

PENERAPAN MEDIA GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS V SD NEGERI 076095 HILIDAURA

Evan Pebriana Citranita Gulo¹, Indah Wijaya Lase², Otilina Gulo³, Hardikupatu Gulo⁴
^{1, 2, 3, 4}Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso Ujung E-S No.118, Gunungsitoli, Sumatera Utara, Indonesia
Email: evanpebrianacitrانيتagulo@gmail.com

Article History

Received: 30-05-2026

Revision: 19-06-2026

Accepted: 25-06-2026

Published: 30-06-2026

Abstract. This research is motivated by the low learning motivation of students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject due to conventional and less interactive learning. This study aims to describe the application of Genially media and determine the increase in student learning motivation in the human respiratory system material in grade V of SD Negeri 076095 Hilidaura. The study used the Classroom Action Research (CAR) method which was carried out in the second semester of the 2025/2026 academic year with 17 students as subjects. Data were collected through observation, learning motivation questionnaires, learning outcome tests, and documentation. Data analysis was carried out descriptively quantitatively by calculating the percentage of learning implementation, learning motivation, average learning outcomes, and student learning completeness in each cycle. The results showed that the application of Genially media was carried out very well, as indicated by the percentage of teacher ability of 93.33% and student involvement of 93.37%. Student learning motivation reached 84.23% with a very good category. Furthermore, student learning outcomes improved, with an average score reaching 88.23% and a learning completion rate of 100%. These findings demonstrate that Genially media is effective in increasing student motivation and learning outcomes in science learning.

Keywords: *Genially*, Learning Motivation, Students

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *Genially* serta mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD Negeri 076095 Hilidaura. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek sebanyak 17 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, angket motivasi belajar, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase keterlaksanaan pembelajaran, motivasi belajar, rata-rata hasil belajar, dan ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Genially* terlaksana dengan sangat baik, yang ditunjukkan oleh persentase kemampuan guru sebesar 93,33% dan keterlibatan peserta didik sebesar 93,37%. Motivasi belajar peserta didik mencapai 84,23% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai mencapai 88,23% dan tingkat ketuntasan belajar sebesar 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Genially* efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Genially*, Motivasi Belajar, Peserta Didik

How to Cite: Gulo, E. P. C., Lase, I. W., Gulo, O., & Gulo, H. (2026). Penerapan Media *Genially* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas V SD Negeri 076095 Hilidaura. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (3), 1438-1446. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i3.6077>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran yang mampu mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kompetensi guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan faktor internal yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, mempertahankan ketekunan belajar, serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah (Fernando et al., 2024).

Motivasi belajar menjadi salah satu faktor penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), terutama karena mata pelajaran ini menuntut peserta didik untuk memahami konsep-konsep ilmiah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SD Negeri 076095 Hilidaura menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian peserta didik saat guru menjelaskan materi, rendahnya keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta minimnya partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, data hasil belajar menunjukkan bahwa sebanyak 64,70% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Rendahnya motivasi belajar tersebut diduga berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Pembelajaran lebih berpusat pada guru dengan memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajar utama sehingga peserta didik cenderung menerima informasi secara pasif. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan kurang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik. Pada materi sistem pernapasan manusia, keterbatasan penggunaan media juga menyebabkan konsep-konsep yang bersifat abstrak sulit divisualisasikan sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Akibatnya, perhatian dan motivasi belajar peserta didik menjadi kurang optimal. Menurut Ani et al. (2023), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan aktivitas belajar peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif sekaligus menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna (Hasan et al., 2021). Seiring perkembangan teknologi digital, berbagai media pembelajaran interaktif mulai dikembangkan untuk mendukung pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu media digital yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar adalah *Genially*. Menurut Lukman dan Nurjanah (2023), *Genially* merupakan platform yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, kuis, dan berbagai fitur visual lainnya. Media ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, Baoknenok et al. (2025) menyatakan bahwa tampilan visual dan fitur interaktif pada *Genially* mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Fatma dan Ichsan (2022) menemukan bahwa penerapan media *Genially* mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 44,00 pada pretest menjadi 77,75 pada posttest. Sementara itu, Mega et al. (2024) melaporkan bahwa media gamifikasi berbasis *Genially* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari 68,32 menjadi 83,51 setelah penggunaan media tersebut. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa *Genially* berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih interaktif.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan bahwa media *Genially* mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan konteks pembelajaran yang berbeda. Penelitian mengenai penggunaan media *Genially* pada pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia di sekolah dasar, khususnya yang berfokus pada peningkatan motivasi belajar melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan media *Genially* sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 076095 Hilidaura. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *Genially* serta menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia setelah penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan melalui empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi

(*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas, dimana peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 076095 Hilidaura yang berlokasi di Desa Lasarafaga, Kecamatan Mandrehe Barat, Kabupaten Nias Barat pada semester II Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 17 peserta didik kelas V. Variabel input dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *genially* dan variabel output adalah motivasi belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, menyiapkan media pembelajaran *genially*, instrumen penelitian, serta perangkat pendukung pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan media *genially* pada mata pelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peneliti dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya dilakukan refleksi untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket motivasi belajar, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik setelah penerapan media *genially*. Tes digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian berupa foto dan dokumen selama pelaksanaan penelitian. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data observasi aktivitas peneliti dan peserta didik dihitung dalam bentuk persentase untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran. Data angket motivasi belajar dianalisis dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dan dikategorikan sesuai kriteria motivasi belajar. Data hasil tes dianalisis untuk mengetahui rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar peserta didik secara individu maupun klasikal. Sementara itu, data dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian. Hasil analisis pada setiap siklus digunakan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan media pembelajaran *genially* pada materi mengenal sistem pernapasan manusia di kelas V SD Negeri 076095 Hilidaura. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *genially* mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik. Pada akhir penelitian, hasil observasi aktivitas peneliti mencapai 93,33% dan aktivitas peserta didik mencapai 93,37% dengan kategori sangat baik. Peningkatan motivasi belajar peserta didik terlihat dari hasil angket motivasi belajar yang meningkat dari 58,58% pada Siklus I menjadi 84,23% pada Siklus II dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga meningkat dari 60% pada Siklus I menjadi 88,23% pada Siklus II dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *genially* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Tabel 1. Peningkatan motivasi belajar peserta didik

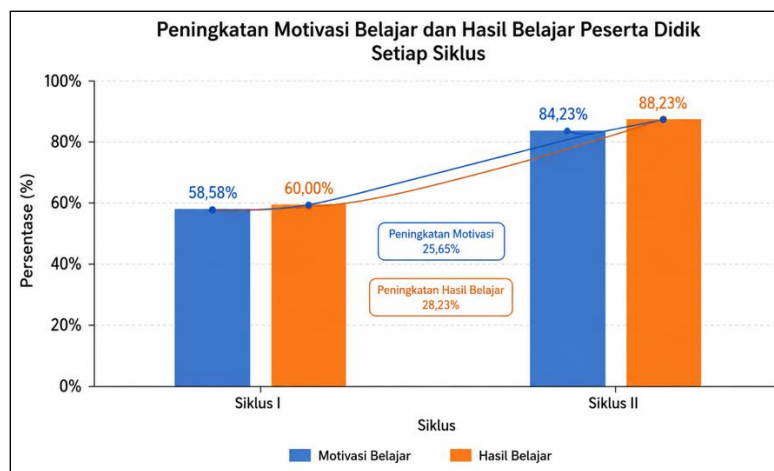
Siklus	Presentase	Kriteria
I	58,58%	Cukup
II	84,23%	Sangat Baik

Tabel 2. Peningkatan hasil belajar peserta didik

Siklus	Presentase Hasil Belajar
I	60,00%
II	88,23%

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2, terjadi peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dari Siklus I ke Siklus II. Motivasi belajar peserta didik meningkat dari 58,58% dengan kategori *cukup* pada Siklus I menjadi 84,23% dengan kategori *sangat baik* pada Siklus II. Dengan demikian, terjadi peningkatan sebesar 25,65%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Genially mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pada Siklus I, sebagian peserta didik masih terlihat pasif, kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, dan belum terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil refleksi menunjukkan bahwa guru perlu memberikan pendampingan yang lebih intensif, memperjelas petunjuk penggunaan media, serta meningkatkan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang disajikan. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan melalui optimalisasi penggunaan fitur interaktif Genially, pemberian aktivitas yang lebih menarik, serta penguatan partisipasi peserta didik dalam diskusi dan tanya jawab.

Perbaikan tersebut berdampak positif terhadap proses pembelajaran. Pada Siklus II, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif mengajukan dan menjawab pertanyaan, serta lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini turut berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang meningkat dari 60,00% pada Siklus I menjadi 88,23% pada Siklus II atau mengalami peningkatan sebesar 28,23%. Temuan ini menunjukkan bahwa media Genially tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Penyajian materi yang interaktif, visual, dan menarik membantu peserta didik memahami konsep sistem pernapasan manusia dengan lebih baik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.



Gambar 1. Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setiap siklus

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Genially* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan manusia. Peningkatan motivasi dari 58,58% pada Siklus I menjadi 84,23% pada Siklus II mengindikasikan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini memperlihatkan bahwa rendahnya motivasi belajar yang ditemukan pada kondisi awal bukan semata-mata disebabkan oleh karakteristik peserta didik, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru. Ketika peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih visual, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif, mereka cenderung menunjukkan perhatian dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, temuan ini sejalan dengan pendapat Hasan et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Fitur

animasi, gambar, video, dan kuis interaktif yang terdapat dalam Genially memberikan stimulus yang beragam sehingga mampu mengurangi kejenuhan belajar. Temuan ini juga didukung oleh teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menjelaskan bahwa peserta didik lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal. Selain itu, Keller (2010) melalui model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dan relevan mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik. Penelitian oleh Hwang dan Chien (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar (*student engagement*) dan motivasi intrinsik peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dalam perspektif teori motivasi belajar, kondisi tersebut menunjukkan bahwa media yang menarik dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik karena mereka merasa pembelajaran lebih menyenangkan, relevan, dan bermakna.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan *Genially* juga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ketuntasan belajar dari 60% pada Siklus I menjadi 88,23% pada Siklus II menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar memiliki hubungan yang saling memengaruhi. Peserta didik yang lebih termotivasi cenderung lebih fokus, aktif bertanya, serta memiliki keinginan yang lebih besar untuk memahami materi. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang diperoleh tidak hanya disebabkan oleh penggunaan teknologi semata, tetapi juga oleh meningkatnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini menguatkan hasil penelitian Fatma dan Ichsan (2022) yang menemukan bahwa media *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar IPA karena mampu menyajikan materi secara visual dan menarik. Selain itu, penelitian Mega et al. (2024) menunjukkan bahwa media berbasis *Genially* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Sintesis dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa keunggulan utama *Genially* bukan hanya pada aspek visualisasi materi, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan interaksi dua arah yang mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam membangun pemahamannya sendiri.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian dilakukan hanya pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang relatif terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada konteks sekolah yang berbeda. Kedua, penelitian hanya dilaksanakan dalam dua siklus pada satu materi pembelajaran, yaitu

sistem pernapasan manusia, sehingga efektivitas penggunaan Genially pada materi lain belum dapat diketahui secara komprehensif. Ketiga, peningkatan motivasi belajar diukur dalam waktu yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan keberlanjutan motivasi peserta didik dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan subjek yang lebih luas, waktu yang lebih panjang, dan materi pembelajaran yang beragam perlu dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media Genially.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Genially tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media Genially dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, temuan ini juga menunjukkan pentingnya mengintegrasikan media digital interaktif dengan strategi pedagogis yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 076095 Hilidaura, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *genially* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi mengenal sistem pernapasan manusia. Peningkatan motivasi belajar ditunjukkan oleh hasil angket motivasi belajar yang meningkat dari 58,58% pada Siklus I menjadi 84,23% pada Siklus II dengan kategori sangat baik. Selain itu, penerapan media *Genially* juga meningkatkan hasil belajar peserta didik dari 60% pada Siklus I menjadi 88,23% pada Siklus II dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 100%. Dengan demikian, media *Genially* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 076095 Hilidaura.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran *genially* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media *genially* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana

yang memadai guna menunjang pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang sejenis pada materi, mata pelajaran, atau jenjang pendidikan yang berbeda.

REFERENSI

- Ani, D., Ismy, B. U., Siti, A. S., & Usep, S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Baoknenok, M. Y. P., Koro, M., & Devi, R. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Dalam pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 1 Bonipoi Kota Kupang. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(5), 2325–2336. <https://doi.org/10.62335/sinergi.v2i5.1274>
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hwang, G. J., & Chien, S. Y. (2022). Effects of digital game-based and interactive learning environments on students' learning motivation and engagement: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 70(2), 817–842.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- Lukman, N. H., & Nurjanah. (2023). *Media Pembelajaran Digital*. Penerbit Underline.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, & Opan, A. (2023). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 173–179.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Mega, D., Saputri, A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Website Genially Terhadap Motivasi Belajar Sejarah. 8(2), 1320–1326. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.4120>