

**Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 4 Menggunakan
Media Pembelajaran Boxtif
(Box Belajar Aktif)**

Lia Patra Nurkamalin, Prihatin Sulistyowati, Hermin Suswati

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
liafatra80@gmail.co.id*

Abstract: *The background of this study is the low participation and motivation of students in learning, which is caused by the lack of creativity of teachers in the use of learning media, the incompatibility of learning methods with students' kinesthetic learning styles, and technical constraints such as unstable digital facilities. The purpose of this study is to increase the motivation of fourth-grade students at SDN Bandungrejosari 3, Malang City to use the Boxtif (Active Learning Box) learning media. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method, the Kemmis model, and McTaggart. The CAR consists of two cycles, with planning, action, observation, and reflection stages in each. Qualitative and quantitative descriptive analyses were conducted after data were collected through questionnaires, documentation, and observation. The results showed that students' desire to learn increased. In the pre-cycle, only 11.54% of students said they were motivated. This increased to 61.54% after the first cycle and 84.62% after the second cycle. It is proven that Boxtif media can increase student participation in Indonesian language learning by combining elements of educational games, group activities, and a challenge and reward system. Therefore, the use of Boxtif media increases students' desire to learn in elementary school.*

Key Words: *Learning Motivation; Boxtif; Indonesian Language Learning; Active Media; Classroom Action Research*

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa, yang disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran, ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan gaya belajar kinestetik siswa, serta kendala teknis seperti fasilitas digital yang tidak stabil. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang untuk menggunakan media pembelajaran Boxtif (Box Belajar Aktif). Studi ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model Kemmis, dan McTaggart. PTK terdiri dari dua siklus, dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi di masing-masing. Analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dilakukan setelah data dikumpulkan melalui angket, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan keinginan siswa untuk belajar meningkat. Pada pra-siklus, hanya 11,54% siswa mengatakan mereka termotivasi. Ini meningkat menjadi 61,54% setelah siklus pertama dan 84,62% setelah siklus kedua. Terbukti bahwa media Boxtif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggabungkan elemen permainan edukatif, aktivitas kelompok, dan sistem tantangan dan hadiah. Oleh karena itu, penggunaan media Boxtif meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di sekolah dasar.

Kata kunci: Motivasi Belajar; Boxtif; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Media Aktif; Penelitian Tindakan Kelas

Pendahuluan

Fase penting dalam pembentukan kepribadian, minat, dan keinginan siswa untuk belajar adalah pendidikan dasar. Di sekolah dasar, siswa berada dalam masa perkembangan kognitif operasional konkret menurut Piaget, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan media nyata dalam proses pembelajaran (Zikrulloh et al., 2025). Hasil observasi peneliti di kelas 4 SDN 3 Bandungrejosari Kota Malang menunjukkan bahwa peserta didik cenderung lebih antusias dan termotivasi ketika mengikuti pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang memberikan pengalaman belajar secara aktif dan menyenangkan.

Karakteristik peserta didik menjadi tantangan tersendiri karena berposisi pada tahap operasional konkret, yang memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik melalui pengalaman langsung dengan objek nyata (Purbarani, 2024). Gaya belajar kinestetik yang dominan juga memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik atau interaktif (Akrim, 2022). Namun, dalam praktiknya, masih ditemukan berbagai kendala yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Problematika yang dirasakan yaitu kurang stabilnya fasilitas digital di kelas, seperti LCD yang sering mengalami gangguan warna (menjadi hijau, kuning, atau merah), tampilan yang tidak jernih, serta kabel penghubung yang sulit dikendalikan. Ketidakstabilan ini menghambat kelancaran penggunaan media berbasis digital yang seharusnya mendukung proses pembelajaran secara visual dan menarik.

Tidak hanya itu, berdasarkan hasil observasi awal peserta didik masih kurang partisipatif dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka jarang berinteraksi secara aktif dengan guru maupun teman sebaya, serta kurang terlibat dalam diskusi atau kegiatan belajar yang membutuhkan kontribusi aktif. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan motivasi belajar (Susmiati, 2020). Peserta didik cenderung mendengarkan penjelasan guru tanpa partisipasi aktif dalam diskusi, bertanya, atau mengerjakan tugas secara antusias. Sejalan dengan yang disampaikan Andriana & Rokmanah, bahwa rendahnya minat dan motivasi, bukan saja berakibat terhadap perolehan hasil belajar, tapi berpotensi pula menghambat perkembangan sikap dan keterampilan belajar jangka panjang (Andriana & Rokmanah, 2023).

Kurangnya kreativitas guru dalam merancang dan menerapkan media belajar yang menarik dan cocok dengan karakteristik siswa juga menjadi kendala. Guru di kelas 4 SDN 3 Bandungrejosari Kota Malang masih menerapkan metode konvensional dan media yang monoton, sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif dan tidak mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi pesertadidik. Motivasi belajar sangat penting karena menjadi pendorong internal peserta didik untuk berusaha, tekun, dan konsisten dalam mencapai tujuan pembelajaran (Cahyono et al., 2022).

Motivasi belajar menurut Sardiman adalah dorongan di dalam dan di luar siswa, yang ditunjukkan oleh minat, keinginan, kebutuhan, cita-cita, penghargaan, dan lingkungan belajar yang mendukung. (Cahyono et al., 2022). Media pembelajaran adalah komponen penting yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan

pesertadidik akan memudahkan mereka memahami materi serta menumbuhkan keaktifan dalam belajar. Arsyad menyatakan bahwa media belajar pada dasarnya bukan hanya alat untuk membantu dalam mengajar, tetapi juga sebagai penyalur pesan yang dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa (Putri et al., 2022).

Mediabelajar menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan psikologis peserta didik akan lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Alifa et al., 2024). Guru harus mampu membuat pembelajaran menyenangkan, menantang, dan merangsang partisipasi aktif siswa. Pendekatan yang relevan dengan tuntutan ini adalah penggunaan media pembelajaran "Boxtif" (Box Belajar Aktif). Boxtif merupakan media pembelajaran berbasis kotak aktivitas yang dirancang untuk mendorong peserta didik belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan interaksi sosial dalam kelompok.

Media Boxtif menekankan pada pendekatan pembelajaran aktif (active learning) yang menurut Bonwell & Eison, dapat meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat jangka panjang, serta motivasi intrinsik siswa (Bonwell & Eison, 1991). Penggunaan media Boxtif didasarkan pada gagasan bahwa anak-anak mengembangkan potensinya dengan lebih baik ketika mereka terlibat secara langsung dan aktif dalam proses belajar, bukan hanya mendengarkan atau mencatat.

Proses pelaksanaan belajar menggunakan media pembelajaran Boxtif, siswa diberi kebebasan untuk memilih bagian kotak yang mereka sukai, memecahkan masalah secara kelompok, melakukan percobaan sederhana, atau menyusun komponen sesuai instruksi tertentu. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan kognisi siswa, tetapi juga aspek afektif seperti rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kerja sama. Sejalan dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme Vygotsky, bahwa anak belajar melalui interaksi sosial dan penggunaan alat bantu (tools) yang disebut sebagai "mediated learning." (Suoth et al., 2022)

Dalam hal ini, Boxtif dapat berperan sebagai alat mediasi yang menjembatani pemahaman konsep melalui aktivitas kolaboratif yang menyenangkan. Studi. dari (Rahman et al., 2024), hasilnya menyatakan adanya peningkatan minat belajar siswa sebesar 86%, serta 82% siswa menyatakan lebih mudah memahami konsep matematika. Selain itu, peningkatan softskill terlihat dengan 71% siswa merasa lebih aktif dalam berpartisipasi selama pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran Smart Box sudah terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian (Palyanti, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media inovatif yang berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui peningkatan rasa percaya diri dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Studi lainnya dilakukan oleh (Mulyani et al., 2021), menemukan bahwa media berbasis aktivitas kelompok mampu meningkatkan interaksi antar siswa dan memperkuat nilai kerja sama.

Penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan dampak penggunaan media Boxtif terhadap motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Bandungrejosari 3 Malang. Sebagai bentuk kontribusi praktis, hasil penelitian ini juga akan memberikan rekomendasi untuk guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan sifat siswa, serta memberikan strategi yang efektif

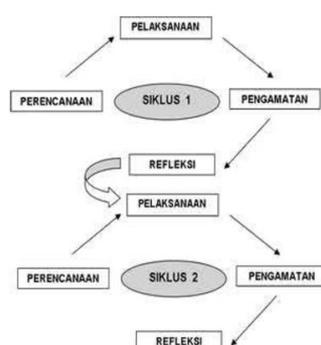
dalam pelaksanaannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dalam belajar bahasa Indonesia siswa kelas 4 di SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang melalui media pembelajaran BOXTIF.

Metode

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Menurut Kemmis dan McTaggart, adalah bentuk kajian yang bersifat kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas (Kemmis & McTaggart, 1988). Model Kemmis & McTaggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, digunakan untuk melakukan penelitian tindakan kelas ini.

Pertama kali dilakukan sebelum memasuki penerapan siklus I dengan identifikasi permasalahan, hal ini bertujuan untuk mendapatkan data awal permasalahan yang muncul. Banyaknya tindakan atau siklus tergantung pada terselesaikannya permasalahan yang ada. Penelitian dapat diselesaikan dalam dua siklus, seperti yang dilakukan dalam proses ini.

Siswa kelas empat SDN Bandungrejosari 3 Malang, yang terdiri dari 27 siswa, adalah subjek penelitian ini. Dua variabel digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini: variabel bebas adalah media pembelajaran BOXTIF, dan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa. Alur Penelitian Tindakan Kelas yang didasarkan pada model Kemmis & McTaggart digambarkan di bawah ini:



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan Mc. Taggart

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis. Pada tahap awal, peneliti melakukan perencanaan dengan menyusun lembar observasi, yang digunakan untuk melakukan pengamatan langsung di kelas 4 SDN Bandungrejosari 3 Malang. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang terjadi secara nyata di dalam kelas. Masih dalam tahap perencanaan, peneliti juga melaksanakan pre-test berupa kuesioner motivasi belajar, yang bertujuan untuk memperkuat temuan permasalahan dan mengetahui tingkat motivasi awal peserta didik sebelum tindakan dilakukan.

Tahap berikutnya adalah tindakan, yaitu dengan menerapkan media pembelajaran Boxtif (Box Belajar Aktif) dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, dilakukan

observasi kelas untuk mencatat keaktifan dan motivasi belajar siswa, keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran, serta respons terhadap penggunaan media. Terakhir, peneliti melakukan refleksi melalui post-test yang juga berbentuk kuesioner. Instrumen ini digunakan untuk menilai perubahan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media Boxtif. Hasil dari post-test ini menjadi dasar evaluasi keberhasilan tindakan dan pertimbangan untuk siklus berikutnya (jika diperlukan).

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis perolehan data tentang motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Bandungrejosari 3 Malang yang menggunakan media pembelajaran BOXTIF dari siklus I hingga siklus II dapat dilihat dan dipaparkan dalam Tabel 1 dibawah ini.

Kategori	Skor Minimal Hasil Belajar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
Tuntas	≥ 70	3	11,54	16	61,54	22	84,62
Belum Tuntas	≤ 70	23	88,46	10	38,46	3	11,38
Jumlah		26	100%	26	100%	25	100%

Hasil analisis data mengenai motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Bandungrejosari 3 Malang melalui penerapan media pembelajaran BOXTIF menunjukkan bahwa dari pra-siklus ke siklus I dan II, ada peningkatan yang signifikan. Pada tahap pra siklus, hanya 3 dari 26 siswa (11,54%) yang mencapai skor tuntas (≥ 70), sementara 23 siswa (88,46%) masih berada dalam kategori belum tuntas. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 16 (61,54%) dan jumlah siswa yang belum tuntas turun menjadi 10 (38,46 %).

Peningkatan ini berlanjut pada siklus II, di mana sebanyak 22 siswa (84,62%) berhasil mencapai ketuntasan belajar, dan hanya 3 siswa (11,38%) yang masih belum tuntas. Data ini menunjukkan bahwa media pembelajaran BOXTIF mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara bertahap dan signifikan, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas 4 SDN Bandungrejosari 3 Malang selama tindakan pra-siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran siswa cepat bosan. Siswa harus sering didorong untuk mengerjakan tugas, menulis materi penting, dan bahkan mendengarkan penjelasan guru. Sebelum tindakan, guru menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam metode ini, siswa kurang aktif (pasif) selama proses pembelajaran karena guru hanya berbicara dan siswa hanya mendengarkan apa yang dikatakan guru. Akibatnya, siswa menjadi bosan dan kurang aktif.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar di mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN Bandungrejosari 3 Malang dengan menggunakan media pembelajaran "BOXTIF". Sebuah media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas kelompok yang menyenangkan dan menantang (Ramadhani et al., 2025). Media "BOXTIF" (Box Belajar Aktif) berupa sebuah kotak yang berisi berbagai komponen pembelajaran, seperti bahan ajar, kartu-kartu pertanyaan kuis, papan

warna sebagai identitas kelompok, serta box reward dan box challenges yang digunakan sebagai bentuk umpan balik atas jawaban peserta didik. Tugas guru saat pembelajaran menjadi fasilitator bagi siswa. Jadi peserta didik yang bermain dalam permainan kuis "Boxtif" tersebut. Sehingga proses pembelajaran bisa perpusat pada peserta didik bukan pada guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 26 siswa, yaitu sebelum guru atau pendidik menggunakan media pembelajaran "BOXTIF", hanya 3 (atau 11,54% dari total) yang termotivasi, sementara 23 (atau 88,46% dari total) masih berada dalam kategori belum termotivasi. Siswa kelas 4 SDN Bandungrejosari 3 Malang tidak memiliki motivasi untuk belajar Bahasa Indonesia karena guru masih mendominasi pelajaran dan siswa hanya mendengarkan secara pasif, sehingga mereka tidak berkembang. Selain itu, siswa akan semakin bosan dengan pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran untuk membuat siswa tertarik dan membuat mereka lebih aktif.

Tindakan siklus I pada siswa kelas 4 SDN Bandungrejosari 3 Malang menggunakan media BOXTIF dikumpulkan melalui observasi pada pertemuan kedua jumlah siswa yang masuk kategori termotivasi meningkat menjadi 16 orang (61,54%), dan yang belum termotivasi menurun menjadi 10 orang (38,46%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran "BOXTIF" sudah mulai dipahami akan penggunaannya oleh siswa. Siklus kedua masih dilaksanakan menggunakan media pembelajaran "BOXTIF" oleh peneliti di Kelas 4 Bahasa Indonesia SDN Bandungrejosari 3 Malang. Hanya 3 siswa (15,38%) yang masih belum termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia, dan 22 siswa (84,62%) berhasil mencapai kategori termotivasi. Peneliti telah menggunakan media "BOXTIF" untuk melakukan proses pembelajaran. Media ini terintegrasi dengan baik dengan sintaks pembelajaran kooperatif-STAD dan rancangan yang ada dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Hasil penelitian peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran "BOXTIF" dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 4 SDN Bandungrejosari 3 Malang dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Studi ini sejalan dengan studi (Rahman et al., 2024), hasilnya menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebesar 86%, serta 82% siswa menyatakan lebih mudah memahami konsep matematika. Selain itu, peningkatan softskill terlihat dengan 71% siswa merasa lebih aktif dalam berpartisipasi selama pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran Smart Box terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika.

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil analisis perolehan data tentang motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Bandungrejosari 3 Malang melalui penerapan media pembelajaran "BOXTIF" (Box Belajar Aktif) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Langkah-langkah media pembelajaran "BOXTIF" (Box Belajar Aktif), (1) Guru mengenalkan media BOXTIF (Box Belajar Aktif). Box tersebut berisi bahan ajar, kartu – kartu yang berisi pertanyaan kuis, papan warna untuk menandakan kelompok, box reward dan

challenges, serta refleksi. (2) Peserta didik secara berkelompok diberikan papan warna. Contoh : kelompok 1 mendapat papan warna hijau, kelompok 2 mendapat papan warna kuning, dan seterusnya. (3) Guru memanggil salah satu peserta didik sebagai perwakilan kelompok untuk mengambil kartu pertanyaan pada BOXTIF. Perwakilan kelompok tersebut sebagai pembaca soal. (4) Setiap kelompok yang bisa menjawab dengan mengangkat papan warna terlebih dahulu dan menjawab. (5) Jika jawaban benar maka akan mendapat box rewards, dan mendapatkan bintang sebagai poin kelompok, jika jawaban salah akan mendapat box challenges yang bisa mereka ambil pada kantong yang tersedia di BOXTIF. (6) Bagi peserta didik yang menjawab, dapat mengambil kartu kuis dan membacakan kuis kepada peserta didik lain. (7) Setiap anggota kelompok harus menjawab pertanyaan kuis secara bergantian (tidak hanya 1 orang saja). (8) Terakhir dilakukan penilaian evaluasi melalui post-test kuesioner untuk menguji motivasi belajar siswa.

Perbedaan hasil observasi motivasi antara siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran "BOXTIF" dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada tahap pra siklus, hanya 3 dari 26 siswa (11,54 persen) mencapai hasil dalam kategori termotivasi, sementara 23 siswa (88,46 persen) masih berada dalam kategori belum termotivasi. Setelah penerapan media BOXTIF pada siklus I, jumlah siswa yang termotivasi. Berdasarkan temuan penelitian, peneliti dapat menyarankan bahwa guru harus menggunakan media pembelajaran "BOXTIF" untuk meningkatkan antusiasme siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Akrim, A. (2022). Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa (Belajar Pai Mencetak Karakter Siswa). Aksaqila Jabfung.
- Alifa, J., Listyarini, I., & Putriyanti, L. (2024). Pengembangan Media Smart Box Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 426–438.
- Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Pengaruh reward terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas 1 SDN Cinanggung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 2456–2472.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC.
- Cahyono, D. D., Hamda, M. K., & Prahastiwi, E. D. (2022). Pimikiran abraham maslow tentang motivasi dalam belajar. *TAJDID: Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* Victoria. Australia: Deakin University.
- Mulyani, A. S., Nurishlah, L., & Tarigan, L. F. B. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 561–568.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.

- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014–1026.
- Purbarani, D. A. (2024). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Baluase. *Jurnal Dikdas*, 20(1), 1–9.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Rahman, H., Yunita, A., Ningsih, E. Y., & Ulan, A. T. (2024). PENERAPAN MEDIA SMART BOX UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 223–231.
- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 108–115.
- Suoth, L., Mutji, E. J., & Balamu, R. (2022). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 48–53.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan motivasi belajar bahasa indonesia melalui penerapan model discovery learning dan media video dalam kondisi pandemi covid-19 bagi siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210–215.
- Zikrulloh, M., Srihartini, Y., Humairo, S. S., & Yulistiani, S. A. (2025). Konsep Dasar Mengenai Teori Belajar Kognitif Serta Tahapannya Menurut Para Ahli dan Implikasinya Didalam Pembelajaran. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 60–68.