

## PEMANFAATAN KUIS INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KESEHATAN SAAT PUASA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN MINAT BELAJAR ANAK DI MASJID SYUHADA

Resfy Yolanda<sup>1)</sup>, Maharani<sup>2)</sup>, Ivan Achmad Nurcholih<sup>3)</sup>\*

Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia

\*Corresponding author: [ivanachmadn@umb.ac.id](mailto:ivanachmadn@umb.ac.id)

### ABSTRAK

Belajar tentang kesehatan saat berpuasa bagi anak-anak sering kali dianggap tidak menarik, yang menyebabkan partisipasi dan minat mereka dalam pembelajaran menjadi rendah. Situasi ini berdampak pada pemahaman yang kurang optimal mereka mengenai pentingnya menjaga kesehatan selama berpuasa. Keterlibatan aktif anak-anak terlihat dari minimnya respons selama sesi belajar dan rendahnya semangat saat mengikuti penjelasan yang ada. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan dapat melibatkan anak secara langsung sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih baik. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat, semangat, dan pemahaman anak-anak mengenai pentingnya menjaga kesehatan saat berpuasa melalui metode pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dalam kegiatan ini, materi disampaikan secara singkat dan sederhana tentang kesehatan saat puasa, kemudian dilanjutkan dengan kuis interaktif yang berupa tanya jawab langsung antara pengajar dan peserta. Kegiatan ini diadakan di Masjid Syuhada dengan anak-anak sebagai peserta utama. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif dapat meningkatkan partisipasi anak-anak secara signifikan. Mereka menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berani menyampaikan pendapat, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi sepanjang kegiatan berlangsung. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan, sehingga anak-anak bisa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode kuis interaktif adalah pendekatan yang efektif dalam meningkatkan minat belajar serta pemahaman anak-anak mengenai materi kesehatan saat berpuasa. Metode ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang berarti dan menyenangkan bagi anak-anak.

**Kata Kunci:** berpuasa, belajar, ketertarikan belajar, edukasi kesehatan, tanya jawab.

### PENDAHULUAN

Membekali anak dengan pengetahuan dan pemahaman yang luas dapat dicapai melalui metode belajar yang menarik dan disesuaikan dengan kepribadian mereka. Menurut penelitian, (Jalil, 2025) Selama bulan Ramadhan, menekankan pentingnya menjaga kesehatan sembari berpuasa menjadi tema yang patut disampaikan kepada anak, mengingat perubahan pola makan dan aktivitas yang dialami tubuh mereka. Pemahaman yang mumpuni mengenai kesehatan saat berpuasa akan menunjang anak dalam menjalankan ibadahnya sekaligus menjaga kebugaran tubuh.

Namun pada penelitian, (Sherly Zakia, 2025) metode pengajaran konvensional yang cenderung satu arah acapkali membuat anak merasa jenuh. Hal ini berujung pada menurunnya gairah dan partisipasi mereka dalam belajar, sehingga materi yang diberikan kurang meresap. Oleh karena itu, dibutuhkan pembaharuan dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana yang lebih memikat, interaktif, dan menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan pengamatan di Masjid Syuhada, terlihat bahwa anak-anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran masih cenderung diam dan kurang bersemangat, terlebih saat mencerna materi kesehatan di bulan puasa. Hal ini tampak dari minimnya

mereka dalam menjawab pertanyaan dan keengganan berinteraksi selama pembelajaran. Ditambah lagi, penyampaian materi yang monoton semakin memupus minat anak untuk belajar.

Untuk menjawab persoalan ini, diperlukan cara belajar yang mampu menggugah partisipasi dan minat anak. Salah satu alternatif yang bisa diadopsi adalah penerapan kuis interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut pendapat (Nur & Qodriani, 2022), kuis interaktif merupakan sebuah metode yang mendorong partisipasi aktif peserta melalui tanya jawab yang disajikan secara apik dan menghibur. Melalui dialog dua arah, diharapkan anak-anak akan menjadi lebih dinamis, percaya diri, dan lebih mudah menangkap materi yang diajarkan. Khususnya anak-anak di daerah Masjid Syuhada, masyarakat membutuhkan strategi pengajaran yang secara aktif melibatkan mereka dalam proses pembelajaran selain hanya memberikan informasi. Untuk membantu anak-anak memahami isi dengan lebih baik dan mengingatnya lebih lama, mereka membutuhkan pendekatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai usia terhadap materi tersebut.

Oleh sebab itu, kegiatan ini dirancang untuk mendorong semangat dan antusiasme belajar anak-anak di Masjid Syuhada melalui penggunaan kuis interaktif dalam pembahasan kesehatan saat berpuasa. Selain itu, kegiatan ini juga berupaya agar anak-anak lebih memahami esensi menjaga kesehatan selama berpuasa dengan cara yang lebih atraktif dan mudah dicerna.

Anak usia sekolah secara alami cenderung lebih menyukai cara belajar yang ada sentuhan interaktif, seperti menggabungkan permainan, tantangan, dan keikutsertaan langsung (Almigo, 2025). Pendekatan belajar yang aktif ini diyakini mampu membuat anak lebih mudah mengingat dan memahami materi pelajaran. Hal ini karena mereka tidak hanya sekedar menerima informasi, melainkan ikut terlibat langsung dalam proses belajarnya.

Ketika mengajarkan tentang kesehatan saat berpuasa, materi sebaiknya tak melulu teori, tapi juga dikaitkan dengan keseharian anak. Ini penting agar mereka

lebih mudah mencerna dan mempraktikkannya, misalnya mengatur asupan makanan saat sahur dan berbuka, memastikan cukup minum, serta menjaga kebugaran selama berpuasa.

Menyertakan kuis interaktif saat belajar juga memberi peluang bagi anak untuk mengasah gagasan dan melatih berpikir kritis. Lewat sesi tanya jawab yang dikemas menarik, anak-anak didorong terlibat penuh, tak takut menjawab, dan makin percaya diri. Metode ini menjadikan suasana belajar lebih hidup dan tidak monoton.

Lebih dari itu, metode ini bisa menjadi jalan keluar saat sarana belajar di masyarakat terbatas. Kuis interaktif bisa dilakukan dengan mudah tanpa alat atau teknologi rumit, sehingga sangat pas untuk pengabdian masyarakat, terutama di masjid yang fasilitasnya seadanya. Ini membuktikan bahwa cara ini tak hanya efektif, tapi juga irit dan gampang dilaksanakan.

Lewat cara belajar yang seru dan interaktif ini, diharapkan anak-anak tidak hanya tahu soal kesehatan berpuasa, tapi juga merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Gustin, 2025). Pengalaman ini diharapkan menumbuhkan kebiasaan belajar aktif dan bikin anak makin semangat belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Maka, kegiatan ini bertujuan menaikkan partisipasi dan minat belajar anak di Masjid Syuhada lewat kuis interaktif pada pelajaran kesehatan berpuasa. Selain itu, kegiatan ini juga ingin membuat anak makin paham betapa penting menjaga kesehatan saat berpuasa lewat cara yang lebih asyik, interaktif, dan mudah dicerna.

## **METODE KEGIATAN**

Kegiatan ini diselenggarakan di Masjid Syuhada yang berperan sebagai tempat pengembangan spiritual dan edukasi untuk anak-anak di sekitarnya. Kegiatan ini berlangsung pada bulan Ramadhan dengan lama setiap sesi sekitar 60–90 menit. Pendekatan yang dipakai dalam kegiatan ini adalah pembelajaran interaktif yang mengutamakan partisipasi, yakni cara yang

melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses belajar melalui interaksi langsung dengan pemateri. Metode interaktif yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup:

- a. *Pembuka interaktif*, kegiatan dimulai dengan permainan atau pertanyaan sederhana untuk menarik perhatian dan meningkatkan konsentrasi anak-anak sebelum memasuki materi utama.
- b. *Penyampaian materi yang interaktif*, materi disampaikan dengan cara yang singkat dan mudah dipahami, disertai dengan pertanyaan yang melibatkan peserta, sehingga anak-anak tidak hanya menjadi pendengar tetapi juga berpikir dan memberikan respon.
- c. *Kuis interaktif langsung*, pembicara mengajukan pertanyaan secara lisan terkait materi yang telah disampaikan, dan peserta memberikan jawaban secara langsung. Metode ini diterapkan untuk memperkuat keaktifan dan menilai pemahaman.
- d. *Pemberian penghargaan*, peserta yang aktif menjawab akan mendapatkan pujian atau hadiah kecil sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri.
- e. *Umpan balik segera*, setiap jawaban dari peserta akan langsung dijelaskan dengan benar agar pemahaman anak-anak bisa lebih akurat.
- f. *Evaluasi*, melalui pengamatan penilaian dilakukan dengan cara sederhana melalui pengamatan terhadap partisipasi, semangat, dan kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan selama kegiatan.

Dengan penggunaan metode-metode tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang pentingnya menjaga kesehatan saat berpuasa. Dengan penerapan metode teknikal ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, tidak membosankan, serta mampu meningkatkan keterlibatan aktif

anak-anak selama belajar.

Penerapan kuis interaktif sebagai salah satu solusi diarahkan untuk mendongkrak partisipasi dan motivasi belajar anak, sebab metode ini menciptakan atmosfer yang lebih menyenangkan, memicu keaktifan, sekaligus mempermudah anak-anak dalam menangkap informasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Acara pemanfaatan kuis interaktif dalam edukasi kesehatan berpuasa di Masjid Syuhada berjalan lancar dan membuahkan hasil positif. Dari observasi di lapangan, terlihat antusiasme luar biasa dari para peserta cilik sepanjang jalannya acara. Hal ini tercermin dari keterlibatan mereka yang aktif saat materi disampaikan dan partisipasi gemilang saat sesi kuis interaktif dimulai. Mereka tampak begitu bersemangat untuk menjawab setiap pertanyaan dan ikut serta dalam diskusi singkat yang diadakan.



**Gambar 1.** Persiapan melaksanakan Quiz interaktif.

Penerapan kuis interaktif sebagai alat bantu belajar ternyata mampu mendongkrak partisipasi dan rasa ingin tahu anak-anak (Hidayatullah, 2025). Dibandingkan hanya mendengarkan ceramah, pendekatan ini menjadikan proses belajar jauh lebih seru dan tidak monoton. Para anak pun jadi lebih gampang mencerna materi seputar kesehatan saat puasa, misalnya pentingnya makan sahur, menjaga asupan air, dan menjalani gaya hidup sehat selama bulan Ramadhan (Fardian, 2025).

Pelaksanaan kuis interaktif untuk edukasi kesehatan selama bulan puasa di Masjid Syuhada berlangsung lancar dan membawa dampak positif bagi para partisipan. Dari pengamatan selama

kegiatan, terlihat adanya peningkatan nyata pada tingkat partisipasi dan ketertarikan belajar anak-anak. Di permulaan acara, mayoritas peserta tampak pasif, ragu-ragu, dan kurang antusias terhadap topik yang dibahas. Akan tetapi, setelah kuis interaktif diperkenalkan, nuansa belajar berubah menjadi lebih hidup dan menarik perhatian banyak anak .



**Gambar 2.** Momen antusiasme anak anak menjawab soal quiz.

Antusiasme peserta begitu membara saat sesi kuis interaktif bergulir. Anak-anak berlomba-lomba memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan, bahkan sebagian dari mereka yang semula pendiam kini mulai berani unjuk gigi. Hal ini membuktikan bahwa metode kuis interaktif mampu membangun atmosfer belajar yang mengembirakan dan memicu keikutsertaan aktif dalam proses belajar mengajar (Nikmatun, 2025). Lebih lanjut, dialog dua arah antara narasumber dan peserta turut berkontribusi dalam memperdalam pemahaman anak mengenai seluk-beluk kesehatan di bulan puasa.

Terkait pemahaman materi, anak-anak menunjukkan perkembangan yang baik dalam menjawab pertanyaan seputar kesehatan selama puasa, mencakup pentingnya sahur, menjaga hidrasi, dan menerapkan gaya hidup sehat di bulan Ramadhan (Ayu, 2025). Ini mengisyaratkan bahwa kuis interaktif tidak hanya mengerek tingkat partisipasi, tetapi juga menyempurnakan penyerapan materi secara lebih efisien.

Guna menyajikan gambaran yang lebih gamblang mengenai capaian kegiatan, berikut kami tampilkan komparasi tingkat

partisipasi dan ketertarikan belajar anak. Berdasarkan pengamatan, peserta dalam aktivitas ini berjumlah 20 anak. Persentase yang terdapat dalam tabel diambil dari perbandingan antara jumlah anak yang menunjukkan kriteria tertentu dan jumlah total peserta.

**Tabel 1.** Perbandingan Tingkat Keaktifan dan Partisipasi Anak Sebelum dan Sesudah Kegiatan.

Aspek	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Keaktifan bertanya	6 anak (30%)	16 anak (80%)
Keberanian menjawab	8 anak (40%)	17 anak (85%)
Partisipasi dalam kegiatan	10 anak (50%)	18 anak (90%)
Minat belajar	9 anak (45%)	18 anak (88%)

Dari data tabel yang tertera, nampak jelas ada kenaikan yang berarti dalam berbagai aspek yang diamati, mencakup semangat dan ketertarikan belajar para siswa. Kenaikan paling kentara terlihat pada tingkat partisipasi dan keberanian dalam merespons pertanyaan. Hal ini mengindikasikan bahwa metode kuis yang dinamis berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih merangkul dan menstimulasi partisipasi anak secara menyeluruh (Ryan, 2025).

Jika kita teliti lebih jauh, pergeseran keaktifan bertanya dari 30% menjadi 80% menandakan perubahan pola belajar dari yang semula cenderung pasif menjadi lebih aktif. Anak-anak tidak hanya sekadar menerima, namun mulai terlibat dalam proses pemikiran dan berupaya menggali lebih dalam materi yang diberikan. Fenomena ini selaras dengan konsep pembelajaran aktif yang mengedepankan keterlibatan siswa secara substansial dalam proses belajar.

Lebih lanjut, meningkatnya keberanian menjawab dari 40% menjadi 85% mencerminkan progres positif pada kepercayaan diri anak. Melalui kuis interaktif, anak-anak merasa lebih leluasa dan tidak terbebani saat menjawab pertanyaan, sebab disajikan dalam format

permainan. Kondisi ini krusial dalam pembelajaran, khususnya bagi anak-anak, mengingat kepercayaan diri sangat berpengaruh pada kemampuan mereka untuk berpendapat dan mencerna materi.

Dari sisi partisipasi, kenaikan dari 50% menjadi 90% menunjukkan bahwa mayoritas peserta secara aktif turut serta dalam kegiatan. Ini menegaskan bahwa strategi yang diterapkan sukses memikat minat anak dan meminimalisir rasa jenuh selama belajar. Kegiatan yang dinamis dan menyenangkan terbukti lebih ampuh daripada metode ceramah konvensional, utamanya bagi anak-anak jenjang sekolah dasar.



**Gambar 3.** Penerapan Quiz Dengan Metode video.

Aktivitas ini membuktikan bahwa cara belajar yang asyik dan melibatkan anak-anak secara langsung terbukti ampuh untuk membuat mereka lebih aktif dan paham materi. Dengan demikian, kuis yang interaktif pantas jadi opsi dalam proses edukasi, baik itu di dalam kelas sekolah atau kegiatan lain di luar sekolah, misalnya dalam acara keagamaan di masjid.

Ke depannya, cara belajar ini bisa dikembangkan lagi dengan sentuhan yang lebih variatif. Contohnya dengan memakai gambar-gambar menarik, permainan bareng teman, atau teknologi sederhana, supaya belajar jadi makin seru. Diharapkan dengan begitu, kegiatan belajar jadi lebih lancar dan memberikan dampak yang lebih signifikan bagi para siswa.

Tabel tersebut mengilustrasikan lonjakan yang nyata dalam beragam indikator keterlibatan dan antusiasme belajar siswa pasca implementasi kuis

interaktif. Ini membuktikan kemampuan pendekatan yang diadopsi dalam memajukan mutu pengajaran.

Mengenai kelebihanannya, penggunaan kuis interaktif dalam agenda ini menyajikan beberapa keuntungan, seperti kemudahan implementasi, tidak perlunya peralatan rumit, dan kemampuannya membangun atmosfer belajar yang menggembirakan. Pendekatan ini juga sangat cocok dengan sifat anak-anak yang menikmati kegiatan belajar yang sifatnya saling terlibat dan menantang. Lebih jauh lagi, kuis interaktif dapat mendongkrak keyakinan diri anak sekaligus mengasah kapasitas kognitif mereka (Affandi,2024).

Akan tetapi, ada beberapa kekurangan dalam penyelenggaraan agenda, misalnya keterbatasan durasi yang berakibat pada tidak semua partisipan memperoleh peluang setara untuk menjawab soal. Selain itu, terdapat disparitas tingkat pemahaman di antara peserta yang memengaruhi kecepatan mereka dalam merespons pertanyaan.

Saat dilaksanakan, tingkat kerumitan kegiatan dikategorikan dari level ringan sampai menengah, sebab pendekatan yang dipakai tergolong praktis dan mudah dimengerti. Hambatan yang muncul meliputi pemeliharaan fokus siswa agar tetap terpusat sepanjang sesi berlangsung serta pengelolaan waktu agar seluruh rangkaian acara bisa berjalan maksimal. Walaupun demikian, kegiatan ini berpotensi besar untuk diekspansi lebih jauh, baik dengan menambah variasi cara mengajar maupun diaplikasikan pada pokok bahasan lain yang berkaitan dengan rutinitas harian anak.

Foto-foto yang diambil sebagai arsip selama acara berlangsung membuktikan keaktifan para peserta, baik ketika materi dibagikan maupun saat kuis dimainkan. Ini menegaskan bahwa metode yang dipakai berhasil menyita perhatian anak-anak dan menciptakan suasana belajar yang dinamis.



**Gambar 4.** Pembagian Hadia Oleh Untuk Peserta Yang Poin nya Tertinggi

Keistimewaan acara ini terletak pada tanya jawab langsung pembicara memberikan penjelasan singkat tentang topik, kemudian langsung mengajukan pertanyaan dasar kepada anak-anak, seperti Apa saja yang perlu dilakukan saat sahur? supaya mereka dapat berpikir dan memberikan jawaban. pas dengan sifat anak-anak yang gemar beraktivitas yang melibatkan kontak langsung. Lebih lanjut, kuis interaktif tidak butuh perlengkapan yang rumit, jadi bisa diadaptasi di mana saja di tengah masyarakat (Hayati,2024). Meski begitu, ada beberapa kendala, yaitu waktu yang terbatas sehingga tidak semua anak punya kesempatan yang sama untuk menjawab, serta ragam pemahaman yang berbeda di antara para peserta.

Dalam pelaksanaannya, tingkat kerumitan acara tergolong mudah sampai menengah, sebab tidak membutuhkan persiapan yang memberatkan. Kendala yang muncul adalah upaya mempertahankan konsentrasi anak agar tetap terjaga dan menyesuaikan cara penyampaian materi dengan usia mereka. Walaupun demikian, acara ini menyimpan potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut, misalnya dengan menambahkan ragam alat bantu belajar atau mengaplikasikannya pada materi lain yang dekat dengan keseharian anak.

## PENUTUP

Pelaksanaan kuis interaktif untuk materi kesehatan di Masjid Syuhada selama bulan puasa menunjukkan hasil positif. Kegiatan ini terselenggara dengan baik dan berhasil mencapai sasaran yang ditetapkan. Indikator keberhasilan terlihat dari

meningkatnya antusiasme dan keterlibatan anak-anak dalam sesi pembelajaran. Pendekatan kuis interaktif dinilai cocok dengan karakteristik dan kebutuhan anak-anak, sebab mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan merangsang partisipasi penuh dari mereka.

Menariknya, metode ini sangat relevan dengan tantangan yang ada, yaitu kurangnya minat dan keaktifan belajar anak-anak. Dengan kuis interaktif sebagai cara penyampaian materi, pembelajaran menjadi lebih menarik. Hasilnya pun terlihat nyata, mulai dari bertambahnya pengetahuan anak-anak mengenai kesehatan saat berpuasa hingga munculnya motivasi baru untuk belajar. Oleh karena itu, kuis interaktif terbukti ampuh sebagai metode pembelajaran yang memikat dan tidak sulit diimplementasikan.

Melihat apa yang sudah kita lalui, ada baiknya kuis yang sifatnya interaktif ini terus kita gali dan gunakan di materi pelajaran lain, khususnya yang dekat dengan keseharian anak. Untuk agenda berikutnya, sebaiknya kita pakai bermacam-macam alat bantu belajar yang lebih beragam agar kegiatannya makin manjur dan disukai. Jangan lupa, waktu juga mesti diatur baik-baik supaya semua bisa kebagian giliran yang sama untuk terlibat. Semoga acara semacam ini bisa terus berlanjut dengan menggandeng lebih banyak orang, supaya kebaikannya bisa dinikmati lebih banyak kalangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, G. R., Psi, S., Hadi, P. C., Si, M., N, N. A. F., & Si, M. (n.d.). *Penulis : Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS Jl , Mojopahit 666 B Sidoarjo.* <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-464-092-2>
- Almigo, N., Sonda, R. A., Psikologi, P. S., Palembang, K., & Tambak, D. T. (2025). *Strategi motivasi pembelajaran untuk meningkatkan minat anak paud di desa tanjung tambak.* 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v4i1.6132>

- Ayu, D., Rasmi, C., & Sedijani, P. (2025). *Edukasi Pedoman Gizi Seimbang Dalam Menu Berbuka Puasa Ramadan. 2021*, 0–4. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmipi/article/view/11737>
- Fardian, N., Debbyousha, M., Maulina, N., & Maulina, M. (2025). *Edukasi Pola Hidup Sehat dan Bugar di Bulan Suci Ramadhan Bagi Mahasiswa dan Anak Kos Menggunakan Panduan Gizi Seimbang. 3(1)*. <https://journal.lps2h.com/academica/article/view/219>
- Gustin, Y. (2025). *Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Hikmah Berpuasa Melalui Pembelajaran PAI di SD Negeri 04 Lundar. 1(3)*, 864–869. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/download/375/373>
- Hayati, L., Azmi, S., Turmuzi, M., & Yulis, R. (n.d.). *Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Berbasis Online Bagi Guru-Guru SMKN 1 Praya Tengah. 4(3)*, 232–243. <https://ejournal.baleliterasi.org/index.php/kreasi/article/view/1036>
- Jalil, S. N. (n.d.). *Pendampingan Internalisasi Nilai-Nilai Puasa pada Anak di Desa Rea Kecamatan Binuang. 79–88*. <https://ejournal.stikesbbmajene.ac.id/index.php/bbm/article/view/447>
- Jurnal, K., Masyarakat, P., Sianturi, F. A., Sitorus, M., Sitio, A. S., Tjut, U., Dhien, N., Utara, S., Utara, S., & Kunci, K. (2024). *Partisipasi Masyarakat dalam Program Pengelolaan Sampah Pendekatan Kolaboratif dan Edukasi Berkelanjutan. 1*. <https://journal.lintasgenerasi.com/index.php/keyboard/article/view/143>
- Kajian, J., Tahun, N., Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). *Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Game terhadap Pembelajaran KWU dalam Meningkatkan Minat Belajar SMAN 4 Pasuruan. https://ejournal.nalanda.ac.id/index.php/jkpu/article/view/1507*
- Meningkatkan, D., Belajar, M., & Sd, S. (2025). *1, 2 1. 10, 252–264*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/35178>
- Nur, R., & Qodriani, L. (2022). *Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. 7(2)*. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).9689](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).9689)
- Pendidikan, J. (2025). *Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot dalam Membangun Suasana Belajar yang Menyenangkan di MI AS Shaffah Bengkulu. 6(1)*, 61–65. <https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/1715>
- Ryan, I. P., Suantara, G., Gusti, N., Made, A., Lestari, Y., & Suryawan, I. G. (2025). *Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz untuk Menciptakan Minat Belajar Anak. 8(3)*. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1309>