

## PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GAME QUIZ BERBASIS POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA SMA

Hadi Supriadi<sup>1</sup>, Hifni Fitriah Nurjanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA. Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [hadisupriadi2866@gmail.com](mailto:hadisupriadi2866@gmail.com)

---

### Article History

Received: 05-08-2025

Revision: 20-08-2025

Accepted: 23-08-2025

Published: 26-08-2025

**Abstract.** This study aims to develop an interactive quiz-based learning media using Microsoft PowerPoint and to measure its effect on students' learning motivation in History subjects at SMA Negeri 1 Jalaksana. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The media was developed based on needs analysis, validated by subject matter and media experts, and tested on eleventh-grade students. Data were collected through motivation questionnaires administered before and after the use of the media. The results show that the developed media was rated "highly feasible" by experts and effectively increased students' learning motivation, as indicated by improved scores across all motivation indicators. In conclusion, the interactive quiz-based learning media is effective in supporting history learning and is suitable for use as an alternative tool to enhance student motivation.

**Keywords:** Learning Media, Quiz Game, Powerpoint, History, Student Learning Motivation

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game quiz menggunakan *Microsoft PowerPoint* serta mengukur pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Jalaksana. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Media dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji coba kepada siswa kelas XI. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan "sangat layak" oleh para ahli, dan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan peningkatan skor pada setiap indikator motivasi. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif game quiz ini efektif dalam mendukung proses pembelajaran sejarah dan layak digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Game Quiz, Powerpoint*, Sejarah, Motivasi Belajar Siswa

---

**How to Cite:** Supriadi, H & Nurjanah, H. F. (2025). Pengembangan Media Interaktif *Game Quiz* Berbasis *Powerpoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8485-8495. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3962>

---

### PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan metode konvensional yang cenderung pasif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Metode seperti ini membuat siswa hanya menjadi penerima informasi tanpa interaksi yang memadai dalam proses pembelajaran.

Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan kehilangan motivasi dalam belajar, terutama pada mata pelajaran sejarah yang menuntut pemahaman mendalam terhadap peristiwa dan nilai-nilai kebangsaan. Menurut Kaniawati dkk. (2023), pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat berdampak pada rendahnya antusiasme dan pemahaman peserta didik.

Motivasi belajar sangat penting karena memengaruhi semangat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pelajaran. Menurut Yulianty dan Atmaja (2021), motivasi merupakan kekuatan dari dalam diri individu yang mendorongnya untuk melakukan berbagai aktivitas demi mencapai tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan menunjukkan sikap tekun, aktif, dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Aditya dkk. (2023) yang menyatakan bahwa siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih konsisten dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Salah satu media yang potensial adalah game quiz berbasis *PowerPoint*. Media ini memiliki tampilan visual yang menarik, fitur interaktif seperti hyperlink dan animasi, serta dapat diakses secara offline sehingga cocok digunakan di sekolah dengan keterbatasan akses internet (Rosidah dkk, 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif game quiz berbasis *PowerPoint* pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Jalaksana. Diharapkan media ini dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah serta mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

## **METODE**

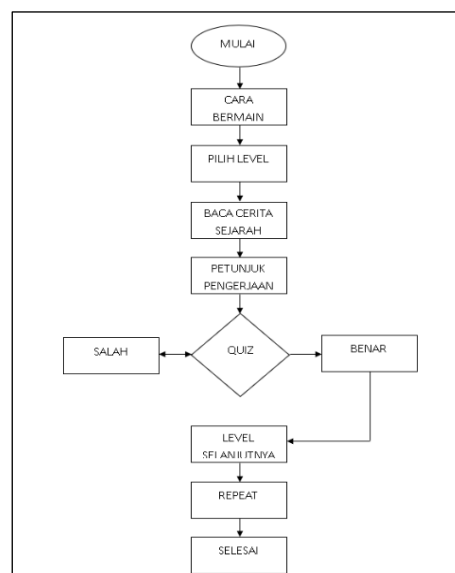
Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Menurut Hidayat dan Nizar (2021), model ini membantu merancang media pembelajaran yang efektif dan interaktif dengan berfokus pada kebutuhan individu. Penelitian difokuskan pada pengembangan media game quiz berbasis *PowerPoint* serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Jalaksana. Materi yang dikembangkan adalah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Media dikembangkan melalui tahapan ADDIE: analisis kebutuhan dan kurikulum, desain konten interaktif, pengembangan media, uji coba di kelas XI, dan evaluasi untuk mengukur dampak media terhadap motivasi belajar siswa.

### **Analyze (Analisis)**

- Analisis Kebutuhan; Peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Jalaksana. Guna mengetahui permasalahan yang ada. Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh data informasi yang akan digunakan dalam pengembangan media game quiz interaktif berbasis PowerPoint.
- Menentukan materi; Materi yang dipilih dalam media pembelajaran ini adalah tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Pemilihan materi didasarkan pada analisis kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum Merdeka, serta relevansi materi dengan kehidupan siswa. Materi ini dianggap penting karena mencerminkan nilai-nilai perjuangan bangsa dan menjadi bagian dari kompetensi dasar dalam pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI.
- Mengumpulkan Sumber; Peneliti mengumpulkan berbagai bahan pendukung seperti referensi dari buku paket sejarah (Hapsari & Adil, 2023), gambar ilustratif, serta data materi dari modul ajar Kurikulum Merdeka. Pengumpulan sumber ini dilakukan untuk memastikan bahwa isi media valid, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- Menyusun Rencana; Peneliti menyusun rencana pengembangan media meliputi alur kerja, pembuatan *flowchart*, *storyboard*, serta jadwal pelaksanaan penelitian. Rencana ini menjadi landasan dalam proses desain dan implementasi media berbasis PowerPoint. Menurut Hidayat dan Nizar (2021), perencanaan yang sistematis sangat diperlukan dalam model ADDIE untuk menjamin keberhasilan tahap-tahap selanjutnya secara berurutan dan logis.

### **Design (Desain)**

#### *Pembuatan diagram alir (Flowchart)*



**Gambar 1.** Diagram alir (*flowchart*)

### *Penyusunan Storyboard untuk Menentukan Alur dan Isi Media Pembelajaran*

Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk *game quiz* interaktif yang terdiri dari 5 level. Setiap level menyajikan cerita singkat mengenai peristiwa penting dalam proses kemerdekaan Indonesia, diikuti dengan kuis sebagai latihan dan penguatan materi. Level pertama membahas kekalahan Jepang dalam Perang Asia Timur Raya. Level kedua mengangkat perbedaan pandangan antara golongan muda dan tua hingga peristiwa Rengasdengklok. Level ketiga menyajikan proses penyusunan teks proklamasi melalui aktivitas mencocokkan peran tokoh. Level keempat membawa siswa merasakan suasana 17 Agustus 1945 melalui kuis susun huruf, dan level kelima mengangkat penyebaran berita kemerdekaan serta partisipasi rakyat mempertahankannya dalam bentuk kuis teka-teki silang. Setiap akhir level, siswa akan melihat umpan balik atas jawabannya serta notifikasi keberhasilan menyelesaikan level tersebut.

### *Desain Tampilan dan Navigasi Hyperlink Menggunakan Microsoft Powerpoint*

Media pembelajaran dirancang menggunakan Microsoft PowerPoint dengan tampilan awal berupa judul "*Game Kuis Sejarah Kemerdekaan Indonesia*" serta tombol interaktif seperti "Mulai". Halaman petunjuk menjelaskan cara bermain, yaitu memilih level, membaca cerita sejarah dan menjawab soal. Desain dibuat komunikatif dengan ikon dan teks yang mudah dipahami. Terdapat lima level permainan yang masing-masing mewakili peristiwa penting dalam sejarah kemerdekaan Indonesia, yaitu (1) Kekalahan Jepang-soal pilihan ganda, (2) Peristiwa Rengasdengklok-tebak tokoh "Siapa Aku?", (3) Penyusunan Naskah Proklamasi-mencocokkan tokoh dan peran, (4) Pembacaan Proklamasi-menyusun huruf, dan (5) Penyebaran Proklamasi-teka-teki silang (TTS)

Setiap level menyajikan jenis soal berbeda agar siswa tidak merasa bosan. Jika jawaban benar, siswa langsung diarahkan ke soal berikutnya. Jika salah, akan muncul halaman "Coba Lagi" untuk mengulang. Umpan balik diberikan secara otomatis, sehingga suasana belajar terasa seperti bermain *game*. Di akhir setiap level, siswa akan dibawa ke halaman khusus sebagai tanda bahwa mereka telah menyelesaikan tantangan tersebut. Navigasi dibuat interaktif dengan tombol-tombol seperti "Lanjut" dan "Coba Lagi" yang terhubung melalui hyperlink.

### **Development (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran dikembangkan sesuai rancangan awal. Proses ini mencakup pembuatan konten sejarah dengan ilustrasi menarik, penerapan fitur

interaktif seperti *hyperlink*, *trigger*, dan animasi pada PowerPoint, serta validasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan kelayakan dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

### **Implementation (Implementasi)**

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, dilakukan uji coba kepada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Jalaksana. Tahap ini bertujuan untuk melihat bagaimana media pembelajaran digunakan dalam situasi nyata serta untuk mengevaluasi tanggapan dan motivasi belajar siswa.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi bertujuan menilai efektivitas dan kualitas media pembelajaran melalui dua jenis evaluasi, yaitu formatif yang dilakukan selama proses pengembangan untuk perbaikan media, dan sumatif setelah implementasi untuk menilai dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah keseluruhan elemen yang menjadi wilayah generalisasi. Populasi dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Jalaksana. Sampel terdiri dari 28 siswa kelas XI di sekolah tersebut. Subjek penelitian mencakup satu ahli materi (guru sejarah) dan satu ahli media (dosen Universitas Muhammadiyah Kuningan) yang berperan sebagai validator dalam pengembangan media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi digunakan untuk mengamati respons dan keterlibatan siswa selama uji coba media pembelajaran interaktif. Wawancara terstruktur dilakukan kepada guru sejarah dan beberapa siswa untuk memperoleh pandangan terhadap pembelajaran sejarah dan penggunaan media. Angket digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data yang bervariasi dapat membantu memperoleh informasi yang objektif dan mendalam. Instrumen penelitian terdiri dari:

- Lembar observasi dan wawancara untuk mendalami kondisi pembelajaran dan motivasi siswa sebelum media digunakan,
- Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kualitas media baik dari sisi isi (materi) maupun teknis (tampilan, interaktivitas, dan aksesibilitas). Penilaian dari para ahli dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus:

$$P = \sum \frac{x}{xi} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah skor ideal

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori skala Likert menurut Riduwan, (2023:41) dalam Damayanti dan Barokah (2024), seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Kriteria interpretasi uji kelayakan media

No	Penilaian	Kriteria Interpretasi
1.	$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
2.	$61\% < x \leq 80\%$	Layak
3.	$41\% < x \leq 60\%$	Kurang Layak
4.	$21\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
5.	$\leq 21\%$	Sangat Tidak Layak

Angket motivasi siswa untuk menilai perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Data dari angket motivasi siswa diolah dengan metode yang sama, lalu dibandingkan antara sebelum dan sesudah penggunaan media untuk melihat peningkatan motivasi belajar. Analisis ini memberikan gambaran sejauh mana media interaktif yang dikembangkan mampu membangkitkan minat, keterlibatan, dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

## HASIL

### Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang disusun secara sistematis untuk mendukung proses pengembangan produk yang efektif dan terstruktur. Pada tahap *Analysis*, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Jalaksana. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih dominan menggunakan metode ceramah, dan siswa kurang termotivasi serta belum terbiasa menggunakan media digital. Selain itu, keterbatasan akses internet menjadi kendala dalam penggunaan media daring. Oleh karena itu, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint offline yang dikemas dalam bentuk game kuis berjudul *Jejak Kemerdekaan*.

Tahap *Design* dilakukan dengan merancang lima level permainan berdasarkan kronologi peristiwa sejarah kemerdekaan Indonesia, dengan menyisipkan cerita singkat dan kuis interaktif di setiap level. Tahap *Development* difokuskan pada pembuatan slide interaktif menggunakan fitur hyperlink, trigger, animasi, dan desain visual yang menarik. Setelah pengembangan selesai, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

**Tabel 2.** hasil validasi ahli media

<b>Aspek</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
Tampilan	4	
Navigasi	5	
Interaktivitas	5	
Animasi & Efek	4	
Kesesuaian Platform	5	
Kejelasan Petunjuk	4	
Konsistensi Desain	4	
Aksesibilitas	5	
Daya Tarik	5	
Estetika	4	
Jumlah Skor	45	
Rata-rata Skor	4,5	
Persentase	90%	
Keterangan		Sangat Layak

**Tabel 3.** Data hasil angket penilaian ahli materi

<b>Aspek</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
Kesesuaian Materi	10	
Kedalaman Materi	7	
Keakuratan Sejarah	6	
Bahasa	7	
Keterpaduan Media dan Materi	8	
Jumlah Skor	38	
Rata-rata Skor	3,8	
Persentase	76%	
Keterangan		Layak

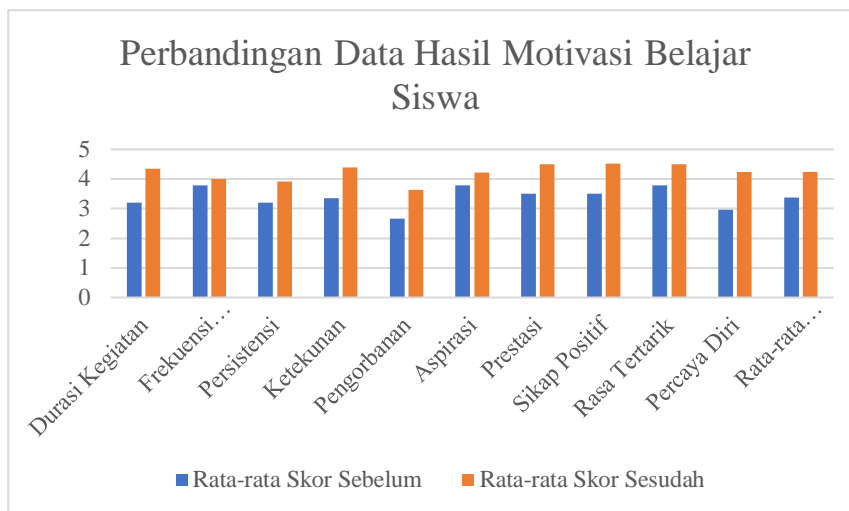
Validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dan telah memenuhi kriteria dari sisi tampilan, fungsi, serta ketepatan materi. Menurut Sugiyono (2019), proses validasi sangat penting dalam penelitian pengembangan untuk menilai kualitas dan kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator untuk meningkatkan kualitas isi dan navigasi sebelum implementasi.

### **Pengaruh Media terhadap Motivasi Belajar Siswa**

Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan kepada siswa kelas XI. Penilaian terhadap motivasi belajar dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert yang mencakup aspek: durasi, frekuensi, persistensi, ketekunan, aspirasi, hingga rasa percaya diri. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan signifikan setelah menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 4.** Rata-rata skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media

Aspek	Sebelum	Sesudah	Keterangan
Durasi Kegiatan	3,21	4,35	Meningkat
Frekuensi Kegiatan	3,78	4	Meningkat
Persistensi	3,21	3,92	Meningkat
Ketekunan	3,35	4,39	Meningkat
Pengorbanan	2,67	3,64	Meningkat
Aspirasi	3,78	4,21	Meningkat
Prestasi	3,5	4,5	Meningkat
Sikap Positif	3,5	4,53	Meningkat
Rasa Tertarik	3,78	4,5	Meningkat
Percaya Diri	2,96	4,25	Meningkat
Rata-rata Total	3,38	4,23	Meningkat
Persentase	67,5%	84,6%	Meningkat

**Gambar 2.** Data hasil motivasi

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dirancang sesuai kebutuhan siswa dan dibuat menarik, sehingga mampu membuat siswa lebih tertarik dan aktif saat mengikuti pelajaran.

## DISKUSI

Media pembelajaran interaktif berbasis *game quiz* yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 76%, sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh skor 90%. Dengan demikian, media ini termasuk dalam kategori *layak* hingga *sangat layak* untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI.

Model ADDIE digunakan karena memiliki alur sistematis dalam proses pengembangan media, mulai dari tahapan analisis hingga evaluasi. Dalam tahapan analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa untuk memahami kebutuhan dan kendala dalam pembelajaran sejarah. Hasilnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih didominasi ceramah dan kurangnya penggunaan media, yang berdampak pada rendahnya motivasi siswa. Oleh karena itu, media ini dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Pada tahap pengembangan, media dirancang dalam bentuk permainan kuis interaktif yang terdiri dari lima level, yang menyajikan peristiwa sejarah kemerdekaan Indonesia secara ringkas dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Elemen visual, animasi, serta tombol navigasi dan umpan balik otomatis ditambahkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut Nur Fauziah dkk. (2025), penggunaan media pembelajaran yang memadukan berbagai unsur multimedia secara terpadu mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa konten telah sesuai dengan kurikulum, meskipun disarankan peningkatan pada kedalaman materi dan kejelasan bahasa. Sementara itu, validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan visual, interaktivitas, serta navigasi media dinilai sangat baik. Dari hasil angket motivasi belajar siswa, diketahui bahwa sebagian besar indikator mengalami peningkatan setelah menggunakan media. Skor meningkat pada aspek durasi kegiatan, keterlibatan, dan sikap positif siswa terhadap pelajaran sejarah. Menurut Hamdu dan Agustina (2011), motivasi belajar merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku siswa agar berusaha mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah, terutama di sekolah yang mengalami keterbatasan akses internet karena media ini dapat digunakan secara offline menggunakan PowerPoint. Dengan pendekatan pengembangan berbasis kebutuhan lapangan, serta validasi dari para ahli, media *game quiz* ini berhasil menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbentuk game quiz yang dibuat dengan Microsoft PowerPoint dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa dalam pelajaran sejarah. Media ini dikembangkan dengan langkah-langkah model

ADDIE dan telah melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media, yang memberikan hasil layak hingga sangat layak. Adanya peningkatan motivasi siswa terlihat dari kenaikan skor angket, terutama pada aspek seperti lamanya waktu belajar, keterlibatan, dan sikap positif terhadap pelajaran. Oleh karena itu, media ini cocok digunakan sebagai salah satu pilihan dalam kegiatan pembelajaran sejarah, khususnya di sekolah yang belum memiliki akses internet yang memadai, karena media ini dapat digunakan secara offline.

## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru sejarah mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game quiz sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk meningkatkan motivasi siswa. Media ini dapat menjadi solusi bagi sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan akses internet karena dapat dijalankan secara offline melalui aplikasi PowerPoint. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media sejenis dengan topik dan jenjang yang berbeda agar dapat digunakan lebih luas. Pihak sekolah juga diharapkan mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan menyediakan pelatihan dan fasilitas yang memadai bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

## REFERENSI

- Aditya, N., Ramadani, I., Nabillah, W., & Nasution, A. R. (2023). Penggunaan Media Software PowerPoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14–20.
- Damayanti, S. A., & Barokah, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran Jegolan untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas V SDN Cijengkol 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 675–684.
- Hapsari, R., & Adil, M. (2023). *Sejarah untuk SMA/MA Kelas XI (Kurikulum Merdeka)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81–86.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18-32. e-ISSN: 2963-9859; p-ISSN: 2963-9697.
- Nur Fauziah, L. A., Tunimah, N. K., Amalia, R. L., Orchidea, H. A., Habibah, K. M., & Yulia, N. M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi dan Kolaborasi Nusantara*, 6(2), 281–290. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jikn>

- Rosidah, M., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria Universitas Muhammadiyah Mataram*, 2, 10-16. ISSN 2807-8705.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Yulianty, D., & Atmaja, S. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Fisika Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Edukasia (JIE)*, 1(1), 62-72. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JIE/article/view/1234>