

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas II Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Tanjung Benoa Kabupaten Badung

Ni Kadek Jeni Krisnawati^{1*}, Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari², Ni Nyoman Suastini³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Dharma Acarya Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Jl. Ratna No. 51, Tonja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali
nikadekjeni13@gmail.com

Abstract

Pancasila Education plays an important role in developing students' character and moral values. However, the learning motivation of second-grade students at SD Negeri 2 Tanjung Benoa remains relatively low due to the limited and less varied use of learning media. This study aimed to determine the effect of interactive media on students' learning motivation and to analyze the differences in learning motivation between students who used interactive media and those who learned through conventional methods. This research employed a quantitative approach with an experimental design involving an experimental class and a control class. Data were collected through questionnaires, observations, interviews, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics and inferential statistics through the Independent Sample t-test. The results showed that the use of interactive media had a significant effect on students' learning motivation in Pancasila Education. The Independent Sample t-test produced a significance value of $0.012 < 0.05$, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Students in the experimental class demonstrated higher learning motivation than those in the control class. These findings indicate that interactive media can serve as an effective learning alternative to improve students' learning motivation in Pancasila Education.

Keywords: Interactive Media, Learning Motivation, Pancasila Education, Elementary School, Learning.

Abstrak

Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan nilai moral peserta didik. Namun, motivasi belajar peserta didik kelas II di SD Negeri 2 Tanjung Benoa masih tergolong rendah akibat penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik serta menganalisis perbedaan motivasi belajar antara peserta didik yang menggunakan media interaktif dan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil uji Independent Sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,012 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Media Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar, Pembelajaran.

Copyright (c) 2026 Ni Kadek Jeni Krisnawati, Ni Gusti Ayu Made Yeni Lestari, Ni Nyoman Suastini

✉ Corresponding author: Ni Kadek Jeni Krisnawati

Email Address: nikadekjeni13@gmail.com (Jl. Ratna No. 51, Tonja, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali)

Received 15 June 2026, Accepted 28 June 2026, Published 08 July 2026

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan kemandirian, ketekunan, dan partisipasi aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif (Makatita & Aswan, 2021). Motivasi dipahami sebagai dorongan internal maupun eksternal yang menimbulkan semangat, mengarahkan aktivitas belajar, dan mempertahankan ketekunan peserta didik

dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nidawati, 2024; Uno, 2022). Tingginya motivasi belajar juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar yang optimal (Kaimarehe & Marsofiyanti, 2024).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai moral peserta didik sejak dini. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk warga negara yang baik dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara (Rahayu, 2019). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar masih menghadapi kesulitan dalam mempertahankan motivasi belajar, terutama pada materi yang dianggap kurang menarik atau menantang (Umami, 2021). Kondisi tersebut menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik.

Hasil observasi di kelas II SD Negeri 2 Tanjung Benoa menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari kurangnya antusiasme, rendahnya partisipasi aktif, serta kecenderungan peserta didik mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Analisis hasil belajar juga menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hasil wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan minim variasi menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor eksternal yang berperan penting adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan peserta didik cepat bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar (Rahmawati & Perdana, 2024). Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara peserta didik dan materi pembelajaran. Media interaktif mampu menyajikan materi secara lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik (Ramdhani, 2024; Damayanti et al., 2020). Selain itu, media interaktif membantu mengkonkretkan konsep pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Hidayat & Nurhayati, 2022; Yanto, 2019).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (As Syafaatussalamah, 2025; Surbakti, 2025). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 2 Tanjung Benoa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain

Non-Equivalent Posttest Only Control Group Design. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan media interaktif dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok memperoleh posttest berupa angket motivasi belajar untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Tanjung Benoa, Kabupaten Badung, Bali, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 82 peserta didik kelas II yang terbagi ke dalam tiga kelas. Sampel ditentukan menggunakan teknik cluster random sampling. Hasil pengundian menetapkan kelas IIA dan IIB sebagai sampel penelitian dengan jumlah 55 peserta didik, yang selanjutnya ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen utama berupa angket motivasi belajar skala Likert empat pilihan yang terdiri atas 24 butir pernyataan. Indikator motivasi belajar meliputi keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, aktivitas belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Validitas isi instrumen diuji menggunakan teknik Gregory dengan rumus:

$$\text{Koefisien Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Sumber: (Gregory dalam Mirnawati, et al. 2022)

Hasil penilaian dua ahli menunjukkan seluruh 24 butir pernyataan dinyatakan relevan sehingga diperoleh koefisien validitas isi sebesar 1,00 yang termasuk kategori sangat tinggi. Uji validitas empiris dilakukan menggunakan korelasi Product Moment dengan bantuan SPSS 26. Hasil analisis menunjukkan nilai Corrected Item-Total Correlation berada pada rentang 0,395–0,854 sehingga seluruh item dinyatakan valid. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan rumus:

$$r_{xn} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \sum \alpha_t \right)$$

Sumber: (Slamet & Wahyuningsih, 2022)

Hasil pengujian memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,894 yang menunjukkan instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung persentase, rata-rata (mean), dan standar deviasi. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan uji F.

Data yang memenuhi asumsi normal dan homogen selanjutnya dianalisis menggunakan Independent Sample t-test pada taraf signifikansi 0,05. Hipotesis penelitian diterima apabila nilai

signifikansi lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas II SD Negeri 2 Tanjung Benoa yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pengukuran motivasi belajar dilakukan melalui angket posttest yang diberikan setelah seluruh perlakuan selesai dilaksanakan.

Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada kelas eksperimen memiliki motivasi belajar dalam kategori tinggi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif.

Tabel 1. Interval Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

| Interval Skor | Kategori | Jumlah Siswa |
|---------------|----------|--------------|
| 25–49 | Rendah | 0 |
| 50–74 | Sedang | 3 |
| 75–100 | Tinggi | 24 |
| Total | | 27 |

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa 24 peserta didik (88,89%) berada pada kategori motivasi belajar tinggi dan 3 peserta didik (11,11%) berada pada kategori sedang. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori rendah.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen

| Kelompok | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|------------|----|---------|----------------|-----------------|
| Eksperimen | 27 | 83,0741 | 7,02271 | 1,35152 |

Nilai rata-rata sebesar 83,07 menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi. Nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa skor motivasi belajar peserta didik cenderung merata.

Hasil Posttest Kelas Kontrol

Kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa media interaktif. Hasil pengukuran motivasi belajar disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Interval Skor Motivasi Belajar Kelas Kontrol

| Interval Skor | Kategori | Jumlah Siswa |
|---------------|----------|--------------|
| 25–49 | Rendah | 1 |
| 50–74 | Sedang | 6 |
| 75–100 | Tinggi | 21 |
| Total | | 28 |

Sebanyak 21 peserta didik berada pada kategori tinggi, 6 peserta didik pada kategori sedang, dan 1 peserta didik pada kategori rendah.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Kelas Kontrol

| Kelompok | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------|----|---------|----------------|-----------------|
| Kontrol | 28 | 80,5357 | 12,01633 | 2,27087 |

Nilai rata-rata motivasi belajar kelas kontrol sebesar 80,54. Nilai standar deviasi yang lebih besar dibandingkan kelas eksperimen menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol lebih bervariasi.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

| Statistik | df | Sig. |
|-----------|----|-------|
| 0,948 | 28 | 0,172 |

Nilai signifikansi sebesar 0,172 lebih besar dari 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji Levene untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelompok.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|-------|
| 0,145 | 1 | 56 | 0,705 |

Nilai signifikansi sebesar 0,705 lebih besar dari 0,05 sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test*.

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample t-test

| Kelompok | N | Mean |
|------------|----|---------|
| Eksperimen | 27 | 83,0741 |
| Kontrol | 28 | 80,5357 |

| t | df | Sig. (2-tailed) |
|-------|----|-----------------|
| 2,587 | 53 | 0,012 |

Nilai signifikansi sebesar 0,012 lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri 2 Tanjung Bena.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Temuan ini terlihat dari nilai rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 83,07 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 80,54. Perbedaan tersebut diperkuat oleh hasil uji Independent Sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi $0,012 < 0,05$. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi

belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen terjadi karena media interaktif mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui gambar, animasi, audio, dan aktivitas pembelajaran yang tersedia dalam media. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih fokus selama pembelajaran berlangsung dan lebih tertarik untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan guru.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rahman (2021), motivasi belajar muncul ketika peserta didik memiliki dorongan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dorongan tersebut dapat berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari faktor eksternal seperti lingkungan belajar, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan guru. Penggunaan media interaktif dalam penelitian ini terbukti mampu menjadi salah satu faktor eksternal yang mendorong munculnya motivasi belajar peserta didik.

Nilai standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 7,02 lebih kecil dibandingkan kelas kontrol sebesar 12,02. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih merata dibandingkan kelas kontrol. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar secara umum, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang relatif sama kepada sebagian besar peserta didik. Pembelajaran konvensional cenderung menghasilkan variasi motivasi yang lebih besar karena keterlibatan peserta didik selama pembelajaran tidak merata.

Keberhasilan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Fiorella dan Mayer (2021). Teori tersebut menjelaskan bahwa peserta didik lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan unsur visual lainnya. Materi Pendidikan Pancasila yang sebelumnya disampaikan melalui penjelasan verbal menjadi lebih konkret dan mudah dipahami ketika dikemas dalam bentuk media interaktif. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar juga mendukung efektivitas penggunaan media interaktif. Menurut Piaget (1972), peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara visual dan nyata. Media interaktif mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui ilustrasi, animasi, dan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Kondisi tersebut membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen lebih aktif selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang melibatkan interaksi secara langsung membuat

peserta didik lebih berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Keterlibatan aktif tersebut merupakan salah satu indikator motivasi belajar yang tinggi. Arianti (2019) menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, minat, dan ketekunan yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian Surbakti (2025) juga menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan antusiasme dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian Ihwana (2025) menemukan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media interaktif memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang belajar menggunakan metode konvensional. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali dianggap kurang menarik karena berisi konsep, nilai, dan norma yang banyak disampaikan melalui metode ceramah. Penggunaan media interaktif mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan variatif. Penyajian materi melalui gambar, video, animasi, dan kuis interaktif membantu peserta didik memahami penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata yang mereka alami.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

KESIMPULAN

hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II di SD Negeri 2 Tanjung Benoa Kabupaten Badung. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Independent Sample t-test sebesar 0,012 atau lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam motivasi belajar peserta didik yang menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Penggunaan media interaktif terbukti mampu meningkatkan semangat, perhatian, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media interaktif

memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas II di SD Negeri 2 Tanjung Bena Kabupaten Badung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri 2 Tanjung Bena Kabupaten Badung” dapat diselesaikan. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Dekan Fakultas Dharma Acarya, Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dosen pembimbing, Kepala SD Negeri 2 Tanjung Bena beserta seluruh guru, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, bantuan, dan fasilitas selama proses penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Om Santih, Santih, Santih Om.

REFERENSI

- Arianti. (2019). Peranan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 117–123.
- As Syaafaatussalamah. (2025). Pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–56.*
- Damayanti, N., Suryani, N., & Setiawan, A. (2020). Penggunaan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 120–129.
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2021). *Learning as a generative activity: Eight learning strategies that promote understanding*. Cambridge University Press.
- Hidayat, R., & Nurhayati, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 134–142.
- Ihwana, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(1), 50–61.
- Kaimarehe, R., & Marsofiyanti. (2024). Hubungan motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 215–224.
- Makatita, M., & Aswan, A. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap aktivitas belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 30–38.
- Mirnawati, M., et al. (2022). Validitas isi instrumen penelitian menggunakan formula Gregory. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi Pendidikan*, 6(2), 120–128.*
- Nidawati. (2024). Konsep motivasi belajar dalam pendidikan modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(3), 310–320.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 15–23.
- Rahmawati, I., & Perdana, R. (2024). Strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 18–26.
- Ramdhani, M. A. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 60–69.
- Rahayu, S. (2019). Pendidikan Pancasila sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 1–8.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas dan reliabilitas terhadap instrumen kepuasan kerja. *Aliansi: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 17(2), 1–11.
- Surbakti, E. (2025). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 72–82.
- Umami. (2021). Motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 85–93.*
- Uno, H. B. (2022). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wulandari, R. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 25–34.
- Yanto, D. (2019). Media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 4(2), 90–98.