

# Pengaruh Apersepsi Berbantuan Platform Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Rafidah Atsir<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Universitas Negeri Malang, Indonesia

\* Corresponding author: [rafidah.atsir.2101216@students.um.ac.id](mailto:rafidah.atsir.2101216@students.um.ac.id)

## Abstrak

Apersepsi adalah langkah penting dalam proses pembelajaran yang mempersiapkan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh apersepsi berbantuan platform interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi-experiment* dan analisis menggunakan uji t-test pada SPSS 20. Data diperoleh dari post-test motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol di SMAN 02 Batu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,117 > 0,05$ , yang mengindikasikan tidak ada perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa pada kedua kelompok. Meskipun demikian, rata-rata motivasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

**Keywords:** apersepsi, platform interaktif, motivasi belajar

## Pendahuluan

Kegiatan persiapan dalam pembelajaran disebut juga dengan kegiatan pra-pengajaran. Fungsi utama kegiatan ini adalah memberikan awal pembelajaran yang efektif sehingga memungkinkan siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran sangat berkesinambungan dengan kegiatan awal atau pendahuluan. Kegiatan awal atau pendahuluan, tidak akan terlepas dari kegiatan apersepsi. Apersepsi berasal dari kata *appception* yang berarti proses menafsirkan suatu pemikiran dengan menggabungkan dan mengasimilasi pengamatan dengan pengalaman sebelumnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) apersepsi adalah kesadaran atau penghayatan terhadap segala sesuatu yang ada dalam diri, yang dijadikan sebagai dasar perbandingan dan dasar untuk menerima gagasan-gagasan baru. Menurut Suryadi, apersepsi berarti proses menafsirkan pemikiran, menyatukan, dan mengasimilasikan suatu pengamatan dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga dapat memahaminya dan memberikan interpretasi yang tepat.

Memberikan apersepsi merupakan suatu keterampilan yang perlu dipelajari oleh guru, karena saat guru masuk ke ruang kelas untuk pertama kali merupakan saat yang menentukan bagi langkah-langkah selanjutnya. Banyak fakta di lapangan menunjukkan bahwa akibat yang sangat fatal terjadi ketika siswa dihadapkan pada permasalahan inti dalam proses pembelajaran. Ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan masalah atau menemukan konsep ternyata sangat dipengaruhi oleh kurangnya kematangan saat proses apersepsi. Akibatnya, tujuan akhir dari pembelajaran tidak tercapai atau tidak sesuai dengan harapan (Belakang, 2012). Kegiatan memberikan apersepsi adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada hal-hal yang akan dipelajari (Satria & Kusumah, 2019). Apersepsi juga dimaksudkan untuk dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam pembelajaran. Dengan pembekalan apersepsi yang dilakukan oleh guru di awal, dapat memacu siswa untuk dapat lebih berpikir kritis dan menggiring siswa masuk dalam materi pembelajaran(Octaviani dkk., 2020). Mengingat apersepsi mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, maka penting untuk memasukkannya ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman bagi guru dalam proses pengajaran (Octaviani dkk., 2020).

Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam prosedur apersepsi pembelajaran, seperti menanyakan materi pelajaran sebelumnya, memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa, serta membangkitkan motivasi dan perhatian siswa terhadap materi yang akan dibahas (Ruhimat, n.d.). Jika kegiatan apersepsi dilakukan dengan tepat, siswa akan merasa santai dan senang, terlihat dari ekspresi wajah mereka yang ceria, tersenyum, bahkan tertawa. Munif Chatib menyebut kondisi tersebut dengan Zona Alfa (Abdulsalam Othman dkk., 2023). Zona alfa adalah salah satu keadaan di mana siswa sudah siap untuk memulai proses belajar. Di sini guru berperan untuk mengatur dan mengondisikan siswa agar siap belajar. Untuk menciptakan kondisi belajar yang baik dan santai, siswa sendiri tentunya harus berada pada zona alfa (Puspananda dkk., 2021). Pengaturan gelombang zona alfa dapat dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan seperti cerita lucu, *ice breaking*, senam otak, atau dengan mendengarkan musik (Puspananda dkk., 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Siswa dkk., 2014) menyatakan bahwa adanya pengaruh pelaksanaan apersepsi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Teknik pengolahan data angket dengan menggunakan

perhitungan tes "t" diperoleh nilai t-hitung = 4,19 lebih besar dari nilai t-tabel = 2,68 hal ini menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut (Sakinah, 2019) terdapat perbedaan antara menggunakan apersepsi dan tanpa menggunakan apersepsi dengan kisaran sekitar 5% taraf signifikan terhadap hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri 16 Kota Bengkulu. Hasil analisis data, dari penelitian yang dilakukan oleh (Abdulsalam Othman dkk., 2023) dapat disimpulkan bahwa penggunaan apersepsi dengan menggunakan cerita humor/lucu terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, fokus, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal ini didukung oleh peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 65 menjadi 92,86 setelah penerapan apersepsi cerita humor. Dengan demikian, penggunaan apersepsi cerita humor terbukti mampu meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan profesionalisme guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Maka dengan hal ini, apersepsi merupakan sebuah konsep fundamental dalam bidang pendidikan dan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memaksimalkan pembelajaran dibutuhkan motivasi pada siswa. Semangat siswa dapat menentukan keberhasilan belajar mereka. Prestasi siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih baik, sementara siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah cenderung memiliki prestasi yang lebih rendah. Tinggi rendahnya motivasi dapat dikaitkan dengan usaha atau semangat yang rendah. Seseorang untuk terlibat dalam aktivitas, dan tentu saja dengan tingkat semangat yang rendah akan menentukan hasilnya.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu di mana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu (Uno, 2019). Hamzah B. Uno mengatakan motivasi belajar adalah dorongan yang datang dari dalam dan dari luar kepada siswa untuk mengubah tingkah laku mereka, biasanya dengan beberapa indikator atau elemen yang mendukung(Uno, 2019). Mc Donald mengatakan motivasi adalah perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan(Yogi Fernando dkk., 2024). Dari pengertian menurut Mc. Donald mengandung tiga elemen penting: motivasi mengawali terjadinya perubahan pada diri manusia, motivasi ditandai dengan munculnya motivasi karena adanya tujuan.

Menurut (Andriani & Rasto, 2019) pada hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui motivasi belajar. Menurut (Waritsman, 2020) pada hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi belajar dan prestasi belajar matematika siswa.

Sebagai pendidik profesional, guru harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dengan mengembangkan media atau platform interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Sofyan & Pradipta, 2021). Platform interaktif adalah lingkungan digital canggih yang memungkinkan pengalaman yang menarik dan interaktif antara pengguna dan konten virtual melalui berbagai saluran multimedia, termasuk gambar, video, dan konten dinamis.

Salah satu yang semakin populer adalah *Mentimeter*, sebuah platform interaktif yang memungkinkan guru untuk berkomunikasi secara langsung dengan siswa melalui kuis, *polling*, dan presentasi interaktif. Penggunaan *Mentimeter* dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membuka jendela baru menuju hati dan pikiran mereka, terutama di awal pembelajaran. Seperti yang disampaikan (Herlawati dkk., 2021) terdapat beberapa manfaat dari aplikasi *Mentimeter*, antara lain sebagai media yang dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar, sebagai alat untuk mengumpulkan data, sebagai wadah untuk mengungkapkan pendapat, dan sebagai alat untuk refleksi dalam mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan *mentimeter* sebagai alat bantu atau media sudah banyak dilakukan dalam dunia pendidikan, seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Hasyyati & Zulherman, 2021) tentang "Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan *Mentimeter* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring" mendapat kesimpulan bahwa tingkat keaktifan siswa mengalami peningkatan 12% dan pengembangan media evaluasi menggunakan *mentimeter* dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil pengamatan yang pernah dilakukan oleh peneliti selama melakukan penelitian untuk tugas akhir semester pada mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia tentang "Pengembangan *Hypermedia* Berbasis *Autoplay* Pada Materi Indonesia Masa Reformasi Untuk Siswa Kelas XII di SMA Negeri 02 Batu" ditemukan bahwa untuk mengawali pembelajaran dalam tahap pendahuluan, guru hanya mengucapkan salam lalu melakukan presensi kepada siswa tanpa melakukan kegiatan apersepsi dan langsung dilanjutkan ke tahap inti yaitu penyampaian materi. Tentunya hal ini kurang sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran, khusus nya pada tahap pendahuluan. Selain itu, pembelajaran yang diajarkan oleh guru kurang memanfaatkan media atau platform interaktif dan pada akhirnya berdampak pada kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Pernyataan ini didukung oleh hasil analisis kebutuhan dari angket "Pengembangan *Hypermedia* Berbasis *Autoplay* Pada Materi Indonesia Masa Reformasi Untuk Siswa Kelas XII di SMA Negeri 02 Batu" yang mendapati hasil bahwa 19,4% siswa belum memahami dengan baik materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas, kegiatan apersepsi yang benar dan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran, khususnya motivasi belajar pada siswa. Terkait hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh apersepsi terhadap motivasi belajar siswa, namun yang membedakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah *mentimeter* sebagai platform interaktif apersepsi. Peneliti memutuskan untuk mengangkat judul penelitian “Pengaruh Apersepsi Berbantuan Platform Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Harapannya, agar nantinya hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan rujukan untuk penelitian selanjutnya, atau bahkan sebagai bahan evaluasi yang dapat digunakan dalam strategi pembelajaran.

## Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *Post test-Only Control Group Design*. Rancangan penelitian ini menggunakan dua pemilihan kelompok yang dipilih peneliti (*Simple Random Sampling*). Penelitian ini menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh apersepsi berbantuan platform interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Populasi yang diambil pada penelitian ini adalah siswa SMAN 02 Batu kelas X. Dengan sampel dalam penelitian adalah siswa kelas X-3 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X-2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket berupa *post test* motivasi belajar siswa dengan skala *likert* 1-4.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Instrumen Penelitian sebelumnya dilakukan Uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu dihitung menggunakan bantuan IBM SPSS 20. Untuk menguji validitas instrumen, kuesioner diuji coba kepada 32 orang responden. Responden tersebut merupakan peserta didik SMAN 02 Batu kelas X. Hasil uji validitas instrumen motivasi belajar siswa, dari 25 item pernyataan yang diujikan didapatkan 4 item tidak valid yaitu item nomor 4,10,19,20 dikarenakan *pearson correlation* lebih kecil dari 0,3494 dan 21 item valid sehingga dapat digunakan dalam pengambilan data penelitian. Sedangkan uji reliabilitas menunjukkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,907, sehingga dapat diketahui bahwa nilai *r* lebih besar dari 0,7. Oleh karena itu dapat diketahui bahwa reliabilitas kuesioner motivasi belajar siswa dengan 21 item pernyataan yang valid dari 25 item pernyataan termasuk dalam kategori reliabel dan diterima untuk digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Analisis Deskriptif

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Eksperimen	32	54	84	72,38	8,055
Kontrol	32	32	80	68,72	10,240
Motivasi	64	32	84	70,55	9,323

Hasil perhitungan statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata - rata motivasi belajar siswa adalah 70,55 dan standar deviasi adalah 9,323. Nilai-nilai ini akan menjadi dasar untuk mengklasifikasikan siswa ke dalam lima kategori motivasi belajar dengan rumus interval rata - rata dan standar deviasi.

Tabel 3. Kategori Motivasi Belajar Siswa

Nilai Interval	Kategori	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
84, 5345 ≥	Sangat Tinggi	2	0
75, 2115-84,5345	Tinggi	13	8
65,8885-75,2115	Sedang	11	14
56,5655-65,8885	Rendah	5	8
≤ 56,5655	Sangat Rendah	1	2

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu *Kolmogorov-Smirnov*. *Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk berbagai ukuran sampel, termasuk sampel yang berukuran besar atau lebih dari 50 sampel. Dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka nilai data terdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	,125	32	,200
Kontrol	,160	32	,037

Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok penelitian berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang  $> 0,05$ , yaitu 0,200 untuk kelompok eksperimen dan 0,037 untuk kelompok kontrol.

Uji homogenitas digunakan untuk memeriksa apakah dua varians kelompok data sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka varian data homogen

Tabel 5. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,099	1	62	,754

Dari hasil uji homogenitas pada di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai *Sig* pada *based on mean* bernilai  $0,754 > 0,05$  maka artinya varian data homogen dan uji prasyarat / asumsi terpenuhi.

Peneliti menggunakan Uji-T *Independent Sample T-test*. Uji yang digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada motivasi belajar. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 6. Independent Sample T-Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for equality of Means		Sig. (2-tailed)	
	F	Sig.	t	df		
Hasil	Equal variances assumed	,099	,754	1, 588	62	,117
	Equal variances not assumed			1, 588	58,743	,118

Dari tabel di atas, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,117. Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi  $0,117 > 0,05$  artinya  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sehingga diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemberian apersepsi berbantuan platform interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

## Pembahasan

Hamzah B. Uno mengatakan motivasi belajar adalah dorongan yang datang dari dalam dan dari luar kepada siswa untuk mengubah tingkah laku mereka, biasanya dengan beberapa indikator atau elemen yang mendukung (Uno, 2019). Pada penelitian ini, terdapat 21 pernyataan yang ditanggapi oleh masing-masing siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pernyataan yang dibuat berdasarkan indikator motivasi intrinsik siswa yang merupakan salah satu aspek dari motivasi belajar siswa. Indikator pernyataan meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan adanya harapan dan cita-cita masa depan.

Pada kelas eksperimen, para siswa diberi apersepsi berbantuan platform interaktif sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Isi dari apersepsi tersebut adalah pernyataan pemantik yang dapat diakses langsung oleh siswa melalui *barcode* mentimeter yang sudah disediakan. Pertanyaan pemantik yang diberikan adalah menanyakan kabar untuk mengawali apersepsi menggunakan fitur *word cloud*, dilanjutkan dengan menanyakan manfaat belajar sejarah sesuai dengan

materi sebelumnya dengan menggunakan fitur open ended, dan yang terakhir adalah menanyakan salah satu lokasi ditemukannya manusia *pra-aksara* menggunakan fitur *pin on image*. Hal ini sejalan dengan salah satu langkah apersepsi menurut Chatib yaitu pemanasan (*warmer*). Pemanasan adalah suatu kegiatan mengulang kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya oleh guru. *Warmer* dalam apersepsi bisa berupa permainan tanya jawab mengulang kembali materi baru dengan memberikan pertanyaan kepada siswa melalui permainan yang menyenangkan. Permainan pertanyaan dapat berupa pertanyaan berantai, mencocokkan pertanyaan dan jawaban, atau berbaur (Puspananda dkk., 2021). Setelah kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen, para siswa akan diberikan *post test* untuk mengetahui pencapaian motivasi belajar. Pada kelas kontrol, para siswa melakukan pembelajaran seperti biasa dengan guru pengampu mata pelajaran sejarah dan diberi *post-test* di akhir pembelajaran untuk mengetahui pencapaian motivasi belajar. Kegiatan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dikatakan sama, hanya saja yang membedakan adalah pada kegiatan apersepsi.

Pada tabel perhitungan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent t-test* terhadap *post-test*, Terdapat perbedaan rata-rata skor *post-test* motivasi belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent t-test* dapat disimpulkan bahwa H0 diterima dan H1 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Beberapa faktor yang mempengaruhi adalah, pertama, penggunaan model pembelajaran yang sama pada kelas kontrol dan eksperimen menyebabkan siswa menerima pengalaman belajar yang monoton dan kurang bervariasi, sehingga tidak cukup merangsang motivasi mereka (Andeka dkk., 2021). Kedua, apersepsi yang dilakukan dalam jangka waktu yang singkat membuat siswa merasa kurang siap untuk memahami materi baru, yang pada gilirannya dapat menurunkan antusiasme dan motivasi belajar (Nurcahyo., 2014). Ketiga, platform interaktif yang digunakan tidak memberikan dukungan yang memadai bagi siswa, sehingga tidak ada peningkatan signifikan dalam keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Emilio dkk., 2024). Terakhir, pelaksanaan program ini hanya dilakukan satu kali pertemuan, sehingga kurangnya konsistensi dan pengulangan dalam pengalaman belajar menyebabkan motivasi siswa tidak dapat ditingkatkan secara optimal (Andeka dkk., 2021).

## Simpulan

Hasil uji *independent t-test* menunjukkan hasil bahwa H0 diterima dan H1 ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Meskipun demikian, motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Artinya, pada kelas eksperimen mendapat respons positif dari para siswa dan para siswa menganggap bahwa apersepsi yang dilakukan pada awal pembelajaran dapat memantik motivasi.

## Daftar Pustaka

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Ariyanto, A., & Sulistyorini, S. (2020). Konsep motivasi dasar dan aplikasi dalam lembaga pendidikan Islam. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(2), <https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i2.2333>
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa. *Jurnal Gantang*, 4(2), 111–119. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1560>
- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>
- Emilio, A., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(3), 3380–3386.
- Hasyyati, H., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550–2562. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>
- Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>
- Kamila, Z. (2023). Pengaruh Apersepsi Guru PAI Terhadap Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Kelas VIII di SMPI Ash-Shibgoh Bitung Jaya â€“ Tangerang. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 3(1), 50–64. <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v3i1.511>
- Kurikulum, E. (2020). *Education and Learning Journal* 1, 2, 113–123.
- Nasution, M. F., & Anas, N. (2022). The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 8(2), 293–301. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v8i2.2791>
- Nurcahyo., J. (2014). Pengaruh Pelaksanaan Apersepsi: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Octaviani, F. R., Murniasih, A. T., Dewi, D. K., & Agustina, L. (2020). Apersepsi Berbasis Lingkungan Sekitar sebagai Pemusatkan Fokus Pembelajaran Biologi Selama Pembelajaran Daring. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.23917/bppp.v2i2.13792>
- Puspananda, R., Novianti, D. E., & Syahroni, I. (2021). Efektivitas pengondisian zona alfa melalui fun story dan music terhadap prestasi belajar statistika A . Pendahuluan Kualitas sumber daya manusia memiliki peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa . Kualitas sumber daya manusia itu meliputi k. 12(2), 169–177.
- Ramdiana, H. (2023). Article History Article. *Publication Issue*, 72(2), 161–177. <http://philstat.org.ph>
- Satria, I., & Kusumah, R. G. T. (2019). Analisis Keterkaitan Motivasi Dan Apersepsi Terhadap Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 114. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.2587>
- Siswa, B., Mata, P., & Kuras, K. P. (2014). Pengaruh pelaksanaan apersepsi terhadap.
- Sofyan, M., & Pradipta, T. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
- Sunarti, R. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Uno, H. B. (2019). Mengungkapkan Ada Beberapa Bentuk Dan Cara Untuk Menumbuhkan Motivasi Dalam Kegiatan Belajar Di Sekolah. 4, 9–32.
- Uno, H. B. (2023). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.
- Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam.yogi (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Zulfah, S. A., & Mukhoiyaroh, M. (2022). Penerapan Teori Pemrosesan Informasi Robert M. Gagne pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDI Al-Mubarok Surabaya. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 6(2), 144–157. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i2.498>