PENGGUNAAN MEDIA INERAKTIF BAMBOOZLE DALAM PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII SMP N 6 BUKITTINGGI

Avizkha Nelvianti[1], Abdurahman[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail: avzkha73@gmail.com

ABSTRACT

Education plays a crucial role in developing quality human resources, including through effective and meaningful learning in schools. This study aims to describe the planning, implementation, and student responses to the use of the interactive learning media Bamboozle in descriptive text instruction in seventh-grade students at SMP Negeri 6 Bukittinggi. The method used was descriptive qualitative, with data collection techniques including observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results showed that teachers effectively planned and implemented the use of Bamboozle, creating an interactive and enjoyable learning environment despite overcoming technical challenges. Student responses to the use of this media were very positive, particularly in terms of interest, relevance of the material, satisfaction, and self-confidence, with an average score of 92%. Bamboozle significantly increased student motivation, engagement, and understanding of descriptive text material. This study concludes that the use of the interactive media Bamboozle effectively supports descriptive text instruction, creating a dynamic, inclusive learning environment, and aligning with the requirements of the Independent Curriculum.

Keywords : *Interactive Learning Media, Bamboozle, Descriptive Text*

ABSTRAK

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, termasuk melalui pembelajaran yang efektif dan bermakna di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Bamboozle dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 6 Bukittinggi. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah merencanakan dan melaksanakan penggunaan media Bamboozzle dengan baik, menghadirkan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan meskipun terdapat kendala teknis yang berhasil diatasi. Respon siswa terhadap penggunaan media ini sangat positif, terutama pada aspek ketertarikan, relevansi materi, kepuasan, dan rasa percaya diri, dengan rata-rata skor mencapai 92%. Media Bamboozzle mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi teks deskripsi secara signifikan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Bamboozzle efektif dalam mendukung pembelajaran teks deskripsi, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Bamboozle, Teks Deskripsi*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan pemberdayaan manusia yang berkualitas untuk mendukung pembangunan negara. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk berkontribusi secara produktif bagi masyarakat dan bangsa (Muhardi, 2004). Untuk mencapai tujuan ini, pendidikan harus diwujudkan dalam aktivitas pembelajaran yang efektif dan bermakna di sekolah, yang juga dapat diperluas ke lingkungan rumah dan masyarakat. Aktivitas pembelajaran ini merupakan proses inti bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotoriknya agar menjadi sumber daya manusia berkualitas yang mampu bersaing dan berinovasi (Abdullah, 2023).

Dalam proses pembelajaran, keaktifan peserta didik sangat penting. Peserta didik harus mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi secara interaktif dengan guru dan sesama siswa. Hal ini menuntut guru untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat memotivasi siswa belajar dengan lebih antusias (Lubis et al., 2021).

Pembelajaran teks deskripsi di sekolah menengah menghadapi tantangan dalam menjaga motivasi dan minat siswa, yang seringkali dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan. Siswa cenderung kurang antusias apabila pembelajaran hanya mengandalkan metode konvensional tanpa variasi media yang dapat menarik perhatian mereka (Buulolo et al., 2025). Kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik sering kali membuat siswa sulit untuk terlibat aktif dan fokus, sehingga proses pemahaman materi menjadi kurang optimal.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti platform berbasis permainan edukatif, yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi (Nusroh et al., 2024). Dengan pemilihan media yang tepat dan metode pengajaran yang variatif, pembelajaran teks deskripsi dapat menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis serta pemahaman siswa di jenjang sekolah menengah (Utomo, 2023).

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan pendidik dengan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran (Daniyati et al., 2023). Dalam konteks media pembelajaran interaktif, seperti platform Bamboozle, media tersebut memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif melalui permainan edukatif yang menarik dan menantang (Marwah & Ain, 2022). Bamboozle memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam memahami materi. Penggunaan media interaktif seperti Bamboozle membantu menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan adaptif, yang sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21 (Neha et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh (Supriyadi & Ma'ruf, 2023) menemukan bahwa, terdapat beberapa siswa yang kemampuan menulisnya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa belum sepenuhnya mampu menguasai keterampilan menulis. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan mereka dalam menuangkan ide secara tertulis, keterbatasan dalam penerapan ejaan dan tanda baca yang benar, serta kurangnya kemampuan guru dalam memilih metode dan model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Sitorus et al., 2024) mendapati bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menentukan judul yang sesuai dengan tema yang diberikan. Meskipun mereka mampu menyusun kalimat yang relevan dengan judul tersebut, isi gagasan yang

disampaikan masih kurang lengkap dan belum menyeluruh. Selain itu, siswa belum menggunakan seluruh panca indera dalam menulis teks deskripsi. Mereka cenderung hanya menggunakan indera penglihatan dalam mendeskripsikan objek atau situasi.

Oleh sebab itu, sangat diperlukan penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif agar dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Bamboozle, sebuah *platform* pembelajaran berbasis permainan interaktif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik (Sabrina, 2022).

Secara khusus, penelitian ini memiliki tiga tujuan utama. Pertama, untuk mendeskripsikan perencanaan penggunaan media interaktif Bamboozzle oleh guru dalam pembelajaran teks deskripsi. Kedua, untuk menggambarkan pelaksanaan atau penggunaan media interaktif Bamboozzle oleh guru selama proses pembelajaran teks deskripsi berlangsung. Ketiga, untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan media interaktif Bamboozzle dalam pembelajaran teks deskripsi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif mengenai peran media Bamboozzle dalam meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII, diperoleh informasi bahwa guru telah menunjukkan kesiapan yang matang dalam penggunaan media interaktif Bamboozle. Guru memiliki pengalaman sebelumnya dalam mengajar teks deskripsi menggunakan media tersebut serta memilih Bamboozle karena sifatnya yang interaktif dan mampu meningkatkan minat serta partisipasi siswa secara signifikan. Proses persiapan mencakup penyusunan konten interaktif dan pengaturan teknis yang bertujuan agar media dapat berjalan lancar selama pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, guru berhasil mengatasinya melalui persiapan yang matang.

Observasi mendukung pemahaman mengenai pola interaksi antara guru dan siswa, serta kondisi fisik kelas dan kelengkapan sarana prasarana seperti perangkat teknologi dan koneksi internet. Guru menyesuaikan materi pembelajaran dengan buku paket Bahasa Indonesia kelas VII dan mengintegrasikan media Bamboozzle sebagai pelengkap metode konvensional sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai kurikulum. Rencana pembelajaran yang disusun mencakup pemilihan materi yang relevan untuk dioptimalkan melalui Bamboozzle, dengan alokasi waktu yang efektif. Guru juga melakukan simulasi penggunaan media sebelum pelaksanaan untuk meminimalisir kendala teknis.

Berdasarkan hasil angket, mayoritas siswa memberikan skor yang menunjukkan respon sangat positif terhadap media ini. Analisis persentase skor menunjukkan bahwa media Bamboozzle mudah dipahami, relevan dengan materi ajar, menarik perhatian siswa, memuaskan, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang ditandai dengan pengumpulan data berupa kata-kata dan kalimat. Menurut Bogdan dan Taylor (dalam Ismawati, 2011), penelitian kualitatif adalah prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa ungkapan tertulis atau lisan dari individu yang diamati. Pendekatan ini menekankan pencarian makna, konsep, dan deskripsi fenomena secara naratif (Yusuf, 2014). Selain itu, Sugiyono (2016) menyatakan bahwa metode kualitatif berlandaskan filsafat postpositivisme, fokus pada kondisi alamiah objek penelitian di

mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dengan tujuan memahami makna lebih daripada melakukan generalisasi. Metode deskriptif dipilih untuk menggambarkan fenomena penggunaan media interaktif Bamboozzle dalam pembelajaran teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bukittinggi, sehingga data yang diperoleh dapat dijelaskan secara rinci dan kontekstual sesuai karakteristik alami objek studi (Sukmadinata, 2011).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan Penggunaan Media Interaktif Bamboozle dalam Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bukittinggi.

Penelitian ini mendapati fakta bahwa guru telah merencanakan serta menggunakan media interaktif Bamboozle dengan baik. Penggunaan media interaktif Bamboozle dalam pembelajaran teks deskripsi menunjukkan kesiapan guru yang baik dan kemampuan untuk mengintegrasikan media ini secara efektif dengan materi yang sesuai kurikulum. Guru memanfaatkan Bamboozzle karena sifatnya yang interaktif dan mampu meningkatkan minat serta partisipasi siswa. Meski terdapat beberapa kendala teknis, guru mampu mengatasinya dengan persiapan matang dan simulasi sebelum pembelajaran berlangsung sehingga proses belajar mengajar berjalan lancar, dinamis, dan menarik

Data observasi dan dokumentasi mendukung bahwa media Bamboozzle berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa secara signifikan. Interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih aktif, dengan suasana kelas yang kondusif dan sarana prasarana yang memadai mendukung kelancaran penggunaan media ini. Rencana pembelajaran yang terstruktur dan pemanfaatan media inovatif berbasis teknologi dapat memperkaya metode pembelajaran konvensional, menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif dalam pemahaman teks deskripsi di kelas VII tersebut.

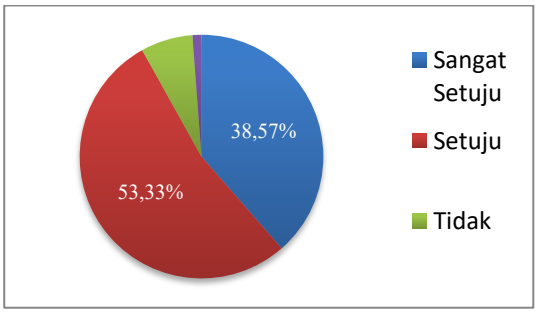
2. Pelaksanaan Penggunaan Media Interaktif Bamboozle dalam Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa kelas VII SMP Negeri 6 Bukittinggi.

Pelaksanaan penggunaan media interaktif Bamboozzle berjalan dengan lancar dan terstruktur dalam satu pertemuan. Guru memulai pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan yang efektif, seperti penyapaan, doa bersama, dan pengecekan kehadiran, sehingga menciptakan suasana kelas yang kondusif. Pada tahap inti, guru menggunakan Bamboozzle untuk menyajikan materi teks deskripsi dalam bentuk kuis dan permainan interaktif yang mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa. Pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dengan sistem pemberian skor menumbuhkan semangat kompetitif dan kolaborasi antar siswa, terlihat dari antusiasme tinggi dan permintaan siswa untuk mengulang permainan dengan variasi soal baru.

Meskipun terdapat kendala teknis seperti masalah koneksi internet, guru sigap mengatasi hambatan tersebut dengan menggunakan perangkat cadangan sehingga proses pembelajaran tidak terganggu. Data observasi dan dokumentasi mendukung bahwa penggunaan media ini memperbaiki pola interaksi guru dan siswa, meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Secara keseluruhan, integrasi media Bamboozzle dalam pembelajaran teks deskripsi terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan kualitas pemahaman serta partisipasi siswa di SMP Negeri 6 Bukittinggi.

3. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Interaktif Bamboozle dalam Pembelajaran Teks Deskripsi

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran di kelas tidak terlepas dari respon siswa saat proses penggunaan media berlangsung. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media interaktif Bamboozle dalam pembelajaran teks deskripsi, peneliti sudah menyebarkan angket kepada siswa kelas VII. 4 di SMP Negeri 6 Bukittingi. hasil rekapitulasi angket tersebut disajikan dalam gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Persentase Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Interaktif Bamboozle

Pada gambar 1, tampak bahwa mayoritas siswa memberikan respon sangat positif dan positif terhadap penggunaan media interaktif Bamoozle. Hanya sekitar 6,9% yang menjawab tidak setuju dan 1,19 yang memilih sangat tidak setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan diterima dengan baik oleh kebanyakan siswa. Secara lebih rinci, tabel 1 menyajikan kategori tanggapan siswa keseluruhan untuk setiap indikator.

Tabel 1. Rincian Respon Siswa untuk Setiap Indikator

Aspek	Indikataor	Respon siswa	
		Persentase skor (%)	Kategori respon
Tanggapan	Format	89 %	Sangat Positif
	Relevansi	92 %	Sangat Positif
	Rata-rata indikator tanggapan	**90,5%**	**Sangat Positif**
Reaksi	Ketertarikan	96%	Sangat Positif
	Kepuasan	92%	Sangat Positif
	Percaya diri	90%	Sangat Positif
	Rata-rata indikator reaksi	**93%**	**Sangat Positif**
Rata-rata indikator keseluruhan		**92%**	**Sangat Positif**

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa rata-rata aspek tanggapan adalah 90,5% dengan kategori respon sangat positif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Bamboozle dalam pembelajaran teks deskripsi memberikan hasil yang sangat baik. Indikator format yang mendapat kategori sangat baik mencerminkan bahwa penyajian media Bamboozle dalam pembelajaran telah memenuhi standar kelayakan dari segi penyajian media. Hal ini menandakan bahwa media didesain dengan baik sehingga siswa dapat mengakses dan menggunakan media tersebut dengan mudah tanpa kesulitan teknis, sehingga mendukung kelancaran proses belajar mengajar.

Selain itu, indikator relevansi dengan persentase skor 92% juga memperoleh kategori sangat baik menunjukkan bahwa materi dan konten yang disajikan melalui media Bamboozle sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran teks deskripsi dan kebutuhan siswa kelas VII. Materi yang relevan ini mampu menjembatani antara teori dari buku paket dengan praktik yang interaktif dan menarik, sehingga siswa merasa materi yang mereka pelajari langsung berkaitan dengan konteks pembelajaran yang sedang dijalankan. Dengan demikian, media ini tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga menjadi penunjang efektif dalam mencapai kompetensi dasar yang diharapkan.

Media interaktif Bamboozle mendapatkan kategori sangat baik pada indikator ketertarikan dengan persentase paling tinggi yaitu 96%. Hal ini menandakan bahwa media Bamboozle mampu menarik perhatian siswa secara signifikan selama proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena unsur interaktif dan kompetitif yang ditawarkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam mempelajari teks deskripsi.

Indikator kepuasan yang sangat baik menggambarkan bahwa siswa merasa puas terhadap penggunaan media ini dalam pembelajaran. Media Bamboozle dianggap efektif dalam menyampaikan materi dengan cara yang inovatif dan mudah dipahami, sehingga kebutuhan belajar siswa terpenuhi dengan baik. Kepuasan siswa ini juga mencerminkan kualitas media yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan memudahkan siswa dalam memahami materi teks deskripsi secara lebih mendalam.

Indikator kepercayaan diri yang memperoleh kategori sangat baik juga menunjukkan bahwa penggunaan media Bamboozle mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Melalui interaksi langsung dengan media ini, siswa lebih bersemangat untuk berpartisipasi aktif, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dengan teman sekelas. Keberhasilan mereka dalam meraih skor hadiah pada permainan kuis Bamboozle semakin memacu rasa yakin diri mereka dalam menguasai materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Hasil keseluruhan angket menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media interaktif Bamboozle dalam pembelajaran teks deskripsi berada pada kategori sangat positif. Hal ini tercermin dari tingginya persentase skor pada berbagai indikator yang menandakan bahwa siswa merasa media ini sangat menarik, relevan, dan memuaskan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media Bamboozle berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kepercayaan diri siswa selama pembelajaran, sehingga dapat dikatakan media ini efektif dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan secara jelas mendukung temuan positif penggunaan media Bamboozle dalam pembelajaran, dengan menampilkan ekspresi antusias dan rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran. Selain merekam momen interaksi yang terjadi secara kolaboratif dan komunikatif antar siswa, dokumentasi ini juga mengonfirmasi bahwa media Bamboozzle berhasil menciptakan suasana belajar yang dinamis, inklusif, serta berjalan lancar dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telahditetapkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Bamboozzle dalam pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 6 Bukittinggi berjalan efektif dan memberikan hasil positif; guru berhasil merencanakan dan mengintegrasikan media ini dengan

materi kurikulum secara baik serta mengatasi kendala teknis, sementara pelaksanaan pembelajaran menciptakan suasana yang interaktif dan menyenangkan yang meningkatkan keaktifan serta motivasi siswa; selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media ini sangat positif pada aspek format, relevansi materi, ketertarikan, kepuasan, dan rasa percaya diri, yang membuktikan bahwa Bamboozzle layak dan efektif sebagai alat bantu pembelajaran untuk mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah. (2023). Role of Education in women Development. *BULLET: Jurnal Miltidisiplin Ilmu*, *2*(2), 334–350.

Buulolo, S. magdalena, Chandra, & Kharisma, I. (2025). Analisis Kesulitan Menulis Karangan Deskripsi di Kalangan Siswa Fase C Sekolah Dasar. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, *3*(3), 132–143. https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1778

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Lubis, A. A., Yunaldi, Y., & Yunita, F. S. (2021). the Use of Language Games To Increase Motivation in Learning Istimâ'. *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, *8*(2), 228–240. https://doi.org/10.15408/a.v8i2.22533

Marwah, S. S., & Ain, Z. N. (2022). Studi Literatur: Baamboozel Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal PGMI UNIGA (JPU)*, *1*(2), 69–75.

Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *MIMBAR: Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, *20*(4), 478–492. https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/153/

Neha, La Ili, & Ashari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(2), 142–149. https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19

Nusroh, H., Kusumaningsih, N., & ... (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA siswa kelas VIII D SMPN 18 Semarang. *Prosiding Seminar ...*, 728–734. https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3200%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/download/3200/2665

Sabrina, A. (2022). EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies. *Journal of Basic Educational Studies*, *2*(1), 85–97.

Sitorus, H., Radni Defri Sagita, Rahmadarati Rahmadarati, Chandra Chandra, & Ari Suriani. (2024). Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Fase B di Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, *2*(3), 289–303. https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.739

Supriyadi, A., & Ma'ruf, F. (2023). Analisis Kesulitan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Kelas IV. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, *18*(2), 141–147. https://doi.org/10.33084/pedagogik.v18i2.5830

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkstksn Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 104–116.