tanggal:.....

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Fenroy Yedithia, S.kom., M.T.I

NIP. 19920811 202203 1 010

Tanggal:.....

## LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI



Nama : Ciei Andrianie

NIM : 223020218025

Judul : Pengaruh Penerapan *Game-based Learning* Media Interaktif Aplikasi  
*Wayground* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Dalam Mata  
Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 3 Palangka Raya

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi Program Studi  
Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Univeristas Palangka Raya pada hari Selasa, 12 Mei 2026. Skripsi telah  
direvisi sesuai balikan dari tim penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh tim penguji:

Nama	Tanda Tangan	Tanggal	Keterangan
<b><u>Drs. Orbit Thomas, M.Pd</u></b> NIP.19620709 1986031 002			Ketua
<b><u>Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si</u></b> NIP.19610711 1985032 002			Anggota
<b><u>Dr. Pradana Din Permadi, M.Pd</u></b> NIP. 19920125 202421 1 001			Anggota

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Cici Andrianie  
NIM : 223020218025  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengaruh Penerapan *Game-based Learning* Media  
Interaktif Aplikasi *Wayground* Terhadap Motivasi Belajar  
Siswa Kelas XI Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA  
Negeri 3 Palangka Raya

Menyetujui,

Pembimbing I

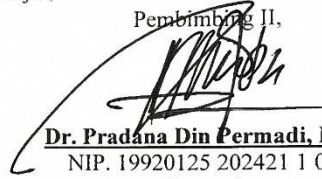


**Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si**

NIP. 19610711 1985032 002

Tanggal:

Pembimbing II,



**Dr. Pradana Din Permadi, M.Pd**

NIP. 19920125 202421 1 001

Tanggal:

Jurusan Ilmu Pendidikan  
Ketua,



**Esty Pap Pangestie, M.Psi**

NIP. 19781026 200812 2 001

Tanggal:

Program Studi Teknologi Pendidikan  
Koordinator,



**Fenrov Yedithia, S.Kom., M.T.I**

NIP. 19920811 202203 1 010

Tanggal:

Mengesahkan:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Palangka Raya



**Dr. Rinto Alexandro, S.E., M.M**

NIP. 19760827 200801 1 013

## ABSTRAK

Andrianie, Cici. 2025. Pengaruh Penerapan *Game-based Learning* Media Interaktif Aplikasi *Wayground* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 3 Palangka Raya, Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Palangka Raya. Pembimbing I : Nani Setiawati, Pembimbing II: Pradana Din Permadi

**Kata Kunci :** *Game-based Learning, Wayground, Motivasi Belajar*

Penelitian ini berfokus untuk mengeksplorasi bagaimana pengaruh model *game-based learning* menggunakan media interaktif aplikasi *wayground* terhadap motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran. Motivasi belajar erat kaitannya dengan keberhasilan belajar siswa. Melalui motivasi belajar yang mereka miliki maka mereka akan memiliki niat dan keinginan untuk melaksanakan proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Game-based Learning* Media Interaktif Aplikasi *Wayground* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 3 Palangka Raya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *quasi experimental design*, dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Menggunakan sampel yang terdapat di SMA Negeri 3 Palangka Raya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen pengaruh penerapan *game-based learning* media interaktif aplikasi *wayground* terhadap motivasi belajar siswa dan *pretest-posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game-based learning* media interaktif aplikasi *wayground* terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sosiologi. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menunjukkan bahwa nilai  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel

dan nilai sig. (2-tailed)  $0.00 < 0.05$ , maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan hasil instrumen pengaruh penerapan *game-based Learning* media interaktif aplikasi *wayground* terhadap motivasi belajar siswa dan juga pada hasil belajar siswa terdapat peningkatan pada kelompok eksperimen yang menggunakan *game-based learning* media interaktif aplikasi *wayground*.

## ABSTRACT

Andrianie, Cici. 2025. The Effect of the Application of Game-Based Learning Media Interactive Wayground Application on the Learning Motivation of Grade XI Students in Sociology at SMA Negeri 3 Palangka Raya, Thesis, Educational Technology Study Program, Department of Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Palangka Raya. Supervisor I: Nani Setiawati, Supervisor II: Pradana Din Permadi

**Key words:** Game-based Learning, Wayground, Learning Motivation

This study focuses on exploring how the influence of the game-based learning model using the interactive media of wayground applications on students' motivation, participation, and understanding of concepts in learning. Learning motivation is closely related to student learning success. Through their learning motivation, they will have the intention and desire to carry out the learning process. This study aims to determine the effect of the application of Game-based Learning Media Interactive Wayground Application on the Learning Motivation of Grade XI Students in Sociology Subjects at SMA Negeri 3 Palangka Raya.

This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design research design, in the form of a nonequivalent control group design. Using samples found at SMA Negeri 3 Palangka Raya. The instrument used in this study is an instrument of the influence of the application of game-based learning interactive media of wayground applications on student learning motivation and pretest-posttest.

The results of the study show that there is an influence of game-based learning interactive media of wayground applications on students' learning motivation in sociology subjects. This is evidenced by the results of research from the experimental group and the control group which showed that the value of  $t$  calculates  $> t$  table and the value of sig. (2-tailed)  $0.00 < 0.05$ , then it is concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted.

Based on the results of the instrument, the effect of the application of game-based learning interactive media on student learning motivation and also on student learning outcomes, there was an increase in experimental groups that used game-based learning interactive media of wayground applications.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas berkat, rahmat, kekuatan serta karunia-Nya bagi penulis dalam penulisan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada kehadiran-Nya atas kekuatan, ketekunan, dan kebijaksanaan yang telah diberikan selama penulis menulis skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penerapan *Game-based Learning* Media Interaktif Aplikasi *Wayground* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 3 Palangka Raya”.

Melalui kata pengantar ini, penulis ingin menyampaikan apresiasi dan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi, bantuan, doa, dan dukungan yang luar biasa selama proses penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Salampak, M.S selaku Rektor Universitas Palangka Raya
2. Dr. Rinto Alexandro, SE.,MM selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya
3. Fenroy Yedithia, S.Kom.,M.T.I selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini
4. Drs.Orbit Thomas, M.Pd, selaku dosen Penasehat Akademik saya
5. Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang penuh kesabaran, tekun, dan gigih dalam membimbing serta memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan
6. Dr. Pradana Din Permadi, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, bimbingan, masukan dan bantuan selama penyusunan skripsi ini
7. Yenihayati, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Palangka Raya
8. Irwan Sofyan, S.Pd., M.Sos selaku Guru Mata Pelajaran Sosiologi
9. Keluarga yang selalu ada memberikan motivasi, doa, dan dukungan.
10. Dan semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis mengakui bahwa proposal skripsi ini tidak lepas keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis memohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan dalam proposal skripsi ini. Semoga proposal ini dapat dilanjutkan dalam penulisan tugas akhir penulis, sehingga memberikan nilai dan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Teknologi Pendidikan serta bermanfaat bagi para pembaca yang memerlukannya.

Palangka Raya, 12 Mei 2026

Cici Andrianie

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran.....	5
2.2. <i>Game-Based Learning</i> .....	7
2.3. Media Pembelajaran Interaktif .....	9
2.4. Aplikasi <i>Wayground</i> .....	11
2.4.1. Presentasi Interaktif .....	13
2.4.2. Pembuatan Kuis .....	13
2.4.3. Penggunaan Kuis .....	13

2.4.4. <i>Feedback</i> dan Penilaian.....	13
2.4.5. Analisis Data .....	13
2.5. Motivasi Belajar .....	14
2.6. Mata Pelajaran Sosiologi .....	16
2.7. Penelitian yang Relevan.....	17
2.8. Hipotesis Penelitian .....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>19</b>
3.1. Jenis dan Desain Penelitian.....	19
3.2. Lokasi Penelitian .....	19
3.3. Populasi.....	19
3.4. Sampel .....	20
3.5. Definisi Operasional Variabel.....	21
3.6. Instrumen Penelitian .....	22
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.7.1. Kuesioner .....	26
3.7.2. Tes .....	27
3.7.3. Dokumentasi.....	27
3.8. Teknik Analisis Data .....	28
3.8.1. Uji Instrumen.....	28
3.8.2. Uji Prasyarat Analisis Data .....	29
3.8.3. Uji Hipotesis .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	31
4.2. Deskripsi Data.....	34
4.3. Pembahasan.....	46
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>48</b>
5.1. Kesimpulan .....	48

5.2. Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Hal.
3.3. Populasi Penelitian .....	20
3.4. Sampel Penelitian .....	21
3.6.1. Instrumen Skala Likert.....	22
3.6.2. Kisi-kisi Instrumen Pengaruh Penerapan <i>Game-based Learning</i> Media Interaktif Aplikasi <i>Wayground</i> .....	23
3.6.3. Kisi-kisi <i>Pretest Posttest</i> .....	24
4.2.2.1. Hasil Uji Validitas Instrumen Pengaruh Penerapan <i>Game-based Learning</i> Media Interaktif Aplikasi <i>Wayground</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa .....	35
4.2.2.2. Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar Sosiologi .....	36
4.2.2.3. Hasil Uji Reliabelitas Instrumen Pengaruh Penerapan <i>Game-based Learning</i> Media Interaktif Aplikasi <i>Wayground</i> .....	37
4.2.2.4. Hasil Uji Reliabelitas Instrumen Hasil Belajar Sosiologi .....	39
4.2.3.1. Hasil Uji Normalitas Instrumen Kelompok Eksperimen .....	41
4.2.3.2. Hasil Uji Kelompok Kontrol .....	42
4.2.3.3. Hasil Uji Homogenitas Instrumen .....	42
4.2.4.1. Hasil Uji <i>One-sample T-test</i> Instrumen Pengaruh Penerapan <i>Game-based Learning</i> Media Interaktif Aplikasi <i>Wayground</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelompok Eksperimen .....	43
4.2.4.2. Hasil Uji <i>One-sample T-test</i> Instrumen Pengaruh Penerapan <i>Game-based Learning</i> Media Interaktif Aplikasi <i>Wayground</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Kelompok Kontrol .....	44
4.2.4.3. Hasil Uji <i>One-sample T-test</i> Hasil Belajar Sosiologi Pada Kelompok Eksperimen .....	45
4.2.4.4. Hasil Uji <i>One-sample T-test</i> Hasil Belajar Sosiologi Pada Kelompok Eksperimen .....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal.
2.1. Definisi Kajian Teknologi Pendidikan Menurut AECT Tahun 2008 .....	6
2.4.1. Halaman Login <i>Wayground</i> .....	11
2.4.2. Halaman Dasbor .....	12
2.4.3. Halaman Beranda <i>Wayground</i> .....	12
3.8.1. Rumus Uji Reliabilitas.....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal.
1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelompok Eksperimen .....	56
2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelompok Kontrol .....	62
3 Instrumen Pengaruh Penerapan <i>Game-based Learning</i> Media Interaktif Aplikasi <i>Wayground</i> .....	67
4 <i>Pretest posttes</i> .....	71
5 Uji Validitas Instrumen Pengaruh Penerapan <i>Game-based Learning</i> Media Interaktif Aplikasi <i>Wayground</i> .....	78
6 Uji Validitas <i>Pretest-posttes</i> .....	83
7 Uji Reliabilitas Instrumen .....	90
8 Tabel r .....	95
9 Tabel t .....	98
10 Hasil Uji Normalitas .....	101
11 Hasil Uji Homogenitas.....	102
12 Hasil Instrumen Pengaruh Penerapan <i>Game-based Learning</i> Media Interaktif Aplikasi <i>Wayground</i> .....	103
13 Hasil <i>Pretest-posttest</i> .....	106
14 Uji Hipotesis .....	109
15 Lembar <i>Pretest-posttest</i> .....	110
16 Dokumentasi .....	117

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiba, S. N., Wijayatiningsih, T. D., & Setyawati, E. (2025). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Procedure Text pada SiswaKelas X-11 SMA Negeri 11 Semarang. *IJELT: Indonesian Journal of Education, Language, and Technology*, 1 (1), 105-115.
- Adikasari, A. E. (2025). Inovasi Media *Flashcard Wayground* untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(3).
- Afidah, M. A., & Helmi Yurnita, S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat (STM) Dipadukan *Inside Outside Circle* (IOC) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fotosintesis Di Kelas VIII Smpn 19 Pekanbaru TA 2017/2018. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 91-102.
- Alfarisi, M., & Widiono, A. (2025). Implementasi Model *Game-based Learning* dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD. *Jurnal Firmas*, 6 (1), 8-19.
- Andi Kristanto, S.pd., M.Pd. (2018). Media Pembelajaran.
- Arini, R. (2025). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar (*Doctoral dissertation*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa)
- Aswaidar, S., Lestari, W. D., Fitriani, R., Oktaviani, R. P.,Rahmantika, L.E., Alfarobi, M., ... & Zainuddin, D. (2025). PKM Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media Canva di SMP Bani Taqwa Bekasi: Pengabdian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4 (1), 2925-2934.
- Azhar Aryad. 2014. Media Pembelajaran
- Dede, P. D. N., Wayan, W. I., & Citra, W. I. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pengetahuan Konseptual pada Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan

- Aktivitas Pembelajaran Berorientasi Taksonomi Bloom Revisi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 424-436.
- Fiestawa, R., Mulyani, D. S., & Fajria, D. W. (2024). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penggunaan Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(3), 325-336.
- Handaru, S. S., Maria, L., & Sari, N. L. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMP Factors That Influence the Learning Motivation of Junior High School Students. *Jurnal Keperawatan Malang Volume*, 7 (1).
- Hidayati, M. (2020). Pengembangan Aplikasi Uji-t Satu Sampel Berbasis Web (Development of Web-Based One-Sample t-Test Application).
- Ikhwandari, L. A., Hardjono, N., & Airlanda, G. S. (2019). Peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik dengan model numbered heads together (NHT). *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2101-2112.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628.
- Lutfiyah, N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025). Analisis Literatur Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 320-334.
- Makhmuri, M., & Andini, N. A. (2020). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Panca Tunggal Tahun Ajaran 2019/2020. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 2(1), 21-29.
- Maria, N. S., Khafifah, S., Saragih, A. G., Wardana, A., Sagala, P. N., & Manik, R. S. (2025). Analisis penerapan RME berbantuan GeoGebra untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan uji paired sample t-

- test. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(3), 4648-4653.
- Maulana, J. M., & Haidirmadan, Z. R. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aswaja di SMP Plus Ma'arif Al Mushlihuun. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 81-89.
- Minisa, A. N., Tsabita, F., Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Analisis penggunaan game based learning terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 3(2), 295-303.
- Muna, N., Hartatik, S., Nafiah, N., & Rahayu, D. W. (2025). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDI Bahrul ULUM Panjang Jiwo. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(1), 141-144.
- Mustaklima, M. (2023). Efektivitas Penanganan Sengketa Konsumen Oleh Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK) Perspektif Politik Hukum Di Indonesia.
- Nasution, K. (2019). Teknologi Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran.
- Pieter, S., & Sabealu, R. (2020). Pengaruh Latihan Tuck Jump Terhadap Peningkatan Tinggi Lompatan Pemain Bola Voli Putra SMA ITP Surabaya. *Stand: Journal Sports Teaching and Development*, 1(2), 137-142.
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Journal Central Publisher*, 1(11), 1257-1264.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., & Jannah, M. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1 (5), <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI>

- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almalyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian uji t dalam penelitian eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978-1987.
- Rahayu, S., Iqbal, M., & Budiman, R. D. A. (2021). Efektivitas media pembelajaran matematika berbasis web dan game edukasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 177-184.
- Sari, I. (2018). Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris: Indah Sari. *Jumant*, 9(1), 41-52.
- Sari, P. T. P., Kurniawan, D. W., & Syahputra, A. Y. (2025) Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri Ngadirojo.
- Selan, C., Laubila, D., & Boymau, M. Kedudukan Sosiologi Dan Antropologi Dalam Pendidikan.
- Septianing, I., Melati, L., Deo Cantika, N., & Destiani, W. (2024). Pengaruh penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94-103.
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan antara pretest dan posttest dengan hasil belajar siswa kelas VII B di MTs Alwashliyah Pantai Cermin. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 7(1), 1-13.
- Siregar, T. M., Andini, A., Panjaitan, A. H., Endy, N. S., Siregar, P. A., & Anggraini, S. (2024). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 710-715.
- Sugiarto, S., Souhoka, R., Wattimury, I., Kilikily, C. C., Umarella, M. I., Sairiltiata, S., ... & Johansz, D. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Quizizz dan Kahoot dalam Rangka Peningkatan Literasi Digital Guru pada Evaluasi Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(4), 900-905.

- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.
- Suwartini, S. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Problem Based Learning dengan Powerpoint di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 348393.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Uktolseja, L. J., Boekorsyom, C. D., Manuhutu, M. A., Manurung, T., Maer, S., Salay, V. S., & Manutmasa, M. F. (2025). Implementasi CALL melalui Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Telling the Time di Kelas VII-B SMP Emeyodere Berbasis Pesantren (SBP) Kota Sorong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 870-876.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(01).
- Wahab, A. (2022). Sampling dalam penelitian kesehatan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kesehatan*, 5(1), 42-49.
- Widyasari, D., Miyono, N., & Saputro, S. A. (2024). Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran problem based learning. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 61-67.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.
- Yudharsyah, J., Kresnadi, H., & Suparjan, S. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Pada Siswa Kelas V Masa Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(6).
- Yulia, Y., Wijaya, R. A., Sari, D. P., & Adawi, M. (2020). Pengaruh Pengetahuan Perpajakan, Kesadaran Wajib Pajak, Tingkat Pendidikan dan Sosialisasi

Perpajakan terhadap Kepatuhan Wajib Pajak pada UMKM Dikota Padang. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 1(4), 305-310.