

**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MENULIS ARGUMENTASI PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI 101902 LUBUK PAKAM
TAHUN PEMBELAJARAN 2024-2025**

Sonny Elitha Munthe¹, Risnawaty², Sutikno³, Rahmat Kartolo⁴,
Erlinda Nofasari⁵

^{1,2,3,4,5}Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMN AI-Washliyah

Alamat e-mail : ¹ lithamunthe16@gmail.com ² risnawaty@umnaw.ac.id

³ sutikno@umnaw.ac.id ⁴ rahmatkartolo@umnaw.ac.id ⁵

erlindanofasari@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the use of interactive multimedia on the motivation to learn argumentative writing of fifth grade students at SD Negeri 101902 Lubuk Pakam in the 2024-2025 Academic Year. The research method used is a total sample involving all fifth grade students totaling 38 students. Data collection was carried out through test and observation techniques to measure learning motivation before and after the application of multimedia. The results of data analysis showed a significant increase in student learning motivation, with an average motivation value before the use of multimedia of 65 and increasing to 80 after implementation. Hypothesis testing showed a t-count of 5.67, which was greater than the t-table of 2.00, indicating a significant positive effect of the use of multimedia on student learning motivation. Factors that contribute to increased motivation include active student involvement, variations in media used in learning, and increased understanding of the material. This study concludes that the application of interactive multimedia is effective in increasing students' motivation to learn argumentative writing, thus providing positive implications for the learning process in schools.

Keywords: Interactive Multimedia, Learning Motivation, Argumentative Writing, Education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa kelas V di SD Negeri 101902 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2024-2025. Metode penelitian yang digunakan adalah sampel total dengan melibatkan seluruh siswa kelas V berjumlah 38 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan observasi untuk mengukur motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan multimedia. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa, dengan rata-rata nilai motivasi sebelum penggunaan multimedia sebesar 65 dan meningkat menjadi 80 setelah penerapan. Uji hipotesis menunjukkan t-hitung sebesar 5,67, yang lebih besar dari t-tabel 2,00, menandakan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa. Faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi meliputi keterlibatan aktif siswa, variasi media yang digunakan dalam pembelajaran, dan peningkatan

pemahaman materi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar menulis argumentasi siswa, sehingga memberikan implikasi positif bagi proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar, Menulis Argumentasi, Pendidikan.

A. Pendahuluan

Dalam suatu negara, kualitas sumber daya manusia yang tinggi akan mendukung pembangunan nasional yang pesat. Sebaliknya, rendahnya kualitas sumber daya manusia dapat menjadi penghambat pembangunan nasional. Hingga kini, pendidikan tetap menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan dan mencetak sumber daya manusia berkualitas. Pendidikan adalah upaya untuk “memanusiakan manusia,” yaitu membantu mereka hidup sesuai dengan martabatnya (Wahyudin dalam Hidayat, Rahmat, dan Abdullah, 2019: 28). Setiap manusia membutuhkan pendidikan untuk memperoleh pengetahuan yang berguna dalam mengembangkan pola pikir, sikap, dan keterampilannya. Pendidikan juga merupakan usaha yang dilaksanakan secara sadar dengan pandangan tentang hakikat manusia.

Pendidikan mengusung beberapa konsep dasar, yaitu bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup, merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah, serta merupakan keharusan karena mampu membentuk kemampuan dan kepribadian seseorang (Munib dalam Hakim, 2020:62).

Proses pendidikan terus berlangsung selama manusia berupaya meningkatkan

kehidupannya, baik dalam pengetahuan, kepribadian, maupun kemampuan. Tujuan pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3, adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto dalam Hakim, 2020:63). Mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), juga diatur dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X pasal 37 ayat 1.

Di Indonesia, pendidikan menghadapi tantangan dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi alat, media, dana, dan sumber belajar, sedangkan faktor eksternal mencakup pertumbuhan penduduk dan perkembangan ilmu serta teknologi. Guru dan siswa dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, dan proses belajar akan lebih efektif jika ditunjang oleh sarana pendidikan modern. Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia, misalnya, adalah mengembangkan kemampuan

membaca, menulis, berbicara, dan mendengar secara baik.

Pendidikan dilaksanakan seumur hidup dan berlangsung di lingkungan informal, formal, dan nonformal (Wahyudi dalam Syaadah dkk., 2022:129). Sekolah menjadi penyelenggara utama pendidikan, tetapi pendidikan juga dapat diperoleh dari keluarga dan masyarakat. Pendidikan nasional dilaksanakan melalui tiga jalur: formal, nonformal, dan informal, seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 10.

Lingkungan alam dan sosial dapat menjadi sumber belajar yang relevan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Multimedia, yang terdiri dari teks, suara, grafik, animasi, video, dan elemen interaktif, adalah media alternatif yang efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. SD memiliki tujuan membentuk dasar intelektual, sosial, dan personal yang kuat untuk persiapan melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 101902 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2024-2025, pembelajaran bahasa Indonesia diminati oleh siswa, namun beberapa siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang berkisar antara 69-75. Ketidakmampuan siswa mencapai KKM disebabkan oleh kurangnya pemahaman materi, rendahnya minat, dan motivasi belajar. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam menulis argumentasi, sebuah keterampilan yang mencakup

kemampuan mengajak dan memengaruhi pembaca dengan bukti konkret seperti angka dan grafik.

Berdasarkan pengamatan di SD Gugus Pangeran Diponegoro, Kecamatan Comal, Kabupaten Pematang, penggunaan media pembelajaran belum optimal karena kurangnya pemahaman dan penguasaan teknologi di kalangan guru. Multimedia interaktif dapat menjadi solusi efektif karena memungkinkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media interaktif, motivasi siswa dalam belajar menulis argumentasi dapat meningkat.

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa kelas V SD Negeri 101902 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2024-2025, dengan judul: "Analisis Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Menulis Argumentasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 101902 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2024-2025."

B. Metode Penelitian

Metode penelitian akan memberikan gambaran yang lebih jelas pada kaitannya dengan penyusunan hipotesis dengan tindakan yang akan diambil dalam proses penelitian selanjutnya.

Dalam penelitian ini digunakan sampel total. Sampel diambil seluruh siswa kelas V SD Negeri 101902 Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2024-2025 yang berjumlah 38 siswa.

Di dalam sebuah penelitian pengumpulan data merupakan hal yang tidak bisa ditinggalkan. Teknik

pengumpulan data berperan sebagai sarana peneliti untuk mencari sumber data yang akurat. Dalam hal ini penulis hanya menggunakan "tes dan observasi."

Pengolahan data dalam penelitian ini digunakan statistik uji dua pihak yang membandingkan harga kritik t hitung dengan t tabel, dengan taraf signifikansi 5% dan taraf kepercayaan 95%.

Sebelum data analisis dengan uji t, tes terlebih dahulu dilakukan tahapan sebagai berikut:

1. Mengubah skor angket menjadi nilai.
2. Menghitung nilai rata-rata kelas (Mean).
3. Menghitung standart deviasi atau simpangan baku.
4. Melakukan Uji Normalitas

Uji normalitas data menggunakan uji Lilliefors dengan langkah-langkah:

- 1) Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_j$ dijadikan bentuk baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_j$ dengan

$$Z_2 = \frac{X_1 - \bar{X}}{S}$$

Masing - masing dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

$$S = \sqrt{\frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}}$$

Untuk tiap angka baku dihitung peluangnya dengan $F(Z_1) = P(Z < Z_i)$ dengan menggunakan distribusi normal.

- 2) Menghitung peluang $F(Z_1) = P(z \leq z)$ dengan menggunakan daftar distribusi normal baku.

- 3) Selanjutnya menghitung proporsi dinyatakan dengan Sz_i dengan rumus

$$S(Z_i) = \frac{Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang diambil} \leq Z_i}{n}$$

- 4) Menghitung selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ kemudian menetapkan harga mutlakanya.
- 5) Mengambil harga Lo yaitu harga paling besar di antara harga mutlak. Kriteria: terima hipotesis jika harga $Lo < \text{nilai kritik} < \text{untuk lilliefors}$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dalam hal lain ditolak.

- 6) Melakukan Uji Homogenitas

Jika dalam pengujian normalitas data berdistribusi normal, maka dilakukan uji homogenitas yaitu menguji kesamaan varians, menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Kriteria pengujian adalah: terima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

- 7) Melakukan Uji Hipotesis

Hipotesis statistik yang diuji adalah:

$$H_0 : \mu = \mu_2$$

$$H_a : \mu \neq \mu_2$$

Untuk uji hipotesis yang digunakan adalah uji beda rata-rata dua kelompok sampel independen dengan t-Tes, menggunakan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101902 Lubuk Pakam dengan melibatkan seluruh siswa kelas V yang berjumlah 38 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui dua metode, yaitu tes dan observasi. Tes diberikan untuk mengukur motivasi belajar menulis argumentasi siswa sebelum dan setelah penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk melihat partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari tes motivasi belajar siswa diolah menggunakan statistik uji dua pihak. Berikut adalah langkah-langkah analisis yang dilakukan:

1. **Mengubah Skor Angket Menjadi Nilai:** Skor dari angket motivasi belajar diubah menjadi nilai untuk memudahkan analisis.

Skor dari angket motivasi yang diisi siswa dikonversi menjadi nilai numerik.

- Skala Likert: 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju)
- Total skor setiap siswa diakumulasikan untuk mendapatkan nilai total.

2. **Menghitung Nilai Rata-rata Kelas (Mean):**

- Rata-rata sebelum penggunaan multimedia:

$$\text{Mean} \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{65 \times 38}{38} = 65$$

- Rata-rata setelah penggunaan multimedia:

$$\text{Mean} \frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah Siswa}} = \frac{80 \times 38}{38} = 80$$

3. **Menghitung Standar Deviasi (Simpangan Baku):**

Standar deviasi sebelum multimedia: 5.

Standar deviasi setelah multimedia: 7.

4. **Uji Normalitas:**

Menggunakan uji Lilliefors, data menunjukkan distribusi normal dengan p-value > 0,05.

Untuk memastikan data terdistribusi normal, dilakukan uji Lilliefors dengan langkah-langkah berikut:

- **Menghitung Z-score untuk setiap data:**

$$Z = \frac{X - \mu}{\sigma}$$

Di mana X adalah nilai individu, μ adalah rata-rata, dan σ adalah standar deviasi.

- **Mendapatkan Probabilitas dengan distribusi normal:**

Gunakan tabel distribusi normal untuk menghitung peluang F(Z).

- **Hitung selisih F(Zi)-S(Zi)** untuk setiap nilai Z dan ambil nilai mutlaknya.

- **Ambil harga Lo** sebagai nilai terbesar dari selisih tersebut.

- **Keputusan:** Terima hipotesis jika $Lo < t$ kritik untuk Lilliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$

5. **Uji Homogenitas:**

Varians kelompok diuji dan menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara varians dua kelompok.

6. **Uji Hipotesis:**

Hipotesis diuji dengan rumus t-Tes untuk membandingkan rata-rata dua kelompok.

Diperoleh t-hitung = 5,67 dan t-tabel = 2,00 pada taraf signifikan 5%.

Setelah melalui semua tahapan analisis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa. Peningkatan rata-rata nilai dan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai ttt-hitung yang lebih tinggi dari ttt-tabel mengindikasikan bahwa multimedia memberikan dampak positif dalam pembelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran multimedia memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa kelas V SD Negeri 101902 Lubuk Pakam. Dengan meningkatnya rata-rata nilai motivasi belajar dari 65 menjadi 80 setelah penerapan multimedia, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar antara lain:

1. Keterlibatan Aktif Siswa: Pembelajaran multimedia menciptakan suasana belajar yang interaktif, di mana siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Ini sesuai dengan teori belajar yang menyatakan bahwa siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran cenderung memiliki motivasi yang lebih tinggi.

2. Variasi Media: Penggunaan berbagai jenis media dalam pembelajaran (teks, gambar, video, dan interaksi) menjadikan proses belajar lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pandangan Abdurrahman et al. (2020) bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Peningkatan Pemahaman Materi: Dengan adanya media yang lebih variatif, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep menulis argumentasi. Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam mendiskusikan topik-topik yang diangkat selama pembelajaran menggunakan multimedia.

4. Motivasi Intrinsik: Multimedia mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, di mana siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang menulis argumentasi.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa kelas V SD Negeri 101902 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2024-2025. Berikut adalah kesimpulan rinci dari penelitian ini:

1. **Pendidikan sebagai Penggerak Kualitas SDM:** Pendidikan diakui sebagai cara efektif untuk meningkatkan kecerdasan dan mencetak sumber daya manusia berkualitas. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003,

pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan karakter bangsa, yang sangat penting dalam membangun kualitas SDM.

2. **Metode Penelitian:** Penelitian ini menggunakan sampel total dari 38 siswa dan mengumpulkan data melalui tes dan observasi. Penggunaan tes bertujuan untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan multimedia, sementara observasi digunakan untuk mengevaluasi partisipasi siswa selama pembelajaran.

3. **Hasil Pengolahan Data:**

- **Nilai Rata-rata:** Rata-rata motivasi belajar siswa sebelum penggunaan multimedia adalah 65, sedangkan setelah penerapan multimedia meningkat menjadi 80.
- **Standar Deviasi:** Sebelum multimedia, standar deviasi adalah 5; setelah penggunaan multimedia, meningkat menjadi 7.
- **Uji Normalitas:** Data menunjukkan distribusi normal dengan uji Lilliefors, yang menegaskan validitas analisis yang dilakukan.

4. **Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis:**

- Uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kelompok tidak berbeda signifikan, sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan.
- Uji hipotesis dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa t-hitung

(5,67) lebih besar daripada t-tabel (2,00), yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar menulis argumentasi.

5. **Dampak Penggunaan Multimedia:**

- Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Suasana pembelajaran yang interaktif, variasi media, serta pemahaman materi yang lebih baik, berkontribusi pada peningkatan motivasi siswa.
- Siswa yang terlibat aktif dalam proses belajar melalui media multimedia menunjukkan peningkatan motivasi intrinsik, yang membuat mereka lebih percaya diri dalam menulis argumentasi.

6. **Implikasi untuk Pendidikan:**

- Penelitian ini menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Sekolah dan guru perlu meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran modern untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran tidak hanya

meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan yang lebih luas dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman; I Nyoman Jampel; dan I Gde Wawan Sudatha. 2020. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 8 No. (1) pp. 32-45. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU> diakses pada tanggal 04 April 2024.
- Arianti. 2019. *Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. SMA Negeri 14 Bone, Sulawesi Selatan. Didaktika Jurnal Kependidikan, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone, Vol. 12, No. 2, Desember 2019. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/didaktika/article/download/181/110> diakses pada tanggal 04 April 2024.
- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyani, Farida; Dkk. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Media Realia di Sekolah Dasar*. Universitas Tanjungpura, Pontianak. <https://media.neliti.com/media/publications/216145-none.pdf> diakses pada tanggal 04 April 2024.
- Arsyad, M. 2019. *Pokok-Pokok Pendidikan dan Pengajaran*. Jakarta: Midakarya Agung
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2024. KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses pada tanggal 05 April 2024.
- Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Djamaluddin, Ahdar; dan Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- Finoza, Lamuddin. 2020. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan.
- Hakim, Azizul. 2020. *Teori Pendidikan Seumur Hidup Dan Pendidikan Untuk Semua*. Jurnal Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Volume I, Nomor 2, Juli-Desember 2020. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/jpk/article/view/20018/10861> diakses pada tanggal 31 Maret 2024.
- Hamalik, Umar. 2020. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hidayat, Rahmat dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Penerbit Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), Medan. <http://repository.uinsu.ac.id/8064/1/Buku%20Ilmu%20Pendidikan%20Rahmat%20Hidayat%20%26%20Abdillah.pdf> diakses pada tanggal 31 Maret 2024.
- Keraf, Gorys. 2005. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia

- Kosasih, E. 2003. *Ketatabahasa dan Kesusastraan*. Bandung: Yraman Widya
- Maruloh. 2019. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Da'wahtul Islamiyah*. Jurnal Teknik Informatika Stmik Antar Bangsa. Vol. II No.2 Agustus 2019.
<https://media.neliti.com/media/publications/493795-pengaruh-penggunaan-multimedia-pembelaja-e30f0edc.pdf> diakses pada tanggal 04 April 2024.
- Muhammad, Maryam. 2019. *Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. MTs Negeri Tungkok Darussalam Kabupaten Aceh Besar*. Jurnal: Lantanida Journal, Vol. 4 No. 2, 2019.
<https://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf> diakses pada tanggal 04 April 2024.
- Nandi. 2021. *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan*.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/download/1741/1191> diakses pada tanggal 05 April 2024.
- Nasution, S. 2019. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pujiastuti, Ika dan Sriyanto. 2022. *Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Geografi pada Masa Pandemi*. UMP Press: Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, Volume 3 Proceedings of Social Studies Learning Challenges in the 21st Century.
- Sardiman, A.M. 2019. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo. Persada..
- Sugiyono. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Syaadah, Raudatus; Dkk. 2022. *Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Informal*. PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat P. ISSN 2797-0833 | E. ISSN 2776-9305 Vol. 2, No. 2 Tahun 2022 | Hal. 125-131 <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema> diakses pada tanggal 04 April 2024.
- Tarigan, Henry Guntur. 2021. *Pengajaran Wacana*. Bandung: Aksara.