

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBANTUAN
PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS WEB TERHADAP
HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV
SDN 3 MENANGA KABUPATEN KARANGASEM**

I Made Oka Kembarisna¹, Ni Made Muliani², Kd Jayanthi Riva Prathiwi³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

¹okamade010@gmail.com

ABSTRACT

The process of learning Indonesian in grade IV at SDN 3 Menanga is still dominated by the conventional one-way method which triggers students' boredom with long narrative story texts, thus having an impact on low motivation and cognitive achievement in reading comprehension of students who have not met the KKM. This study aims to test the influence of gamification learning models assisted by web-based learning tools on the learning outcomes of Indonesian language reading materials, comprehension of narrative texts for grade IV students of SDN 3 Menanga, Karangasem Regency. The research method used was quantitative experiment with One-Group Pretest-Posttest Design. Through the saturated sampling technique, all 31 students in grade IV of SDN 3 Menanga were involved as research samples. Data were collected using randomly selected objective test instruments to minimize the testing effect. Data analysis used the Shapiro-Wilk normality prerequisite test on Unstandardized Residual values and hypothesis test through the SPSS 27-assisted Paired Sample t-Test. The results of the data analysis proved that there was a very significant influence, as shown by the acquisition of a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.001 < 0.05$, so that H_0 was rejected and H_a was accepted. Descriptively, this positive influence is evidenced by a surge in the classical average score from 57.94 during the pretest to 82.06 during the posttest, accompanied by a massive increase in the level of learning completeness reaching 77.42% or as many as 24 students successfully completed the KKM. The conclusion of the study confirms that the web-based gamification model integrated with the Interactive Flat Panel (IFP) has proven to be effective in improving the learning outcomes of Indonesian language for elementary school students.

Keywords: *Gamification Model, Web-Based Tools, Language Learning Outcomes Indonesia, Narrative Text.*

ABSTRAK

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 3 Menanga masih didominasi metode konvensional satu arah yang memicu kejenuhan siswa terhadap

teks cerita narasi panjang, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan capaian kognitif membaca pemahaman siswa yang belum memenuhi KKM. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran gamifikasi berbantuan perangkat pembelajaran berbasis *web* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman teks narasi siswa kelas IV SDN 3 Menanga Kabupaten Karangasem. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Melalui teknik *sampling* jenuh, seluruh siswa kelas IV SDN 3 Menanga yang berjumlah 31 orang dilibatkan sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes objektif pilihan ganda yang disajikan secara acak untuk meminimalkan *testing effect*. Analisis data menggunakan uji prasyarat normalitas Shapiro-Wilk pada nilai *Unstandardized Residual* dan uji hipotesis melalui *Paired Sample t-Test* berbantuan SPSS 27. Hasil analisis data membuktikan adanya pengaruh yang sangat signifikan, ditunjukkan oleh perolehan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Secara deskriptif, pengaruh positif ini dibuktikan melalui lonjakan nilai rata-rata klasikal dari 57,94 saat *pretest* menjadi 82,06 pada saat *posttest*, dibarengi tingkat ketuntasan belajar yang meningkat masif mencapai 77,42% atau sebanyak 24 siswa berhasil tuntas KKM. Simpulan penelitian menegaskan bahwa model gamifikasi berbasis *web* yang diintegrasikan dengan *Interactive Flat Panel* (IFP) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Gamifikasi, Perangkat Berbasis *Web*, Hasil Belajar Bahasa Indonesia, Teks Narasi.

A. Pendahuluan

Pendidikan di era digital menuntut integrasi teknologi informasi agar pembelajaran berlangsung interaktif dan memotivasi peserta didik secara aktif sejalan dengan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022. Hidayat *et al.*, (2025) menegaskan bahwa regulasi standar proses ini mewajibkan pendidik mendesain atmosfer kelas yang inspiratif demi memicu partisipasi aktif siswa. Dalam kerangka tersebut, mata pelajaran Bahasa Indonesia di

sekolah dasar memegang peran sentral dalam membentuk kompetensi literasi siswa. Secara ideal, pengajaran materi membaca pemahaman diharapkan berpusat pada siswa memanfaatkan media inovatif berbasis *web*. Namun, hasil observasi awal di kelas IV SDN 3 Menanga menunjukkan adanya kesenjangan kontras dengan kenyataan lapangan. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah konvensional satu arah. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan jenuh

terhadap teks cerita narasi yang panjang dan statis, sehingga menyulitkan mereka mengonstruksi makna bacaan secara analitis.

Secara infrastruktur fisik, SDN 3 Menanga sebenarnya telah memfasilitasi perangkat teknologi memadai seperti papan tulis interaktif atau *Interactive Flat Panel* (IFP), jaringan internet Wi-Fi, serta laptop siswa. Kendati demikian, potensi sarana digital tersebut belum diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dampak sistemik dari minimnya pemanfaatan media interaktif ini bermuara pada rendahnya performa capaian akademik siswa. Data nilai riwayat harian menunjukkan bahwa dari total 31 siswa kelas IV, tercatat sebanyak 17 siswa (54,83%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rerata klasikal hanya mencapai angka 68, sedangkan standar KKM yang ditetapkan adalah 75.

Berangkat dari urgensi tersebut, model gamifikasi berbantuan perangkat berbasis *web* hadir sebagai solusi metodologis. Berlandaskan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* Richard E. Mayer, sinergi ini dirancang untuk memproses informasi

dari materi multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan suara guna meminimalkan beban kognitif siswa (Nurhayati *et al.*, 2025). Supriatna *et al.*, (2024) menegaskan bahwa website yang sederhana dan interaktif telah mendapatkan perhatian sebagai alat yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan media berbasis *web* ini juga terbukti memberikan kemudahan akses bagi siswa tanpa terikat oleh waktu dan lokasi, sehingga mendukung terwujudnya sistem pendidikan yang lebih fleksibel (Lailatul Mufidah dan Habib, 2022).

Sementara itu, model gamifikasi yang mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan papan peringkat secara *real-time* melalui IFP mampu mengubah perilaku belajar siswa. Rangga Gelar Guntara, (2022) mengemukakan bahwa implementasi mekanika game dan estetika digital ditujukan untuk memikat orang, memotivasi tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan masalah instruksional secara instan. Sinergi digital ini selaras dengan temuan Kurnia dan Trisnantari, (2025) serta Saripa *et al.*, (2024) mengenai efektivitas *website*

interaktif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Kolaborasi teknologi dan media digital ini terbukti menjadi alat peraga yang andal dalam menstimulasi motivasi internal anak (Qonita Putri Yuliananda dan Sakti, 2022).

Oleh karena itu, penelitian eksperimen ini bertujuan untuk menguji secara empiris dan mengetahui signifikansi pengaruh penerapan model pembelajaran gamifikasi berbantuan perangkat pembelajaran berbasis *web* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman teks narasi siswa kelas IV SDN 3 Menanga Kabupaten Karangasem. Hasil penelitian diharapkan membawa manfaat teoretis dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif, sekaligus manfaat praktis bagi optimalisasi ekosistem digital di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental research*). Desain eksperimen yang diterapkan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, di mana eksperimen dilakukan pada

satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok kontrol pembanding. Pengukuran dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) untuk mengukur kemampuan akhir hasil belajar siswa. Intervensi atau perlakuan (*treatment*) yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran gamifikasi yang diintegrasikan dengan perangkat pembelajaran berbasis *web* dan divisualisasikan melalui media *Interactive Flat Panel* (IFP).

Subjek sekaligus populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 3 Menanga Kabupaten Karangasem tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 31 orang. Mengingat ukuran populasi yang relatif kecil (di bawah 100 subjek), teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *sampling* jenuh (*total sampling*). Dengan demikian, seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian yang mendapatkan perlakuan secara homogen di dalam kelas.

Pengumpulan data hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca pemahaman

teks narasi, dilakukan menggunakan instrumen tes objektif berupa pilihan ganda (*multiple choice*) sebanyak 25 butir soal yang telah dinyatakan valid dan reliabel melalui uji coba instrumen di sekolah lain yang setara. Guna menghindari bias atau efek hafalan (*testing effect*), susunan nomor soal evaluasi antara *pretest* dan *posttest* disajikan secara acak kepada siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua tahapan utama berbasis komputerisasi melalui perangkat lunak SPSS versi 27. Tahap pertama adalah pengujian prasyarat analisis yang difokuskan pada uji normalitas sebaran data. Pengujian normalitas teoretis dilakukan menggunakan rumus statistik Shapiro-Wilk yang diterapkan secara spesifik pada nilai selisih skor atau galat data (*Unstandardized Residual*), bukan pada data *pretest* dan *posttest* terpisah. Tahap kedua adalah pengujian hipotesis untuk menarik kesimpulan penelitian. Mengingat karakteristik data berupa sampel berpasangan dan telah memenuhi asumsi normalitas sebaran galat, analisis statistik inferensial parametrik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah uji-t

berpasangan (*Paired Sample t-Test*) pada taraf signifikansi atau kesalahan baku (α) sebesar 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Perangkat Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Penelitian pra-eksperimen dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* ini dilaksanakan secara empiris untuk mengukur pengaruh nyata dari model pembelajaran gamifikasi berbantuan perangkat berbasis *web* terhadap kompetensi kognitif siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes objektif pilihan ganda untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 3 Menanga ($n = 31$) sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) implementasi perlakuan digital. Berdasarkan hasil pengolahan data melalui sistem komputerisasi, deskripsi penyebaran skor kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan intervensi dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Hasil Pretest

Statistik	Hasil
-----------	-------

Jumlah Siswa	31
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	40
Rata-rata (Mean)	57,94
Median	60

Berdasarkan Tabel 1, terekam secara deskriptif bahwa kemampuan awal membaca pemahaman sebagian besar siswa berada pada kategori rendah dan sangat rendah, dengan nilai rata-rata klasikal sebesar 57,94. Kondisi ini mencerminkan mayoritas siswa belum mampu menuntaskan target KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Perubahan signifikan performa belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran gamifikasi berbantuan perangkat berbasis *web* ditunjukkan pada data skor akhir (*posttest*) yang dirangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Hasil Posttest

Statistik	Hasil
Jumlah Siswa	31
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Rata-rata (Mean)	82,06
Median	84

Data pada Tabel 2 memperlihatkan lonjakan capaian hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata klasikal mencapai 82,06, di mana sebanyak 24 orang siswa (77,42%) telah

berhasil menuntaskan standar KKM sekolah. Hasil belajar pada hakikatnya mewakili kompetensi utuh atau perubahan perilaku nyata yang diperoleh siswa setelah mereka menempuh proses instruksional di kelas (Eka Selvi Handayani dan Subakti, 2022). Sebelum dilanjutkan pada analisis pengujian hipotesis komparatif, dilakukan pengujian prasyarat berupa analisis normalitas sebaran data pada residual skor menggunakan uji Shapiro-Wilk melalui bantuan program SPSS 27 yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.
Unstandardize d Residual	0.972	31	0.567

Berdasarkan Tabel 3, pengujian normalitas menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,567. Mengingat nilai probabilitas yang diperoleh berada di atas batas standar baku ($0,567 > 0,05$), maka asumsi sebaran data residu dinyatakan berdistribusi normal secara simetris, sehingga pengujian hipotesis sah menggunakan statistik parametrik

Paired Sample t-Test yang hasilnya dipaparkan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Analisis Paired Samples t-Test Hasil Belajar Siswa

Paired Samples Test				
		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-23.183	30	0.001

Hasil uji-t berpasangan pada Tabel 4 menghasilkan angka nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,001. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan ilmiah, karena nilai probabilitas signifikansi jauh lebih kecil daripada taraf kesalahan baku ($0,001 < 0,05$), maka keputusan statistik menetapkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan empiris ini memberikan kesimpulan mutlak bahwa terdapat pengaruh yang nyata dan sangat signifikan dari penggunaan perangkat pembelajaran berbasis *web* melalui model pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman teks narasi siswa kelas IV SDN 3 Menanga.

Pembahasan mendalam atas hasil penelitian mengungkap bahwa rendahnya nilai awal peserta didik dipengaruhi oleh faktor kejenuhan terhadap teks bacaan cerita narasi

panjang dan statis pada buku cetak konvensional, akibat dari pendekatan *teacher-centered*. Perubahan dramatis pada hasil pasca-tes terjadi karena intervensi teknologi digital mampu mengubah atmosfer belajar yang kaku menjadi imersif. Integrasi kuis interaktif pada laptop kelompok yang dipadukan dengan tayangan papan peringkat digital (*live leaderboard*) secara *real-time* pada layar IFP melahirkan elemen kompetisi yang sehat. Kondisi kompetitif ini memicu antusiasme yang sangat tinggi dari siswa; dorongan psikologis untuk menjadi pemenang kelompok secara tidak langsung mengondisikan mereka untuk membaca teks cerita narasi secara berulang-ulang, teliti, dan saksama demi meminimalkan kesalahan jawaban.

Hal ini sejalan dengan pandangan Ainin Shofiyah dan Anwar, (2024) bahwa gamifikasi terbukti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik secara signifikan karena adanya tantangan (*challenge*) dan umpan balik (*feedback*) konstan yang memicu siswa untuk terus mencoba tanpa takut salah. Putri *et al.*, (2023) menambahkan bahwa pelibatan aktif ini muncul sebab konsep berpikir

permainan (*game thinking*) berhasil mengubah persepsi siswa dari tugas membaca yang berat menjadi sebuah petualangan digital yang menantang untuk diselesaikan.

Secara teoretis, keberhasilan peningkatan kompetensi literasi ini berlandaskan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Richard E. Mayer. Karakteristik media berbasis web dan tayangan interaktif IFP berhasil memotong beban kognitif yang tidak relevan (*extraneous cognitive load*) dalam mengolah materi teks bacaan yang panjang, karena informasi disalurkan melalui dua kanal sekaligus, yaitu visual dan auditori secara seimbang. Supriatna *et al.*, (2024) turut menegaskan bahwa "*website yang sederhana dan interaktif telah mendapatkan perhatian sebagai alat yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar*".

Inovasi digital ini juga terbukti efektif menstimulasi setiap tingkatan hasil belajar pada ranah kognitif sesuai dengan teori Taksonomi Bloom. Pada tingkat C1 (Mengingat), mekanika poin instan memicu siswa untuk cepat mengidentifikasi kembali tokoh dan peristiwa tersurat. Pada

tingkat C2 (Memahami), tantangan misi berlevel mendorong kelompok mampu menjelaskan runtutan alur cerita secara utuh. Pengaruh berlanjut pada tingkat C3 (Menerapkan), di mana siswa dituntut menentukan sikap tokoh berdasarkan stimulus kuis untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Pada ranah berpikir tingkat tinggi, yaitu C4 (Menganalisis), diskusi kelompok intens berbantuan laptop memaksa siswa menganalisis hubungan sebab-akibat konflik cerita. Terakhir, pada tingkat C5 (Mengevaluasi), visualisasi *live rank* pada IFP memotivasi siswa untuk berpikir kritis dalam menilai tindakan tokoh serta memvalidasi kebenaran amanat teks secara akurat. Struktur pengerjaan kuis bertahap inilah yang mengeksplorasi seluruh dimensi kognitif siswa secara seimbang.

Temuan kuantitatif dalam riset ini memperkuat landasan riset terdahulu yang relevan. Hasil eksperimen ini selaras dengan studi Kurnia dan Trisnantari, (2025) yang menyimpulkan bahwa penggunaan platform kuis digital yang mengadopsi prinsip gamifikasi memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap hasil belajar ranah kognitif Bahasa Indonesia di tingkat sekolah

dasar. Begitu pula dengan penelitian dari Saripa *et al.*, (2024) yang mengonfirmasi bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *website* interaktif memiliki tingkat validitas dan efektivitas yang tinggi dalam menstrukturkan materi pengajaran bahasa sehingga menjadi lebih kontekstual dan menarik bagi anak-anak. Sinergi antara teori permainan dan teknologi digital ini berhasil menggeser paradigma pembelajaran pasif menjadi aktif, memicu keterlibatan emosional dan intelektual kelompok siswa, yang pada akhirnya bermuara pada pencapaian hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia yang optimal dan tuntas melampaui standar KKM sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian eksperimen mengenai penerapan teknologi digital di sekolah dasar, dapat ditarik dua kesimpulan utama yang teoretis dan empiris. Pertama, penerapan model pembelajaran gamifikasi berbantuan perangkat pembelajaran berbasis *web* terbukti memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia

materi membaca pemahaman teks narasi pada siswa kelas IV SDN 3 Menanga Kabupaten Karangasem. Hal ini ditunjukkan secara mutlak oleh uji *Paired Sample t-Test* dengan perolehan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,001 yang berada jauh di bawah ambang batas kesalahan baku ($0,001 < 0,05$). Kedua, intervensi media interaktif digital ini secara deskriptif berhasil memicu lonjakan performa literasi siswa secara masif, yang dibuktikan melalui kenaikan angka rata-rata klasikal dari 57,94 pada saat *pretest* meningkat drastis menjadi 82,06 pada saat *posttest*, dibarengi dengan tingkat ketuntasan belajar yang melonjak hingga mencapai 77,42% (24 siswa tuntas KKM). Sinergi elemen permainan digital dan tayangan *Interactive Flat Panel* (IFP) terbukti efektif memotong beban kognitif siswa dalam memahami teks cerita yang panjang sekaligus menggeser atmosfer kelas menjadi lebih aktif, kompetitif, dan imersif.

Berpijak pada simpulan di atas, beberapa saran perbaikan dan rekomendasi akademis yang dapat diajukan bagi keberlanjutan kualitas pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru Sekolah Dasar:

Diharapkan dapat secara konsisten mengintegrasikan perangkat digital berbasis *web* dan model gamifikasi ini dalam pengajaran Bahasa Indonesia. Guru disarankan untuk terus mengeksplorasi pembuatan platform kuis yang variatif agar siswa tidak jenuh, serta mengoptimalkan pemanfaatan sarana *hardware* seperti IFP dan laptop yang sudah tersedia di sekolah.

2. Bagi Kepala SDN 3 Menanga:

Disarankan untuk memfasilitasi dan mendukung pemeliharaan infrastruktur teknologi secara berkala, seperti kestabilan jaringan internet Wi-Fi kelas, serta mengadakan pelatihan berkala (*workshop*) internal bagi guru-guru terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *website* interaktif.

3. Bagi Peneliti Lanjutan:

Mengingat penelitian ini menggunakan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* yang memiliki keterbatasan

tanpa adanya kelompok pembanding, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian eksperimen murni (*true experimental*) dengan melibatkan kelas kontrol secara penuh. Selain itu, cakupan penelitian lanjutan dapat diperluas untuk menguji efektivitas model gamifikasi berbasis *web* ini pada variabel non-kognitif siswa, seperti minat membaca, kemandirian belajar, maupun keterampilan berpikir kritis pada materi atau mata pelajaran tingkat dasar lainnya yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin Shofiyah, & Anwar, K. (2024). PENGARUH GAMIFIKASI BERBASIS PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK. *JTIEE*, 8(1), 73–83. Retrieved from <https://journal.umg.ac.id/index.php/jtjee/article/download/7059/4335/28193>
- Eka Selvi Handayani, & Subakti, H. (2022). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu>

- .v5i1.633
Hidayat, N., Sanjaya, D. B., & Margunayasa, I. G. (2025). IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN KRITIS ATAS PERMENDIKBUDRISTEK NOMOR16 TAHUN 2022. *JURNAL PENELITIAN*, 9(2), 584–591. Retrieved from https://www.unars.ac.id/ojs/index.php/cermin_unars/article/view/6871/5960
- Kurnia Shochi Fana, & Trisnantari, H. E. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SDI AL-IKHLAS KARANGREJO KABUPATEN TULUNGAGUNG. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(3), 507–516. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i3.6699>
- Lailatul Mufidah, & Habib, M. W. (2022). Validitas Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII di SMP. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 4(1), 57–66. <https://doi.org/10.21580/bioeduc.a.v4i1.10851>
- Nurhayati, Asyha, A. F., Ruswanto, et al. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP. *JURNAL KELITBANGAN*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.35450/jip.v13i1.904>
- Putri, R. F. R., Sudiyanto, & Muchsini, B. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR DI SMK. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 9(3), 287–299. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/tata/article/viewFile/92831/46745>
- Qonita Putri Yuliananda, & Sakti, N. C. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DALAM BENTUK GOOGLE SITES UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(2), 13–28. <https://doi.org/10.31932/jpe.v7i2.1649>
- Rangga Gelar Guntara. (2022). PENERAPAN MODEL GAMIFIKASI PADA SISTEM PEMBELAJARAN DARING (SPADA) UPI DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *Indonesian Journal of Digital Business*, 1(2), 11–17. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJDB/article/download/40038/pdf>
- Saripa, Mappeasse, M. Y., & Sanatang. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa SD Inpres Kalangtubung 1
Kota Makassar. *JIMU: Jurnal
Ilmiah Multi Disiplin*, 02(04),
1144–1156. Retrieved from
[https://ojs.smkmerahputih.com/in
dex.php/jimu/article/view/510](https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/510)

Supriatna, D., Sepriyanti, D., &
Hartono, R. (2024).
Pengembangan Pembelajaran
Berbasis Web Google Site Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas 5. *Jurnal Teknologi
Pendidikan*, 13(2), 62–79.
Retrieved from [https://jurnal.uika-
bogor.ac.id/index.php/TEK/article
/download/2614](https://jurnal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/article/download/2614)