

**PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS APLIKASI WAYGROUND  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Disusun Oleh:**

**Sely Indriani**

**NIM: 22104080007**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2026**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sely Indriani

Nim : 22104080007

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya adalah asli hasil karya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat di ketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 10 April 2026  
Yang menyatakan



Sely Indriani  
NIM. 22104080007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

### SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sely Indriani

NIM : 22104080007

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqasyah saya menggunakan foto berjilbab dalam ijazah, sehingga jika dikemudian hari terdapat sesuatu hal, saya tidak akan menyalahkan pihak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 April 2026  
Yang menyatakan



Sely Indriani  
NIM. 22104080007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN SKRIPSI

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

**Hal : Peretujuan Skripsi**

**Lamp : -**

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Sely Indriani

NIM : 22104080007

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Judul Skripsi : Penggunaan Media Berbasis Aplikasi *Wayground* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera diujikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 10 April 2026  
Pembimbing



Eko Suhendro, M.Pd.  
NIP. 198910072019031006

# PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1675/Un.02/DT/PP.00.9/06/2026

Tugas Akhir dengan judul : **PENGUNAAN MEDIA BERBASIS APLIKASI WAYGROUND UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **SELY INDRIANI**  
Nomor Induk Mahasiswa : **22104080007**  
Telah diujikan pada : **Selasa, 26 Mei 2026**  
Nilai ujian Tugas Akhir : **A-**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Eko Suhendro, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6a2272d7a3c77



Penguji I  
Dr. Nur Hidayat, M.Ag  
SIGNED

Valid ID: 6a21158014b55



Penguji II  
Anita Ekantini, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6a222b3847d3a



Yogyakarta, 26 Mei 2026  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 6a228e8f02ab2

## MOTTO

”فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا“

(QS. Al Insyirah: 5)<sup>1</sup>

"Aku membahayakan nyawa ibu untuk lahir ke dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya, dan setiap perjuangan yang ayah lakukan, akan aku pastikan menjadi masa depan kebanggaannya yang tidak sia-sia"

(Peneliti)

“Maka sudahilah sedihmu yang belum sudah, segera mulailah syukurmu yang pasti indah, berbahialah bahagialah”

(Menantang Rasi Bintang-Fstvslt)

“Berjalan tak seperti rencana adalah jalan yang sudah biasa, dan jalan satu satunya jalani sebaik kau bisa”

(Gas-Fstvlst)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>1</sup> “Departemen Agama RI, Alqur'an dan Terjemahan Mushaf Fatimah" (Jakarta: 2026), hlm 94.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayahNya pada, sehingga penulisan skripsi ini dapat berjalan lancar. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada Program Sarjana Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

Sely Indriani 22104080007, “Penggunaan Media Berbasis Aplikasi *Wayground* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Gumingsir.” *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III MI Muhammadiyah Gumingsir. Kondisi tersebut ditunjukkan dengan kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, yaitu aplikasi *Wayground*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media berbasis aplikasi *Wayground* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas III MI Muhammadiyah Gumingsir.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MI Muhammadiyah Gumingsir yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kegiatan guru dan angket motivasi belajar siswa yang diberikan pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil observasi dan angket motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan pada siklus I, presentase keterlaksanaan pembelajaran hanya 60%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa guru sudah melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Kemudian pada hasil angket motivasi belajar siswa mengalami peningkatan secara bertahap. Pada tahap pra siklus presentase rata-rata motivasi hanya 62%, lalu siklus I meningkat menjadi 64%, dan pada siklus II juga meningkat menjadi 73%. Data tersebut mengindikasikan bahwa tindakan yang diberikan dalam pembelajaran mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan aplikasi *Wayground* dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas 3 MI Muhammadiyah Gumingsir.

**Kata Kunci:** Aplikasi *Wayground*, Motivasi belajar, Pendidikan Pancasila

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan kesempatan yang telah diberikan kepada peneliti. Shalawat serta salam senantiasa tercurah limpah kepada junjungan kita Nabi Muhammad *Shalallahu A'laihi Wassalam*. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih banyak sekali keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Sehingga tidak terlepas bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Luluk Mauluah, M.Si., M.Pd. dan Ibu Anita Ekantini, M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Eko Suhendro, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, ikhlas, serta telah memberikan arahan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Bapak H Jauhar Hatta, S.Ag, M.Ag. selaku dosen pembimbing akademik (DPA).
6. Bapak Ahmad Syahrir Irfani, S.Pd. selaku kepala sekolah MI Muhammadiyah Gumingsir yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
7. Ibu Sri Wahyuni, S.Pd. selaku wali kelas 3 MI Muhammadiyah Gumingsir yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian.
8. Keluarga tercinta yang sangat peneliti sayangi, Ayah dan Ibu yang selalu mendukung dalam setiap langkah, yang selalu ada dan mewarnai dalam kehidupan, memberikan sumber kekuatan, dan semangat bagi peneliti, serta yang tiada henti – hentinya memberikan do'a dalam setiap langkah selama proses penyusunan skripsi ini. Peneliti bisa sampai dititik ini bukanlah milik peneliti semata, akan tetapi ada pengorbanan dan kerja keras Ayah dan Ibu dalam mendidik serta membesarkan. Terima kasih atas cinta dan kasih yang tak terhingga dan kesabaran yang tak terbatas. Seperti halnya lagu sal priadi “ kalian adalah orang favorit nomor satu, nomor dua tiga empat lima enam isinya nama kalian huruf besar semua, dan hitungan ke seribu, seribu tahun lagi hiduplah terus ada terus”.

9. Adik tersayang yang juga tidak henti-hentinya memberikan semangat, memberikan do'a, serta mendukung penuh peneliti dalam proses ini.
10. Teman-teman "Anggur- anggota rajin bersyukur" Defi, Fina, Nadiya, Hasna, Malika dan Sania, yang selalu menguatkan dan kebersamai peneliti baik senang maupun sedih, serta yang selalu menemani selama menjalani perkuliahan ini.
11. Dela, Yasmin, Zahra, Bagus dan Rizal, teman-teman KKN 117 Temanggung yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti. Mungkin jika tidak dengan kalian, peneliti tidak bisa merasakan tempat-tempat yang belum pernah peneliti kunjungi.
12. Teman-teman angkatan 22 "Asanka Abisatya" yang telah memberikan kebersamaan kepada peneliti.
13. Playlist "Skripsszz" berisi lagu Fstvlst, Rumahsakit, The Adams, Perunggu, Hindia, Nadin Amizah, Rex Orange dan Sal Priadi yang selalu kebersamai peneliti dalam setiap proses penyusunan tugas akhir ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti selama ini.
15. Terakhir terima kasih kepada diri peneliti yang selalu kuat dalam menjalani setiap proses kehidupan hingga sampai pada titik ini. Setiap usaha, do'a, dan air mata yang sudah dilalui menjadi bagian dari perjalanan yang berharga.

Yogyakarta, 31 Maret 2026

Peneliti



Sely Indriani  
NIM. 22104080007

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERHIJAB.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori .....	8
B. Motivasi Belajar .....	15
C. Jenis-Jenis Motivasi Belajar Siswa .....	20
D. Fungsi Motivasi Belajar .....	21
E. Hasil Penelitian-Penelitian yang Relevan .....	34
F. Kerangka Berpikir .....	38
G. Hipotesis Tindakan.....	39
H. Indikator Keberhasilan .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	41
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	44

B. Subjek Penelitian.....	44
C. Jenis Tindakan.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	46
E. Instrumen Penelitian.....	48
F. Teknik Analisis Data.....	52
G. Kriteria Keberhasilan .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
A. Prosedur dan Hasil Penelitian .....	54
B. Pembahasan.....	63
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>67</b>
A. Kesimpulan .....	67
B. Implikasi.....	67
C. Keterbatasan Penelitian.....	68
D. Saran.....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar I Ulee balang .....	27
Gambar II Ulos.....	28
Gambar III Melayu Jambi .....	28
Gambar IV Pakaian Adat Bali.....	29
Gambar V Pakaian Kebaya Jawa .....	30
Gambar VI Gendang .....	31
Gambar VII Aramba.....	32
Gambar VIII Tari Saman.....	33
Gambar IX Tari Tor-Tor .....	33
Gambar X Tari Piring.....	34
Gambar XI Model Kemmis dan Tagart.....	42



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Surat Keterangan Validasi Lembar Observasi Kegiatan Guru .....	76
Lampiran II: Hasil Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I .....	80
Lampiran III : Hasil Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II.....	84
Lampiran IV: Surat Keterangan Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa .....	87
Lampiran V: Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	91
Lampiran VI: Angket Motivasi Belajar Siswa .....	92
Lampiran VII: Hasil Angket Pra Siklus .....	94
Lampiran VIII: Hasil Angket Siklus I.....	95
Lampiran IX: Hasil Angket Siklus II .....	96
Lampiran X: Modul Ajar.....	97
Lampiran XI: Surat Izin Penelitian .....	102
Lampiran XII: Surat Izin Penelitian Sekolah.....	103
Lampiran XIII: Sertifikat PKTQ.....	104
Lampiran XIV: Sertifikat PBAK .....	105
Lampiran XV: Sertifikat User Education.....	106
Lampiran XVI: Sertifikat TOEC/TOEFL .....	107
Lampiran XVII: Sertifikat IKLA .....	108
Lampiran XVIII: Sertifikat ICT .....	109
Lampiran XIX: Sertifikat KKN .....	110
Lampiran XX: Sertifikat PLP.....	111
Lampiran XXI: Dokumentasi.....	112
Lampiran XXII: <i>Curriculum Vitae</i> .....	115

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kegiatan belajar adalah suatu kegiatan dari pendidikan yang bertujuan tidak hanya sebagai menyampaikan pengetahuan, akan tetapi juga dapat membentuk sikap, nilai, dan karakter siswa. Dalam kegiatan belajar, keterlibatan aktif siswa menjadi faktor utama yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, keterlibatan ini dapat dipengaruhi oleh seberapa besar motivasi belajar yang dimiliki siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh motivasi yang mereka miliki. Siswa dengan motivasi belajar atau semangat belajar yang tinggi, umumnya cenderung meraih prestasi tinggi, sedangkan jika motivasi belajarnya rendah, prestasinya akan rendah<sup>2</sup>.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh dalam menentukan mutu proses dan hasil dari pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi tentu akan lebih bersemangat dalam pembelajarannya dan berusaha memahami materi secara mendalam. Sebaliknya, jika motivasinya rendah dalam belajar, maka bisa menyebabkan siswa bersikap malas, cepat bosan, dan kurang memperhatikan ketika pembelajaran. Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya pencapaian akademik siswa. Dalam proses pembelajaran, keberhasilan siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas bagaimana guru mengajar dan sarana pembelajaran, namun juga sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran juga sangat tergantung pada motivasi yang dimiliki. Salah satu tanda kualitas pembelajaran adalah besarnya motivasi yang dimiliki oleh siswa<sup>3</sup>.

Ketika dalam kegiatan belajar mengajar juga mempunyai tantangan tersendiri. Akibatnya, antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran menurun, dan hal ini juga mengacu pada hasil belajar yang kurang optimal. Kondisi motivasi belajar yang rendah cenderung menyebabkan siswa tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, tidak antusias mengikuti pelajaran, bahkan enggan untuk mengerjakan tugas. Sejalan dengan itu, dimana kondisi motivasi belajar yang rendah cenderung menyebabkan siswa bersikap pasif, kurang antusias, bahkan enggan

---

<sup>2</sup> Sunarti Rahman, *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*, 2021.

<sup>3</sup> Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (15 Maret 2018): 172.

menyelesaikan tugas, yang pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang tidak optimal<sup>4</sup>. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi belajar sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jika siswa semangat dalam belajar, maka akan memungkinkan juga memperoleh hasil yang baik. Artinya semakin tinggi motivasinya, semakin semangat dalam belajarnya maka semakin meningkat prestasi belajar yang akan diperolehnya<sup>5</sup>. Selain itu motivasi juga mempunyai peranan penting untuk menentukan penguatan proses belajar serta memperjelas tujuan belajar<sup>6</sup>.

Teknologi juga tidak terlepas dari upaya meningkatkan motivasi belajar. Teknologi menjadi bagian yang tidak terlepas dari semua aspek kehidupan, dan mempunyai pengaruh besar terhadap perilaku manusia dalam melakukan proses pembelajaran untuk memperoleh informasi atau pengetahuan<sup>7</sup>. Teknologi bukanlah istilah yang asing bagi siapa saja, apalagi pada masa ini dengan dunia yang sudah sangat canggih. Saat ini orang menggunakan teknologi tidak hanya pada orang dewasa atau kalangan terdidik saja, namun juga pada kalangan anak-anak serta kalangan orang biasa. Penggunaan teknologi seperti, komputer, laptop, ponsel dan yang lainnya sudah marak digunakan<sup>8</sup>.

Sudah tidak heran jika dalam dunia pendidikan selalu menggunakan teknologi untuk mengimplementasikan pembelajaran, serta untuk memudahkan pelaksanaan dalam pembelajaran. Teknologi dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran agar tercapainya hasil yang diinginkan<sup>9</sup>. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan penggunaan berbagai alat maupun platform, termasuk perangkat lunak pembelajaran, simulasi, serta kekuatan online. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya dengan menggunakan platform-platform aplikasi belajar untuk membantu siswa meningkatkan partisipasi siswa ketika pembelajaran di kelas<sup>10</sup>. Keberadaan

---

<sup>4</sup> Sama' dkk., *Psikologi Pendidikan*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

<sup>5</sup> Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (10 Mei 2024): 61–68.

<sup>6</sup> Suratiyem Suratiyem, "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Kegunaan Melalui Penerapan Metode Make A Match," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7, no. 1 (2024).

<sup>7</sup> Nana Hendra Cipta, Siti Rokmanah, Dan Ratna Sari Wijayanti, "Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar" 7 (2023).

<sup>8</sup> Non Syafriaferdi, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," 2020.

<sup>9</sup> Sudarsri Lestari, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, No. 2 (10 Agustus 2018): 94–100.

<sup>10</sup> Lamhot Naibaho dan Djoys Anneke Rantung, *Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran*, 7, no. 1 (2024).

teknologi memberikan peluang untuk memperbanyak pengalaman belajar siswa, namun teknologi juga memberikan dampak positif dan negatif dengan tantangan tersendiri, terutama dalam bidang pendidikan. Meskipun demikian, potensi teknologi sebagai media pembelajaran mempunyai banyak dampak positif, dimana siswa dapat berpartisipasi aktif, melakukan eksperimen, menambah motivasi siswa dalam belajar, membuat siswa dapat mengambil keputusan tepat yang akan berdampak pada hasil belajar mereka<sup>11</sup>.

Berdasarkan temuan dari observasi yang peneliti lakukan di kelas 3 pada MI Muhammadiyah Gumingsir ditemukan bahwasanya terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan motivasi belajar rendah. Hal ini terlihat dari 3 siswa yang nilainya masih di bawah standar ketuntasan minimal (KKM), kemudian ada 6 siswa yang belum mengerjakan ulangan harian, sehingga kolom nilainya masih kosong.

Dari total 19 siswa dalam satu kelas, sebagian di antaranya tampak tidak begitu aktif dalam proses pembelajaran. Ketiga siswa tersebut kurang fokus saat pembelajaran sedang berlangsung di kelas, seperti terduduk pada jam belajar, siswa asyik bermain sendiri, kurangnya interaksi antara siswa dengan guru dan siswa cenderung tidak fokus ketika pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan kurangnya minat dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Untuk memperkuat temuan tersebut, berikut ini adalah deskriptif data nilai siswa yang menunjukkan adanya siswa dengan motivasi belajar rendah. Dimana berdasarkan hasil ulangan harian Pendidikan Pancasila siswa kelas III MI Muhammadiyah Gumingsir, diketahui bahwa terdapat 3 siswa memperoleh kategori “Baik Sekali”, 2 siswa memperoleh kategori “Baik”, 5 siswa memperoleh kategori “Cukup”, dan 3 siswa memperoleh kategori “Sangat Kurang”. Selain itu, terdapat 6 siswa yang belum memiliki nilai atau belum mengikuti ulangan harian. Kondisi ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat keterlibatan siswa yang dalam pembelajaran dan motivasi belajar di antara siswa.

Hal itu sejalan menurut Santrock dalam Rusniyanti, dimana setiap siswa mempunyai motivasi yang berbeda pada dirinya. Motivasi belajar rendah dapat dikategorikan sebagai berikut:<sup>12</sup>

1. Mudah bosan saat menyelesaikan tugas
2. Gampang menyerah dan selalu mengatakan “saya tidak bisa”

---

<sup>11</sup> Sitaman Said, *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi. Vol. 6, No. 2 Juni 2023 e-ISSN: 2614-6002*, 6, no. 2 (2023).

<sup>12</sup> Abdullah Pandang dan Suciani Latif, *Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi dan Penanganannya ( Studi Kasus di SMA Negeri 8 Makassar)*, 2021.

3. Tidak mencermati guru ketika pembelajaran berlangsung
4. Tidak memperhatikan nasehat guru
5. Mudah patah semangat
6. Menunda mengerjakan tugas sekolah

Padahal hal seperti itu seharusnya tidak terjadi, dimana siswa semestinya menunjukkan sikap aktif. Misalnya, fokus pada penjelasan guru, menjawab soal yang diajukan, mencatat informasi yang disampaikan, berpartisipasi dalam diskusi, serta menunjukkan inisiatif dalam mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran lainnya. Maka dari itu melihat dari pentingnya motivasi dalam kegiatan belajar untuk menentukan suatu keberhasilan dalam pembelajaran, dilakukan penelitian terkait motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Mengingat pentingnya motivasi dalam menentukan keberhasilan belajar, maka dilakukan penelitian terkait peran motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu temuan menarik yaitu penggunaan media seperti *Wayground* mampu membuat siswa menjadi lebih senang, bersemangat, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Wayground* yang menjadi media pembelajaran dan banyak digunakan pada berbagai jenjang pendidikan. *Wayground* dulunya bernama *Quizizz*, namun mengalami perubahan nama sebagai bagian dari strategi rebranding Perusahaan. Melalui perubahan ini, *Wayground* berupaya memberikan pengalaman belajar kepada siswa yang menyenangkan melalui kuis-kuis interaktif, dengan fitur-fitur menarik seperti mode permainan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar sambil bermain. Aplikasi ini bukan hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Sependapat dengan itu, dimana upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti *Wayground*. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta memungkinkan siswa belajar sesuai kemampuan dan minatnya<sup>13</sup>. Sejalan dengan itu bahwasanya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan adanya unsur permainan (*gamifikasi*),

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta, 2017) hlm, 29.

tantangan, skor, dan umpan balik yang terdapat dalam *Wayground*, siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut membuat siswa merasa senang, bersemangat, dan lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar sehingga motivasi belajar mereka meningkat dan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik<sup>14</sup>.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *gamifikasi* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya menurut Tugas Akhir atau Skripsi yang ditulis oleh Rafika dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP AL-Rifa’I Gondanglegi*”<sup>15</sup>. Dimana Hasil penelitian ini terbukti bahwa *Quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi, antusias, dan aktif dalam menjawab pertanyaan karena tampilannya yang menarik serta berbentuk permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah siswa menggunakan media *Quizizz* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya di Indonesia pada siswa kelas III MI Muhammadiyah Gumingsir Banjarnegara. Selain itu, penelitian ini secara khusus mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa melalui fitur *gamifikasi* yang terdapat pada aplikasi *Wayground*, yang belum banyak diteliti pada konteks dan subjek penelitian tersebut. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang masih berfokus pada penggunaan *Quizizz*, penelitian ini menggunakan *Wayground* yang merupakan pengembangan dari *Quizizz* dengan berbagai fitur yang lebih lengkap dan inovatif. Kehadiran fitur-fitur tersebut memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih aktual mengenai pemanfaatan platform *Wayground* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan yang terus berkembang.

---

<sup>14</sup> Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta, 2015). hlm 19.

<sup>15</sup> Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp Al-Rifa'ie Gondanglegi*, 2021.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat berdampak pada rendahnya partisipasi dan hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Bersumber pada latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi belajar pada sebagian siswa di kelas 3.
2. Minimnya keterlibatan aktif siswa ketika proses pembelajaran.
3. Pembelajaran masih dilakukan dengan metode konvensional dan cenderung tidak kreatif.
4. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika di kelas.
5. Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa saat pembelajaran.
6. Minimnya kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis ICT

#### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk memperjelas masalah yang ada dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas, yaitu dengan fokus pada motivasi belajar yang dilihat dari keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Wayground* oleh guru pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media berbasis *Wayground* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 MI Muhammadiyah Gumingsir ?
2. Apakah penggunaan aplikasi *Wayground* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 3 MI Muhammadiyah Gumingsir?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis *Wayground* dalam motivasi belajar siswa kelas 3 MI Muhammadiyah Gumingsir.

2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 MI Muhammadiyah Gumingsir. Serta untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *Wayground* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna sebagai pengetahuan dan wadah untuk memperluas pemahaman wawasan mengenai fungsi media pembelajaran interaktif, khususnya *Wayground* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta sebagai referensi ilmiah untuk penelitian yang akan datang.

2. Bagi Sekolah

Temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, guna meningkatkan mutu pendidikan serta meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

3. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas, serta mendorong guru agar lebih inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran.

4. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa, dimana berupa peningkatan motivasi belajar melalui metode pengajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa menjadi terlibat secara aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta mencapai hasil belajar yang lebih baik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan tentang peningkatan motivasi belajar siswa melalui aplikasi *Wayground* di kelas III MI Muhammadiyah Gumingsir, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media berbasis aplikasi *Wayground* dalam pembelajaran dalam penggunaan aplikasi *Wayground* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III MI Muhammadiyah Gumingsir Banjarnegara sangat membantu guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana media. Dengan menggunakan berbagai fitur animasi yang terdapat di aplikasi *Wayground* menjadikan siswa lebih aktif, interaktif serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan perhatian semangat dan guru juga lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran berbantuan media.
2. Penggunaan media berbasis aplikasi *Wayground* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 3 MI Muhammadiyah Gumingsir dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dimana berdasarkan hasil presentase rata-rata siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I hasil angket memiliki rata-rata 64%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 73%. antusias yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran dengan memakai aplikasi *Wayground* sebagai media interaktif di kelas. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Wayground* ini sebagai media dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **B. Implikasi**

Sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh, penerapan aplikasi *Wayground* dalam proses penilaian pembelajaran memberikan dampak yang baik terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pemanfaatan aplikasi *Wayground* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada pelajaran Pendidikan Pancasila, dikarenakan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Bagi guru tentunya berdampak positif juga karena menjadi sarana evaluasi dalam pembelajaran yang lebih kreatif untuk memaksimalkan keterlibatan, motivasi, dan antusias siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Adapun implikasi terhadap sekolah, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran berbasis teknologi,

khususnya dalam pemanfaatan media digital sebagai alat evaluasi pembelajaran.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, dimana pelaksanaan tindakan penelitian sangat bergantung pada ketersediaan sarana dan prasarana, seperti perangkat proyektor yang kurang banyak serta jaringan internet, sehingga apabila terdapat kendala teknis dapat mempengaruhi kelancaran pada proses pembelajaran pada saat menggunakan aplikasi *Wayground*.

### **D. Saran**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang akan disampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penggunaan media aplikasi *Wayground* ini sebaiknya digunakan sebagai salah satu metode dalam proses pembelajaran serta sebagaiid, karena dengan menggunakan *Wayground* dapat meningkatkan motivasi belajar yang menjadikan hasil belajar siswa juga meningkat.

2. Bagi siswa

Meningkatkan ketekunan dalam mengerjakan tugas serta siswa mampu meningkatkan ketelitiannya dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Wayground*.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Diharapkan penggunaan media berbasis aplikasi *Wayground* ini dapat dijadikan sebagai pengalaman yang menarik untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam Malik. *Pengantar Statistika Pendidikan Teori Dan Aplikasi*. 2018.
- Aini, Yulia Isratul. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu*. 2, No. 25 (2019).
- Ajhuri, Kayyis Fithri. *Urgensi Motivasi Belajar*. (Yogyakarta: 2021).
- Ak, Marlya Fatira, Ferawati, Satya Darmayani, Dkk. *Pembelajaran Digital*. Widina, 2021.
- Amatullah, Duta Cendikia, Dan Joko Sutrisno Ab. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022*. 15, No. 1 (2022).
- Andi Asari, Sukarman Purba, Ramadhani Fitri, Dkk. *Media Pembelajaran Era Digital*. Cv. Istana Agency, 2021.
- Ardiansyah, Risnita, Dan Jailani. *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*. 2023.
- Arini, Kinayung Dyah Kusuma, Dan Suharso Suharso. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Quizizz." *Educatif Journal Of Education Research* 4, No. 2 (2022): 144–49.
- Asril Dan Nurul Zaman. *Pendidikan Pancasila (Kajian Historis, Ideologis Dan Agamis)*. Cahaya Firdaus, 2019.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: 2017).
- Basuki, Yoyok Rahayu. *Panduan Mudah Quizizz*. Azhar Publisher, 2020.
- Benny S Pasaribu, Aty Herawati, Kabul Wahyu Utomo, Dan Rizqon Halal Syah Aji. *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis*. 2022.
- Cholik, Mochamad. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Quizizz Sebagai Alat Pembelajaran Interaktif Di Smk." *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 8, No. 2 (2023): 428–35.
- Cipta, Nana Hendra, Siti Rokmanah, Dan Ratna Sari Wijayanti. *Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 7 (2023).

- Desi Karolina Dan Randy. *Kebudayaan Indonesia*. Cv. Aureka Media Areksa, 2021.
- Dharis Salamah Dan Maryono. “Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.” *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, No. 3 (2022).
- Elisa Maharani, Sumanti, Hariki Fitrah. *Motivasi Belajar Dalam Pendidikan*. Literasi Nusantara Abadi, 2024.
- Emda, Amna. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran.” *Lantanida Journal* 5, No. 2 (2018): 172.
- Erric Kondoy. *Kebudayaan Indonesia*. V Tahta Media Group, 2025.
- Farhana, Husna. *Penelitian Tindakan Kelas*. 2019.
- Fira Hafidzah. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Di Kelas 2 Sd Muhammadiyah Sawangan*. 2023.
- Gusnarib Wahab Dan Rosnawati. *Teori Teori Belajar Dan Pembelajaran*. 2021.
- Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: 2015).
- Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta, 2006.
- Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaludin, Wawan Krismanto, Dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penertbit Unm, 2022..
- Haq, Azhar. *Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi*. Vol 3 (2018).
- Hengki Wijaya, Amriani Amir, Dwi Riyanti, Suzana Claudia Setiana, Dan Resty Sari Somakila. *Siklus Kemmis Dan McTaggart, Contoh Dan Pembahasan*. (Pontianak:2015).
- Herwati. *Motivasi Dalam Pendidikan*. 2023.
- Hidayati, Noor. *Keberagaman Budaya Dan Tradisi Indonesia*. 2021.
- Humairoh. *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Januari 2023.
- Karo, Mestiana Br. *Motivasi Belajar*. Pt Kanisius, 2024.
- Lalu Suhirman, Rustono Farady Marta, Kelik Wachyudi, Dan Arya Pageh Wibawa. *Media Pembelajaran*. Cv. Askara Sastra Media,(2025).
- Lestari, Sudarsri. “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi.” *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, No. 2 (2018): 94–100.

- M Hasan, Milawati, Dkk. *Media Pembelajaran*. Cv Tahta Media Group, 2021.
- Maman Rachman. *Teori Belajar Dan Motivasi*. 2015.
- Maryana, Dewinta Arum Maulida, Sabila Shaishatul Jannah, Yuwinda Romanda Saktilia, Lutfia Alimul Sajidah, Dan Fikri Kamelia. *Media Pembelajaran Digital Di Sekolah Dasar*. Cahya Ghani Recovery, 2023.
- M.Pd, Dr Sutiah. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Nlc, 2020.
- M.Pd, Galih Puji Mulyoto, Mohammad Miftahusyai'an M.Sos, Dan Nur Hidayah Hanifah M.Pd. *Konsep Dasar Dan Pengembangan Pembelajaran Ppkn Untuk Mi/Sd*. Publica Institute Jakarta, 2020.
- M.Pd, Kadek Yudiana, S. Pd, Putu Wicitra Pebriani, Putu Endy Vina Riani, Kadek Ayu Mila Lestari, Komang Ninda Yuliantari Utami, Dan Putu Intan Asrini. *Gemar Membaca Dengan E-Book Dan Quizizz Untuk Meningkatkan Literasi*. Nilacakra, 2024.
- Mu'alimin. *Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktik*. 2014.
- Muda Sakti Raja Sihite Dan Sihol Marito Situmorang. *Belajar Dan Pembelajaran. Literasi Nusantara Abadi*, 2024.
- Naibaho, Lamhot, Dan Djoys Anneke Rantung. *Peran Teknologi Dalam Proses Pembelajaran*. 7, No. 1 (2024).
- Non Syafriaferdi. *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran*. 2020.
- Novi Mayasari Dan Johar Alimuddin. *Buku Motivasi Belajar Dalam Pendidikan*. Cv. Rizquna, (2023).
- Nurpratiwi, Rahma Tisa, Sigid Sriwanto, Dan Esti Sarjanti. "Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode Picture And Picture Dengan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1 Bantarkawung." *Geo Edukasi* 4, No. 2 (2015): 55632.
- Pandang, Abdullah, Dan Suciani Latif. *Analisis Motivasi Belajar Rendah Siswa Selama Masa Pandemi Dan Penanganannya ( Studi Kasus Di Sma Negeri 8 Makassar)*. 2021.
- Pangestu, Bentar Zaid. *Quizizz Untuk Pembelajaran Digital*. Alineaku, 2025.

- Patria Tri Pratiwi Puspita Sari, Dika Wahyu Kurniawan, Dan Almas Yuan Syahputra. “[No Title Found].” *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 2025.
- Prabowo, Raden Wahyu Adhi, Tma Kristanto, Dan Novi Widyaningsih. *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Problem Based Learning Siswa Sekolah Dasar*. 2023.
- “Qur’an Kemenag.” Diakses 30 Mei 2026.
- Radiman. *Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Ekonomi Mikro Melalui Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Metode Peer Lessons Di Program Studi Manajemen*. 17 (2016).
- Rafika. *Pengaruh Penggunaan Media Game Eduksi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp Al-Rifa’ie Gondanglegi*. 2021.
- Rahayu, Ani Sri. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (Ppkn)*. Bumi Aksara, 2017.
- Rahman, Sunarti. *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. 2021.
- Rais, Muhammad, Dan Farida Aryani. *Seni Berpikir Kritis, Analitis Dan Kreatif*. 2019, 89.
- Rasidi Dan Moh. Salim. *Pola Asuh Anak Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*. Lamongan: Academia Publication, 2021.
- Raskita Enjelika Manik, Delima Hot Marito Hasugian, Herda Sitanggang, Dan Helena Turnip. “Konsep Dasar Motivasi Belajar.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik* 2, No. 4 (2024): 358–68.
- Ridha, Muhammad, Rubino Rubino, Dan Winda Kustiawan. “Media Komunikasi Digital Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi* 7, No. 2 (2023): 165–80.
- Riyadi, Tri, Dan Sutrisna Wibawa. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Pada Pembelajaran Ppkn Di Sd Kelas 5*. 09 (2024).
- Salam, Muhammad Yusuf, Adam Mudinillah, Dan Annisa Agustina. “Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu* 6, No. 2 (2022): 2738–46.

- Sama', M. Pd, Annisa Wahyuni, Dkk. *Psikologi Pendidikan*. 2021.
- Sari, Indah. *Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris*. 9, No. 1 (2018).
- Sattar, Amin, Dan Nawir. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan*. 2021.
- Sitaman Said. *Jurnal Penkomi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*. Vol. 6, No. 2 Juni 2023 E-Issn: 2614-6002. 6, No. 2 (2023).
- Suhirman. *Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis Dan Praktis)*. Sanabil, 2021.
- Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah, Dan Zuyinatul Isro. *Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19*. 2021.
- Suratiyem, Suratiyem. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Kegunaan Melalui Penerapan Metode Make A Match." *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 7, No. 1 (2024).
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018): 103.
- Tiana, Asna. *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika*. 2, No. 6 (2021).
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara, 2021.
- Utomo, Prio, Nova Asvio, Dan Fiki Prayogi. "Metode Penelitian Tindakan Kelas (Ptk): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia* 1, No. 4 (2024): 19.
- Widiastuti, Alfin, Dan Abdul Rahim. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Media Power Point Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Ii Sd Negeri 1 Giripurwo Kulon Progo*. 2022.
- Yessi Anggrayni "Pengembangan Hand Out." Februari 2026.

Yogi Fernando, Popi Andriani, Dan Hidayani Syam. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, No. 3 (2024): 61–68.

