

Inovasi Media Pembelajaran Interaktif *Gimkit* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi

Izza Afkarina¹, Yuliana FH²

Universitas Sriwijaya

izza8035@gmail.com

Abstrak: Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penerapan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi yang bisa dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada pembelajaran ekonomi melalui penerapan media *gimkit* di SMA Negeri 10 Palembang. Metode penelitian yaitu kuantitatif eksperimen dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Populasi mencakup seluruh siswa kelas X dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga diperoleh kelas X.7 sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Pengujian hipotesis melalui uji-*t* (*paired sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *gimkit* dalam pembelajaran ekonomi meningkat dari 51,95% menjadi 84,10% dengan kategori sangat tinggi. Pengujian hipotesis memperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $14,3 \geq 1,68957$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga media pembelajaran *gimkit* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X.7 pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Dengan demikian, media *gimkit* disarankan digunakan untuk belajar.

Kata Kunci : *Gimkit*, Motivasi Belajar, Ekonomi.

Abstract: To create an enjoyable learning atmosphere, the implementation of interactive learning media can be a potential solution. This study aims to improve the learning motivation of tenth-grade students in economics learning through the use of *Gimkit* media at SMA Negeri 10 Palembang. The research method used is quantitative with an experimental approach in the form of a *one-group pretest-posttest design*. The population includes all tenth-grade students, with a sample selected using *purposive sampling*, resulting in class X.7 being chosen as the sample. The data collection technique employed was a questionnaire. Hypothesis testing was conducted using the *paired sample t-test*. The results of the study show that students' learning motivation increased after the implementation of *Gimkit* media in economics learning, from 51.95% to 84.10%, categorized as very high. The hypothesis testing results show that $t_{count} \geq t_{table}$, which is $14.3 \geq 1.68957$, indicating that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, the use of *Gimkit* learning media can enhance the learning motivation of students in class X.7 during economics learning at SMA Negeri 10 Palembang. Consequently, it is recommended that *Gimkit* be used as a learning tool.

Keywords: *Gimkit*, Learning Motivation, Economics.

1. Pendahuluan

Munculnya globalisasi sebagai bentuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus mengalami kemajuan, turut mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran di lembaga pendidikan. Inovasi dalam pendidikan terus terjadi terhadap metode hingga media pembelajaran dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan relevan sesuai dengan kebutuhan siswa (Sulindawati, 2018). Namun, fakta di

lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa merasakan dampak positif dari adanya modernisasi pendidikan.

Syahroni (2020) mengungkapkan salah satu penyebabnya adalah kurang tersedianya pelatihan sehingga beberapa guru mengalami kesulitan saat mengimplementasi teknologi ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan tersedianya alat dan media pembelajaran di sekolah membuat guru terhambat untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi (Jaudin et al., 2021). Kondisi tersebut menyebabkan pelaksanaan pembelajaran lebih cenderung bersifat konvensional yang membuat siswa tidak terlibat secara aktif dan hanya berperan sebagai penerima informasi (Purnomo et al., 2022). Kurangnya keterlibatan siswa tersebut, menunjukkan lemahnya dorongan, semangat dan ketekunan sehingga mengindikasikan rendahnya motivasi belajar dalam diri mereka. Siswa yang tidak termotivasi, biasanya akan menghindari aktivitas pembelajaran, lebih cepat bosan, malas mengerjakan tugas dan tidak yakin terhadap kemampuan dirinya. Akibatnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diterimanya (Maharani et al., 2024 : Moslem et al., 2019).

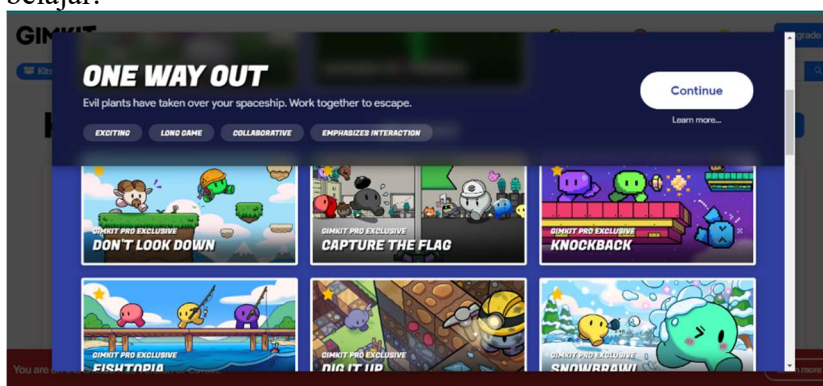
Pernyataan tersebut diperkuat dengan data hasil belajar siswa kelas X yaitu X.7 pada mata pelajaran ekonomi, dimana 34 dari 36 siswa memperoleh hasil belajar dibawah rentang KKM (Kriteria Kelulusan Minimum) dengan nilai berada pada kisaran 50-70. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh, menandakan kurangnya motivasi belajar dalam diri sehingga mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. (Kurniawan, 2016 : Ayu et al., 2019).

Hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 10 Palembang juga menunjukkan bahwa guru masih cenderung menerapkan proses pembelajaran konvensional seperti ceramah dan diskusi kelompok dengan minimnya variasi. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti kuis *online* berbasis game edukatif juga masih belum pernah diterapkan. Padahal mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang penting karena membahas mengenai keputusan seseorang dalam menentukan pilihan hidupnya. Ilmu ekonomi merupakan salah satu dari ilmu sosial karena sama-sama menyajikan topik terkait kebutuhan konsumsi manusia akan sumber daya. Melalui pembelajaran ekonomi, siswa akan memahami bagaimana cara mengelola sumber daya yang bersifat terbatas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang tidak terbatas (Susanto, 2022). Oleh karena itu, permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi, membutuhkan alternatif penyelesaian yang bersifat membangun.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi atas permasalahan rendahnya motivasi belajar karena dianggap efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Permana & Kasriman, 2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat dapat menimbulkan gairah belajar siswa, meningkatkan interaksi antar siswa, serta menumbuhkan kemandirian belajar di dalam diri siswa (Saptomo, 2018). Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan antara lain aplikasi digital, website hingga game yang bisa menjadi wadah untuk menyampaikan pengetahuan (Wulandari, 2020). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sanjaya et al., (2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar” menegaskan bahwa aplikasi quizizz berpengaruh terhadap meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Penelitian serupa yang dilakukan Hafizah et al., (2024) dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Kahoot! Di SMA Negeri 4 Kisaran” mengungkapkan bahwa penggunaan media

pembelajaran berbasis Kahoot! secara signifikan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar yaitu penggunaan aplikasi *gimkit* di dalam pembelajaran.

Gimkit merupakan sebuah aplikasi edukatif yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat kuis dengan adanya kombinasi permainan sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang (Nabilah et al., 2023). *Gimkit* dapat diakses oleh guru dan siswa menggunakan *smartphone*, laptop atau komputer melalui laman <https://www.gimkit.com/>. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Badriah & Levia, 2025 : Brilian et al., 2024) media *gimkit* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.



Gambar 1. Tampilan Media *Gimkit*

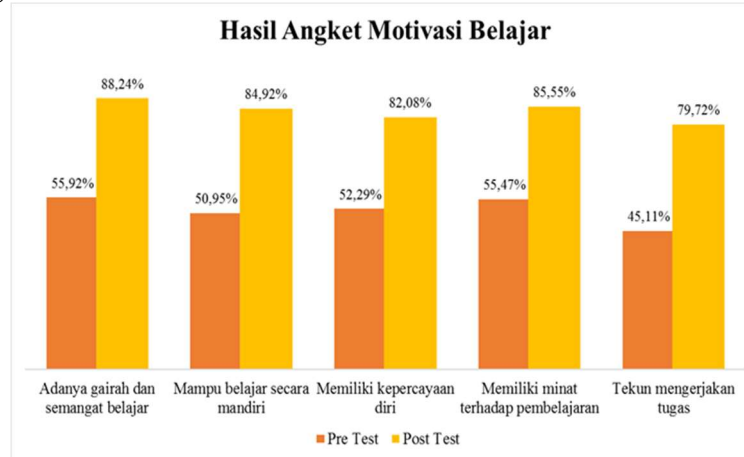
Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, dapat dikatakan bahwa permasalahan penelitian ini adalah bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X.7 pada pembelajaran ekonomi dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *gimkit* di SMA Negeri 10 Palembang. Tujuan utama penelitian ini yaitu untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *gimkit* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X.7 pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Selain itu, penelitian yang berfokus terkait penerapan media *gimkit* dalam pembelajaran ekonomi masih belum banyak dilakukan khususnya di SMA Negeri 10 Palembang. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu strategi meningkatkan motivasi belajar melalui media pembelajaran interaktif *gimkit*.

2. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 10 Palembang tahun ajaran 2024-2025 dimulai dari tanggal 19-28 Februari 2025. Populasi dikenakan kepada seluruh siswa kelas X dengan pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling, sehingga diperoleh kelas X.7 yang berjumlah 36 siswa sebagai sampel. Penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Penerapan media *gimkit* di kelas X.7 dilaksanakan dengan bantuan model pembelajaran *gamification*. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar siswa yang sudah di uji validitas dengan hasil 38 item dinyatakan valid untuk digunakan sebagai instrumen penelitian dan uji reliabilitas memiliki hasil 0,936 dengan kriteria reliabel. Untuk melihat normal atau tidaknya data dilakukan pengujian menggunakan Shapiro-Wilk dengan uji hipotesis berupa uji-t (Paired Sample T-Test) untuk membuktikan apakah adanya pengaruh media *gimkit* terhadap motivasi belajar siswa melalui SPSS versi 26.

3. Hasil dan Pembahasan

Penerapan media pembelajaran *gimkit* dilaksanakan di kelas eksperimen yaitu X.7 dengan tiga kali pertemuan yang berdurasi 3x45 menit untuk setiap pertemuannya. Media *gimkit* diberikan sebagai umpan balik yang pengerjaannya dilakukan melalui *smartphone* masing-masing siswa. Untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa, peneliti memberikan *pre test* dan *post test* dalam bentuk angket motivasi belajar. Gambar 2 dibawah ini menunjukkan hasil *pre test* dan *post test* siswa selama diterapkannya media pembelajaran *gimkit*.



Gambar 2. Hasil Belajar *Pre Test* dan *Post Test*

Berdasarkan gambar diatas, indikator tertinggi *pre test* berasal dari indikator adanya gairah dan semangat belajar sebesar 55,92%. Hal tersebut menunjukkan sebelum diberikannya perlakuan, motivasi belajar siswa terbentuk karena adanya gairah dan semangat belajar meskipun sebagian siswa lain masih belum memenuhi indikator ini. Adapun *post test* mengalami perubahan menjadi 88,24%. Peningkatan ini terjadi karena menarik dan serunya penggunaan media *gimkit* sehingga menumbuhkan perasaan dan keinginan siswa untuk belajar (Fahrurizka et al., 2021). Adapun indikator terendah *pre test* berasal dari tekun mengerjakan tugas sebesar 45,11%. Siswa mengungkapkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, mereka masih sering menunda-nunda tugas yang diberikan serta beberapa kali mengumpulkan tugas yang belum selesai. Setelah diberikannya perlakuan, *post test* mengalami perubahan menjadi 79,72%. Pemberian tugas melalui *gimkit* membuat siswa segera mengerjakan tugas karena adanya dorongan belajar di dalam diri mereka (Jamaludin et al., 2024).

Perbedaan motivasi belajar ini menunjukkan adanya perbandingan yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Perbandingan *Pre Test* dan *Post Test*

Keterangan	Presentase Terkecil	Presentase Terbesar	Rerata Presentase
<i>Pre test</i>	45,11%	55,92%	51,95%
<i>Post test</i>	79,72%	88,24%	84,10%

Tabel 1 menunjukkan hasil rerata presentase yang berasal dari perhitungan seluruh indikator motivasi belajar. Dimana *pre test* memiliki rerata presentase motivasi belajar siswa sebesar 51,95% dan *post test* sebesar 84,10%. Perbandingan antara *pre test* dan *post test* menunjukkan bahwa media *gimkit* berhasil diterapkan karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa akibat pelaksanaan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, penerapan media *gimkit* baru pertama kali digunakan sehingga siswa merasakan perbedaan yang cukup besar terhadap pelaksanaan proses pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar masih harus dibuktikan dengan pengujian signifikansi. Namun, data terlebih dahulu harus berada pada kondisi normal. Pengujian normalitas menggunakan shapiro-wilk melalui SPSS versi 26. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Test	Statistic	df
Motivasi	<i>Pre Test</i>		,959	36
Belajar	<i>Post Test</i>		,952	36
				Sig.
				,196
				,123

Tabel 2, pada uji *shapiro-wilk* menunjukkan hasil *pre test* dengan nilai sig 0,196 dan hasil *post-test* dengan nilai 0,123 dimana nilai tersebut $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre test* dan *post test* berdistribusi normal.

Setelah data terindikasi normal, selanjutnya uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* dengan hipotesis :

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *gimkit* terhadap motivasi belajar siswa kelas X.7 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *gimkit* terhadap motivasi belajar siswa kelas X.7 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

Pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* melalui bantuan SPSS versi 26 dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

<i>Paired Differences</i>	Nilai
Mean	-61,33333
Std. Deviation	3,32093
Std. Error Mean	0,55349
Lower	-62,45697
Upper	-60,209069
T	-110,812
df	35
Sig. (2-tailed)	,000

Tabel 3, menunjukkan bahwa hasil sig. (2-tailed) pada uji *paired sample t-test* adalah 0,000 dimana nilai tersebut $< 0,05$ (taraf signifikansi) sehingga *Ho* ditolak dan *Ha*

diterima. Sesuai dengan hipotesis yang digunakan, apabila H_a diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *gimkit* terhadap motivasi belajar siswa kelas X.7 pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *gimkit* berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Media *gimkit* berhasil menciptakan suasana pembelajaran menantang karena adanya permainan dalam mengumpulkan poin yang membuat siswa tertarik untuk terlibat. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Lestari et al., 2021) menyebutkan bahwa adanya penggunaan permainan sebagai media bantu untuk belajar, dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran karena siswa akan memperoleh perintah yang harus diselesaikan.

Melalui media *gimkit*, interaksi yang terjadi antara guru dan siswa tidak hanya berjalan satu arah. Siswa yang terlibat selama penerapan media *gimkit* menunjukkan keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Hartanti, 2019) menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa dengan baik karena adanya proses saling membantu di dalam pembelajaran. Media *gimkit* dapat diakses langsung oleh siswa melalui perangkat seluler seperti *smartphone*. Kemudahan tersebut membuat siswa dapat mengakses pembelajaran dimanapun dan kapanpun, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Hal tersebut akan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Penelitian yang dilakukan (Jabnabillah & Margina, 2022) menegaskan bahwa kemandirian siswa dalam belajar menunjukkan adanya motivasi belajar sehingga mampu mengikuti pembelajaran secara optimal. Penerapan media *gimkit* dapat menumbuhkan kepercayaan diri siswa. Siswa dituntut untuk menguasai materi pelajaran dengan baik karena *gimkit* merupakan kuis interaktif yang pengerjaannya harus dilakukan secara individu. Sejalan dengan pandangan (Dhiya et al., 2024) yang menyebutkan media pembelajaran digital dapat mendorong rasa percaya diri siswa serta mengurangi perasaan putus asa karena kesulitan dalam memahami materi.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *gimkit* dalam pembelajaran ekonomi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 10 Palembang. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase motivasi belajar *pre test* berada pada nilai 51,95% dan *post test* berada pada nilai 84,10%. Peningkatan presentase terjadi sebesar 32,15%. Dimana setelah menerapkan media *gimkit* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* berada pada nilai 0,000 dimana $t < 0,05$ (taraf signifikan) sehingga H_0 ditolak.

Adapun saran yang diberikan yaitu untuk menerapkan media pembelajaran interaktif *gimkit* dapat dilakukan oleh guru dengan syarat bahwa seluruh siswa memiliki perangkat seluler seperti *smartphone* serta jaringan internet yang bagus dan stabil agar tidak mengganggu proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Ayu, L. F. G., Koryati, D., & Jaenudin, R. (2019). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Program Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 16 Palembang. *Jurnal Proffit: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 69–79.
- Badriah, S., & Levia, T. (2025). Kebutuhan Media Gimkit pada Materi Mukjizat Kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. *Islamka*, 7(1), 156–168. <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5508>
- Brilian, I., Budyartati, S., & Yanto, A. N. E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefika Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, 3(3), 610–618.
- Dhiya, R., Nada, N. I., & Nadila, S. H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Fahrniza, A., Jaenudin, R., & Hasmidyani, D. (2021). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Daring dengan Menggunakan E-Learning. *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(2), 75–83. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i2.15309>
- Hafizah, Z., Syafitri, E., & Daulay, N. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Kahoot! di SMA Negeri 4 Kisaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 1–6.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1), 78–85.
- Jabnabillah, F., & Margina, N. (2022). Analisis Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Sintak*, 1(1), 14–18.
- Jamaludin, U., Setiawan, S., Putri, D. V., Fairuz, R. S., & Khaulani, Q. (2024). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Phakarsa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 188–194. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3145>
- Jaudin, H. S., Fitri, M., & Amir, M. (2021). Analisis Peran Guru dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Muhammadiyah Maumere. *Ecoducation: Economics & Education Journal*, 3(1), 12–33.
- Kurniawan, Y. R. (2016). Analisis Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(3).
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Maharani, E., Sumanti, & Fitrah, H. (2024). *Motivasi Belajar dalam Pendidikan* (N. Fahriza, Ed.; 1st ed.). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

- Moslem, C. M., Komaro, M., & Yayat. (2019). Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing di SMK. *Journal Of Mechanical Engineering Education (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)*, 6(2), 258–265.
- Nabilah, F. D., Faradita, N. M., & Mirnawati, B. L. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5726–5774.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., Siregar, A. R., Ritonga, S., Nasution. Ilham, S., Maulidah, S., & Listanti, N. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran* (M. Yahya, Andrias, & A. Irwan, Eds.; 1st ed.). Yayasan Hamjah Diha.
- Sanjaya, F., Ramafrizal, Y., & Almujaib, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 7(2), 659–672.
- Saptomo, Y. L. W. (2018). *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran* (Sunandar, Lamijan, & Sunardi, Eds.; 1st ed.). Badan Penerbitan Universitas Stikubank (BP-UNISBANK) Semarang.
- Sulindawati, N. L. G. E. (2018). Analisis Unsur-Unsur Pendidikan Masa Lalu Sebagai Dasar Penentuan Arah Kebijakan Pembelajaran Pada Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i1.14363>
- Susanto, A. (2022). *Pentingnya Problem Based Learning dalam Pembelajaran Ekonomi* (R. Fadhlil & Anco, Eds.). PT Indonesia Emar Group.
- Syahroni, M. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i3.28847>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>