



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Rika Amelia¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Mutiara Sari Dewi³

¹²³ Universitas Islam Malang

e-mail: 122101013004@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id,
mutiara.sari@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to develop digital-based learning media using PowerPoint to enhance the learning motivation of fourth-grade students in Pancasila Education at MI Miftahul Huda Ngenep. The Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) was employed. Validation results from material and media experts indicated high feasibility, with percentages of 72.5% and 93.34%, respectively. Teacher and student responses were also highly positive (92.72% and 92.94%). A paired sample t-test confirmed a significant improvement in learning motivation (sig. 0.000 < 0.05). The study concludes that digital-based learning media effectively boosts student motivation, making learning more engaging and interactive.

Keywords: *Digital Learning Media, Learning Motivation, ADDIE, Education of Pancasila.*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa (Novasari & Wardhani, 2024). Teknologi dalam dunia pendidikan dapat dijadikan sebagai alat bantu atau media bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Adanya teknologi menyediakan berbagai fitur media pembelajaran sehingga guru dapat menciptakan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan tertib (Amanda et al., 2023).

Motivasi merupakan seluruh daya gerak psikis dari diri seseorang sehingga membuahkan kegiatan belajar (Ananda & Hayati, 2020). Motivasi merupakan suatu perubahan energi pada diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (sikap) dan rekasi untuk mencapai tujuan (Maswan & Muslimin, 2017). Motivasi belajar menurut Rizka maghfirah dkk dalam artikelnya yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang sehingga melakukan perbuatan dan menghasilkan perubahan secara

keseluruhan guna mencapai tujuan yang diharapkan (Rizka Magfirah dkk, 2024). Motivasi menjadi komponen penting dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan yang diharapkan.

Dengan adanya motivasi belajar dalam diri siswa akan membangkitkan semangat siswa, memungkinkan untuk berkolaborasi, dan mengeksplor semua keterampilan yang dimiliki (Nur Aziza Basuki dkk., 2024). Pemahaman terhadap materi pembelajaran yang baik memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyelesaikan tugas – tugas yang diberikan guru. Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi akan meningkatkan kedisiplinan pada diri siswa sehingga memudahkan guru dalam pengkondisian pembelajaran dikelas.

Motivasi belajar siswa memiliki peran krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran pendidikan pancasila di SD/MI. Pendidikan pancasila sebagai mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk membentuk karakter dan kesadaran kebangsaan, motivasi yang tinggi dapat mendorong siswa lebih aktif dan antusias serta ingin terlibat dalam pembelajaran (Fauziah, 2023). Motivasi yang kuat, memberikan dampak lebih pada diri siswa tidak hanya pada pemahaman materi tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai – nilai moral dan kewarganegaraan yang telah diajarkan. Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi karena pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa namun juga dapat membentuk karakter siswa itu sendiri (Tirtoni, 2016)

Hasil analisis awal peneliti pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di MI Miftahul Huda Ngenep menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi saat melaksanakan pembelajaran dengan media konvensional seperti poster atau LKPD cetak. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran juga kurang karena siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media konvensional. Akibatnya, siswa mengabaikan pembelajaran yang sedang berlangsung dan sibuk dengan diri sendiri. Dengan kondisi yang demikian pembelajaran menjadi tidak kondusif dan kurang maksimal.

Berdasarkan kuisioner analisis kebutuhan yang dibagikan peneliti kepada siswa kelas IV B membuahkan hasil bahwa 75% siswa merasa cukup senang dengan pembelajaran pendidikan pancasila. Kemudian untuk penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat jarang digunakan dengan persentase penggunaan sebesar 44%. Sementara itu dari beberapa kuisioner yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sangat diminati siswa menunjukkan bahwa siswa cenderung tertarik pada media pembelajaran berbasis digital seperti multimedia interaktif dan game edukatif dengan persentase sebesar 84%. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila khususnya kelas IV B MI Miftahul Huda Ngenep.

Pembelajaran dimasa sekarang pendekatan inovatif seperti pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu cara efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis digital merujuk pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam dunia pendidikan yang mendukung proses pembelajaran adaptif, efektif dan menyenangkan (Rahmat dkk., 2019). Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa dapat membangkitkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Zen dkk., 2022).

Fitria Hanaris dalam artikelnya yang berjudul “Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa : Strategi dan Pendekatan yang Efektif” menyatakan bahwa dalam memotivasi siswa untuk belajar salah satu cara yang dapat diupayakan oleh guru yaitu dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Hanaris, 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang memuat audio visual terbukti efektif dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian dan mendukung interaktifitas dalam pembelajaran (Thurfah et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran digital seperti PowerPoint memudahkan guru dalam menyajikan materi secara menarik. Beragam fitur yang tersedia memungkinkan guru menggabungkan teks, gambar, dan audio sehingga menciptakan media visual yang mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan (R&D). Metode penelitian *Research and Development* merupakan metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk pengembangan pendidikan yang sudah divalidasi sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran (Hanafi, 2017). Produk yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis digital berupa *powepoint*. Adapun model yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan model pengembangan yang memiliki lima tahapan dalam pengembangannya. Adapun tahapan dalam model pengembangan *ADDIE* yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate* (Maydiantoro, 2019).

Subjek uji coba pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini yaitu kelas IV B MI Miftahul Huda Ngenep yang terdiri dari 24 siswa. Selain itu terdapat 3 validator dalam penelitian ini, yaitu ahli media, materi dan ahli pembelajaran/guru kelas IV B. Peneliti menggunakan angket berupa pernyataan untuk mengetahui penilaian hasil

uji coba dan respons siswa serta angket *pre-test post-test* untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa.

Analisis data angket hasil uji coba dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala yang dapat digunakan untuk menilai sikap, pandangan, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu gejala atau fenomena sosial (Pradana & Sunarsi, 2021). Berikut perincian tabel skala *Likert*.

Tabel 1 pedoman penilaian skala *Likert*

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup	3
Kurang Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Pradana & Sunarsi, 2021

Selanjutnya angket yang diperoleh dari validator dan siswa dihitung skor perolehan dan dipersentasekan. Menggunakan rumus berikut.

$$P \text{ (persentase)} = \frac{\sum X \text{ (jumlah skor yang diperoleh)}}{\sum X_i \text{ (jumlah skor maksimum)}} \times 100$$

Keterangan:

P : Angka persentase data

$\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_i$: Jumlah skor maksimum

Setelah perhitungan persentase, kelayakan media dan respon siswa yang diperoleh diinterpretasikan kedalam beberapa kategori berdasarkan tabel berikut ini.

Tabel 2 Kategori kelayakan media

Persentase	Kategori Kelayakan (Kualitas)
81% - 100%	Sangat Layak/Valid
61% - 80%	Layak/Valid
41% - 60%	Cukup Layak/Valid
21% - 40%	Tidak Layak/Valid
$\leq 20\%$	Sangat Tidak Layak/Valid

Sumber : Gumilar et al., 2022

Selain itu peneliti juga melakukan uji t sampel berpasangan berbantuan SPSS 20 untuk analisis hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Uji t dipilih karena dapat membandingkan rata-rata dua kelompok saling berpasangan (*paired sample t test*). Sampel berpasangan dapat diartikan sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami dua perlakuan atau pengukuran yang berbeda yaitu pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan (Prameswari & Rahayu, 2020).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV

Penelitian ini dikembangkan dengan menerapkan model *ADDIE* sebagai pendekatan pada proses pengembangannya. Model penelitian pengembangan *ADDIE* merupakan model penelitian yang memiliki lima tahapan dalam penerapannya. Adapun 5 tahapan penelitian yaitu *analyze, design, development, implement, and evaluation* (Maydiantoro, 2019). Berlandaskan prosedur penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, analisis dari data yang telah diolah peneliti yaitu sebagai berikut.

a. *Analyze*

Analisis ini perlu dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran secara langsung dikelas sehingga media yang dikembangkan peneliti sesuai dan tepat sasaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Novasari & Wardhani, 2024) dalam artikelnya bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru untuk menyajikan materi pembelajaran yang efektif namun juga membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dan fokus dalam pembelajaran yang berlangsung.

Hasil analisis peneliti menunjukkan bahwa dikelas IV telah menerapkan kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran pendidikan pancasila siswa mudah merasa jenuh dengan media pembelajaran konvensional, terkait dengan penyediaan media guru memiliki kendala keterbatasan alat dan waktu sehingga pembelajaran yang sering dilakukan dengan menggunakan media cetak seperti LKPD atau poster. Dari analisis ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Sedangkan pendidik membutuhkan perantara berupa media yang dapat memfasilitasi karakteristik gaya belajar siswa yang beragam.

b. *Design*

Kegiatan desain dalam model pengembangan *ADDIE* merupakan proses sistematis yang diawali dengan merancang konsep dan konten dalam produk (Supardi, 2020). Adapun langkah yang dilewati peneliti dalam tahap ini yaitu:

1) Pengembangan CP-TP

Pengembangan CP-TP bertujuan untuk menjadikan fokus salah satu materi menjadi sebuah produk pengembangan media pembelajaran berbasis digital (Rahmadani & Wicaksono, 2023). Dari capaian pembelajaran yang telah ditentukan peneliti mengembangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu siswa mampu menganalisis keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sebagai wujud kebhinekaan, Siswa mampu mengidentifikasi dan memberikan contoh sikap yang mencerminkan toleransi, empati, dan gotong royong dalam keberagaman sosial budaya di lingkungan rumah, masyarakat dan sekolah.

2) Perancangan media pembelajaran berbasis digital berupa powerpoint dan instrumen penelitian

Langkah berikutnya yaitu perancangan media pembelajaran berbasis digital berupa *powerpoint*. Rancangan dibuat dalam bentuk *storyboard*. Pembuatan *storyboard* memberikan kemudahan dalam menyusun powerpoint (Rahmadani & Wicaksono, 2023). Media pengembangan menggunakan *powerpoint* karena menyesuaikan dengan minat siswa terhadap media yang didalamnya tidak hanya berupa gambar atau teks saja melainkan perpaduan antara keduanya ditambahkan dengan audio/video. Desain *powerpoint* memudahkan peneliti dalam merealisasikan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Sebagaimana menurut (Hendra dkk., 2023) dalam bukunya menerangkan bahwa microsoft *powerpoint* adalah sebuah program perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan microsoft dan termasuk program berbasis multimedia.

c. *Develop*

Tahapan pengembangan merupakan fase transformasi desain menjadi produk nyata atau siap untuk digunakan. Selain itu pada tahap ini penting untuk dilakukan uji coba untuk memastikan produk yang dihasilkan memiliki kualitas tinggi sebelum diimplementasikan (Hanifah dkk., 2023). Proses pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada penelitian ini telah melalui dua tahapan yaitu didesain berdasarkan hasil analisis yang diperoleh peneliti dan uji coba/validasi oleh ahli materi dan media.



Gambar 1 Hasil Pengemabangan *Powerpoint*

Pada tahap ini juga dilakukan uji validasi kepada validator ahli media dan materi. Saputri dkk menyatakan bahwa validasi merupakan penilaian oleh ahli untuk memastikan produk telah layak dan sesuai dengan tujuan pengembangan (D. Saputri dkk., 2023). Dari hasil uji validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 72,5%. Sehingga disimpulkan menurut ahli materi powerpoint layak untuk diimplementasikan. Sedangkan penilaian dari uji ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 93,34% dengan kategori sangat layak/valid untuk digunakan.

d. Implement

Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran, yang berarti terdapat proses penyampaian materi dari guru kepada siswa (Risal et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang memuat audio visual terbukti efektif dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian dan mendukung interaktifitas dalam pembelajaran (Thurfah et al., 2022). Tahap implementasi dilakukan dua kali uji coba, yang pertama uji coba kelompok kecil dengan jumlah 9 siswa dan kedua uji coba kelompok besar dengan jumlah keseluruhan 24 siswa.

Uji coba dilakukan sebagaimana pembelajaran seperti biasa, dengan didampingi oleh ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV B. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka seperti salam, menanyakan kabar siswa, absensi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan kegiatan inti sebelum penyampaian materi menggunakan media digital siswa diajak untuk mengisi angket *pre test* terlebih dahulu. Siswa memberikan respon baik dan terlihat antusias saat pembelajaran menggunakan media digital. Diakhir pembelajaran siswa diajak untuk mengerjakan kuis online menggunakan laman *web kahoot* yang telah disiapkan.



Gambar 2 Implementasi Media Pembelajaran Digital

Setelah pengerjaan kuis online kegiatan implementasi diakhiri dengan pengisian angket *post test* dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran digital. Selain siswa guru memberikan respon positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil angket respon ahli pembelajaran menunjukkan persentase kelayakan mencapai 92,72% berada pada kualifikasi sangat layak.

e. evaluate

Evaluasi merupakan tahap penting dalam proses pengembangan media pembelajaran karena berfungsi untuk menilai kualitas, efektivitas, dan ketercapaian tujuan pembelajaran dari produk yang dikembangkan (Risal et al., 2022). Dalam penelitian ini tahap evaluasi dilakukan melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan peneliti. Efektivitas merupakan indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan. Dalam konteks media pembelajaran, efektivitas mengacu pada sejauh mana media dapat mendukung pencapaian tujuan yang telah ditetapkan (Wasiyah dkk., 2023).

2. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV

Respon siswa merupakan reaksi umpan balik terhadap suatu model atau media pembelajaran yang diterapkan, serta dapat mencakup indikator seperti ketertarikan, relevansi dan kepuasan (Budi et al., 2021). Respon siswa menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu produk pengembangan. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti powerpoint, video animasi atau multimedia lainnya berpotensi untuk meningkatkan antusiasme yang tinggi. Hal ini sebagaimana penelitian Wuryanti dan Kartowagiran yang mengasilkkan bahwa media video animasi dapat menarik perhatian siswa dan siswa lebih fokus dalam pembelajaran (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Dari

hasil angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 92,94%. Sehingga menurut siswa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan.

3. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV

Efektivitas media pembelajaran dapat diketahui dengan beberapa indikator antara lain : peningkatan hasil tes (*pre-test* ke *post-test*), aktivitas belajar yang tinggi dan respon positif siswa terhadap media yang digunakan (Upu et al., 2021). hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji t sampel berpasangan dengan berbantuan SPSS 20. Adapun perincian hasil uji t yang telah dilakukan sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil analisis uji t SPSS 20

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test	-	3.185	.650	-	-	-	2	.000
	motivasi	5.833			7.178	4.488	8.972	3	
	belajar								
	- Post test								
	motivasi								
	belajar								

Berdasarkan hasil analisis SPSS 20 uji t sampel berpasangan menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000. Hal ini dapat dilihat dari tabel Paired sample t test Sig. 2 tailed sebesar 0,000. Karena signifikansi <0,05 maka H0 ditolak H1 diterima. Artinya ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

D. Simpulan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital, khususnya menggunakan PowerPoint, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MI Miftahul Huda Ngenep. Berdasarkan analisis kebutuhan, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap

media digital seperti video animasi dan multimedia interaktif, sementara media konvensional seperti poster dan LKPD cetak dinilai kurang menarik dan menyebabkan kejenuhan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahapan Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan masing-masing sebesar 72,5% dan 93,34%. Respon guru dan siswa juga sangat positif, dengan persentase kelayakan mencapai 92,72% dan 92,94%. Uji efektivitas menggunakan paired sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest, dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$). Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, semangat, dan terlibat dalam pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis digital, seperti PowerPoint, efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Daftar Rujukan

- Amanda, R., Lubis, S. A., Maha, S., & Yuliana. (2023). Peran Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 4(1), 1133–1139. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/14166>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (M. Fadhli (ed.)). Pusdikra MJ. <https://repository.uinsu.ac.id/12021/1/BUKU/.pdf>
- Budi, Novanto, Y. S., & Anitra, R. (2021). *RESPON SISWA TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN POE DALAM Pembelajaran IPA di SD*. 7(November), 278–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5508>
- Fauziah, A. Z. (2023). Implementasi Pembelajaran PKN dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 19–24. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v4i1.241>
- Gumilar, G., Fahmi Nugraha, M., & Hendrawan, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Ujang Entis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Jlj*, 11(3), 2022. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2).

- <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/download/1204/953/>
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Maswan, & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*. Pustaka Pelajar.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
[http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Novasari, & Wardhani, I. S. (2024). Peran media pembelajaran dalam Tantangan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Media Akademik*, 2(1), 5.
https://www.academia.edu/download/110211296/artikel_peran_media_pembelajaran_dalam_era_digital.pdf
- Nur Aziza Basuki, M., Cahyanto, B., & Sari Dewi, M. (2024). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Mi Al Ma'arif 07 Singosari Malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 118–131.
<https://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/article/viewFile/25156/18941>
- Pradana, S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (1st ed., Vol. 11, Issue 1). Pascal Books.
<https://lemlit.unpas.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Metode-Penelitian-Kuantitatif.pdf>
- Prameswari, D. P., & Rahayu, T. S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match dan Numbered Head Together: Kajian Meta – Analisis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 202–210.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.28244>
- Rahmadani, C. R., & Wicaksono, V. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia. *Jpsd*, 11(10), 2172–2182. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/56955>
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori - Teori dan Desain Penelitian* (1st ed.). Literasi Nusantara Abadi.
- Rizka Magfirah, N., Yurfiah, & Syamsurijal. (2024). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV dalam Penerapan Kurikulum*

- Merdeka di Sekolah Dasar. 1*, 923–932. <http://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/prosahttps://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.5536>
- Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). *Lembar Validasi : Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. 3*(2), 133–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.25299/baej.2023.15347>
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar*. Sanabil. [https://repository.uinmataram.ac.id/153/1/Landasan Pengembangan Bahan Ajar.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/153/1/Landasan%20Pengembangan%20Bahan%20Ajar.pdf)
- Thurfah, I. I., Rizhardi, R., & Suryani, I. (2022). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SISWA KELAS IV SDN 27 PALEMBANG. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 7(1), 85. <https://doi.org/10.24114/js.v7i1.36399>
- Tirtoni, F. (2016). Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Penerbit buku baik. [http://eprints.umsida.ac.id/3603/1/BUKU-AJAR PKN PGSD versi full book.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/3603/1/BUKU-AJAR-PKN-PGSD-versi-full-book.pdf)
- Upu, H., Darwis, & Athira. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Metode Field Trip pada Kelas VII. 5*(1), 82–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.35580/IMED19915>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. 4*, 205–212. <https://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/download/227/185>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Zen, S., Dina, L. N. A. B., & A'yun, Q. (2022). Implementasi Media Komik Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7, 38–47. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/download/17082/12846>