

**ARTSTEP VIRTUAL EXHIBITION: SOLUSI KREATIF UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

Zahra Alfi¹, MS Khabibur Rahman², Painem³

^{1,2}PPG PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo,

³SD N Polokarto 01

1zahraalfirdausy@gmail.com, 2khabib.ynwa@gmail.com, 3ipukyudha@gmail.com

ABSTRACT

The development of digital technology offers new opportunities to improve the quality of learning in elementary schools, so teachers must be able to utilize technology to support learning activities. There are several technology-based media that teachers can use, one of which is the ArtStep Virtual Exhibition. This study aims to find out the effectiveness of the ArtStep Virtual Exhibition digital media in improving students' motivation and academic achievement in the Pancasila Education subject. The research methodology used is Classroom Action Research (CAR), which consists of two cycles. The analysis results showed a significant increase from cycle 1 to cycle 2. In cycle 1, the average student score was 58.57, most of whom were in the "Very Poor" and "Poor" classifications. After the implementation of the ArtStep Virtual Exhibition media, the average score increased to 77.14 in cycle 2, with the majority of students (60.71%) classified in the "Very Good" category, thus eliminating students in the "Very Poor" category. ArtStep media, which dynamically combines visual, auditory, and textual components, has successfully fostered a conducive learning environment, increased motivation, and encouraged the development of character and national values. This study recommends using digital interactive media as one of the options in Pancasila Education to improve learning outcomes more effectively.

Keywords: *artstep virtual exhibition, learning outcomes, digital media, learning motivation, pancasila education*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menawarkan peluang baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, sehingga guru harus dapat memanfaatkan teknologi dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa media berbasis teknologi yang dapat digunakan guru salah satunya ialah *ArtStep Virtual Exhibition*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media digital *ArtStep Virtual Exhibition* dalam meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Hasil

analisis menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, nilai rata-rata siswa adalah 58,57, sebagian besar berada pada klasifikasi "Sangat Kurang" dan "Kurang". Setelah penerapan media *ArtStep Virtual Exhibition*, nilai rata-rata meningkat menjadi 77,14 pada siklus 2, dengan mayoritas siswa (60,71%) diklasifikasikan dalam kategori "Sangat Baik", sehingga menghilangkan siswa yang berada dalam kategori "Sangat Kurang". Media *ArtStep* yang memadukan komponen visual, auditori, dan tekstual secara dinamis telah menunjukkan keberhasilan dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan motivasi, dan mendorong pengembangan karakter dan nilai-nilai kebangsaan. Penelitian ini menganjurkan penggunaan media interaktif digital sebagai salah satu pilihan dalam Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar secara lebih efektif.

Kata Kunci: *artstep virtual exhibition*, hasil belajar, media digital, motivasi belajar, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan berkualitas merupakan hak setiap individu dan berperan penting dalam membentuk karakter serta keterampilan peserta didik. Pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan keterampilan dan sikap yang baik pada diri siswa. Tujuan pendidikan sejalan dengan prinsip negara Indonesia, yaitu mampu menumbuhkan kecerdasan, kreativitas, dan karakter yang baik, sehingga menegaskan pentingnya pendidikan dalam pertumbuhan karakter dan intelektual (Hidayat et al., 2023). Dalam bidang pendidikan, cita-cita tersebut dapat disampaikan melalui berbagai metode, salah satunya adalah pembelajaran Pendidikan Pancasila (Lestari & Kurnia, 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan komponen dasar kurikulum sekolah dasar yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan secara strategis berkontribusi pada pengembangan karakter siswa sejak usia dini. Dengan mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, siswa diharapkan dapat melestarikan prinsip-prinsip Pancasila sebagai landasan negara Indonesia (Antari & Liska, 2020).

Meskipun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap kurang menarik oleh peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Hal ini umumnya disebabkan oleh penggunaan metode

pembelajaran konvensional dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif (Darojat, 2024). Metode konvensional dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi, karena materi yang disampaikan kurang mampu menarik perhatian mereka (Aisyah et al., 2023). Untuk meningkatkan motivasi belajar, diperlukan strategi pedagogis yang aktif, kreatif, orisinal, berhasil, dan menyenangkan (Syamsurijal & Miftah, 2024).

Pendidik dapat menerapkan beberapa strategi untuk meningkatkan motivasi belajar, khususnya bagi siswa yang menghadapi tantangan akademis, antara lain: (1) menjelaskan tujuan pembelajaran, (2) meningkatkan motivasi siswa, (3) menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif, (4) menggunakan metode pengajaran yang beragam dan menarik, (5) memberikan pujian yang tepat untuk prestasi siswa, (6) melakukan penilaian yang adil, (7) memberikan umpan balik yang membangun atas kinerja siswa, dan (8) menumbuhkan budaya kompetisi dan kolaborasi yang sehat (Suharni, 2021).

Pada pendidikan dasar untuk peserta didik usia 6–8 tahun, pembelajaran bermakna dapat diperkenalkan melalui penggunaan media menarik untuk menciptakan pembelajaran kontekstual, sehingga mendukung pembentukan karakter sejak dini (Atkins, A, J, & Sutton, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media digital interaktif, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar (Widiastari & Puspita, 2024). Salah satu media digital yang potensial adalah ArtStep Virtual Exhibition, sebuah platform berbasis digital yang memungkinkan guru menciptakan presentasi interaktif dengan mengintegrasikan elemen gambar, suara, dan teks. Pendekatan visual ini membantu peserta didik memahami konsep keberagaman secara lebih konkret dan menyenangkan (Habibah et al., 2024).

Penelitian ini didukung oleh studi sebelumnya, bahwa media pembelajaran digital yang tepat tidak hanya menciptakan proses belajar interaktif antara guru dan peserta didik, meningkatkan motivasi, serta mengurangi kebosanan, tetapi juga menjadi strategi efektif untuk

menghadirkan suasana kelas yang dinamis, mendorong diskusi antar peserta didik, mempermudah penyampaian materi, dan membantu pemahaman yang lebih baik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan berkualitas di era digital (Kuntari, 2023; Anam et al., 2021). Karena dalam praktiknya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media digital secara efektif dan tetap mengandalkan metode konvensional, sehingga beberapa kompetensi yang dibutuhkan di era revolusi industri 4.0 belum dipersiapkan dengan optimal akibat berbagai faktor yang menghambat proses tersebut (Jayawardana, 2017).

Adapun relevansi dengan penelitian ini sejalan dengan pentingnya optimalisasi media digital dalam pembelajaran, sebagaimana tantangan yang dihadapi dalam implementasinya di lapangan. Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam ranah teoritis dan praktis. Kesimpulan studi ini dapat meningkatkan pemahaman tentang penggunaan media digital, khususnya dalam pendidikan karakter di era digital. Studi ini berfungsi sebagai referensi bagi para pendidik dalam

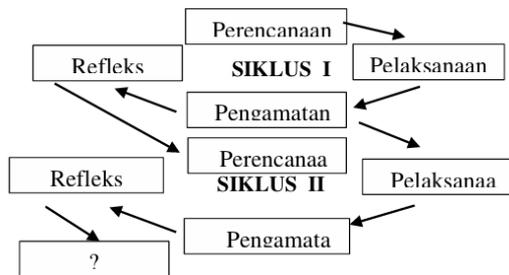
mengembangkan strategi pembelajaran yang interaktif dan bermakna yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik anak usia dini, sekaligus menumbuhkan kesiapan pendidik untuk memenuhi tuntutan kompetensi abad ke-21 dan era revolusi industri 4.0.

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan media digital ArtStep Virtual Exhibition dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan fokus pada materi keberagaman agama. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas II di SDN Polokarto 01. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan ArtStep Virtual Exhibition serta memberikan inspirasi bagi para guru SD dalam mengembangkan pengalaman belajar yang menarik, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila kepada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan metode penelitian yang bertujuan menggambarkan hubungan sebab-

akibat dari suatu tindakan yang diterapkan, sekaligus menguraikan proses dan dampak yang terjadi selama tindakan tersebut berlangsung, mulai dari perencanaan hingga munculnya hasil (Yani et al., 2024). Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan tes tertulis (Kamarudin et al., 2021).



Gambar 1.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kopkins

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif, dengan mengandalkan hasil observasi dan tes. Instrumen penelitian, yaitu tes, digunakan untuk menilai kemampuan kognitif siswa, yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian dianalisis untuk mengevaluasi peningkatan pencapaian indikator keberhasilan di setiap siklus, yang mencerminkan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Data yang terkumpul disajikan

dalam bentuk angka dan dianalisis menggunakan teknik persentase dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Motivasi Belajar

1 = Sangat Kurang	3 = Baik
2 = Kurang	4 = Sangat Baik

Untuk menghitung kriteria ketuntasan kelas dan persentase keberhasilan motivasi belajar peserta didik, digunakan rumus berikut menurut P.D. (2014):

- Menentukan jumlah skor maksimal Motivasi belajar:

Jumlah skor maksimal skor maksimal x jumlah seluruh aspek

- Menentukan persentase individual motivasi belajar:

$$\text{Presentase Individual} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

- Presentasi motivasi secara klasikal:

$$\text{Presentase motivasi klasikal} = \frac{\text{Jumlah peserta didik berhasil}}{\text{Jumlah peserta didik dalam kelas}} \times 100\%$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Bagian ini menyajikan analisis data dari siklus 1 dan siklus 2, yang mencakup nilai peserta didik, distribusi kategori pencapaian (Sangat Kurang, Kurang, Baik, dan Sangat Baik), serta persentase keberhasilan motivasi belajar. Data dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan peningkatan motivasi dan pemahaman peserta didik setelah penerapan media ajar menggunakan platform digital *ArtStep Virtual Exhibition*. Pada siklus 1, hasil belajar 28 siswa menunjukkan performa yang bervariasi. Distribusi nilai dan kategori pencapaian peserta didik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1

No	Nama	Jenis kelamin	Nilai	Keterangan tuntas		Keterangan
				Ya	Tidak	
1	APM	L	60	√		Kurang
2	AAP	P	60		√	Kurang
3	AFA	L	80	√		Sangat baik
4	AKM	P	50		√	Sangat kurang
5	AKU	P	60		√	Kurang
6	ALP	P	70	√		baik
7	AAS	L	80	√		Sangat baik
8	BKP	L	70	√		Baik
9	DLCPR	P	60		√	Kurang

10	EAN	L	60		√	Kurang
11	FA	P	50		√	Sangat kurang
12	FBD	L	70	√		Baik
13	IAK	P	80	√		Sangat baik
14	IAG	L	70	√		Baik
15	MZDI	L	70	√		Baik
16	NND	P	50		√	Sangat kurang
17	NBD	P	60		√	Kurang
18	N	P	60		√	Kurang
19	RVS	L	50		√	Sangat kurang
20	R	P	80	√		Sangat baik
21	RNR	P	60		√	Kurang
22	RAB	L	80	√		Sangat baik
23	RNR	L	50		√	Sangat kurang
24	RIM	L	50		√	Sangat kurang
25	SA	P	50		√	Sangat kurang
26	VPA	P	70	√		Baik
27	ZDOV	P	60		√	Kurang

Rata-rata nilai kelas adalah 63.33, yang mengindikasikan bahwa secara umum pencapaian siswa masih di bawah kriteria ketuntasan optimal. Sebanyak 7 peserta didik (25.93%) termasuk dalam kategori sangat kurang (nilai ≤ 50). Kategori ini menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan besar dalam memahami materi. Sebanyak 9 peserta didik (33.33%) berada pada kategori kurang (nilai 60). Kategori ini

menandakan pemahaman yang masih terbatas terhadap materi. Sebanyak 6 peserta didik (22.22%) mencapai kategori baik (nilai 70), dimana pada kategori ini menunjukkan pemahaman yang cukup baik. Sebanyak 5 peserta didik (18.52%) mencapai kategori sangat baik (nilai ≥ 80). Peserta didik pada kategori ini menunjukkan penguasaan materi yang sangat baik.

Dari data siklus 1, terlihat bahwa mayoritas peserta didik (59.26%) masih berada pada kategori Sangat Kurang dan Kurang, yang mengindikasikan rendahnya motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila. Hal ini sejalan dengan hasil observasi awal bahwa metode pembelajaran konvensional sering kali menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi.

Setelah penerapan media digital *ArtStep Virtual Exhibition*, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada siklus 2. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 77.41, menunjukkan adanya perbaikan dalam motivasi dan pemahaman peserta didik. Distribusi nilai dan kategori pencapaian peserta didik disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2

No	Nama	Jenis kelamin	Nilai	Keterangan		Keterangan
				Y a	Tid a k	
1	AP M	L	80	√		Sangat baik
2	AAP	P	80	√		Sangat baik
3	AFA	L	90	√		Sangat baik
4	AK M	P	90	√		Sangat baik
5	AKU	P	80	√		Sangat baik
6	ALP	P	90	√		Sangat baik
7	AAS	L	90	√		Sangat baik
8	BKP	L	90	√		Sangat baik
9	DLC PR	P	80	√		Sangat baik
10	EAN	L	60		√	Kurang
11	FA	P	60		√	Kurang
12	FBD	L	70	√		Baik
13	IAK	P	80	√		Sangat baik
14	IAG	L	90	√		Sangat baik
15	MZ DI	L	90	√		Sangat baik
16	NN D	P	60		√	Kurang
17	NBD	P	70	√		Baik
18	N	P	90	√		Sangat baik
19	RVS	L	60		√	Kurang
20	R	P	80	√		Sangat baik
21	RN R	P	70	√		Baik
22	RAB	L	90	√		Sangat baik
23	RN R	L	70	√		Baik
24	RIM	L	60		√	Kurang
25	SA	P	70	√		Baik

26	VPA	P	90	√	Sangat baik
27	ZDO V	P	80	√	Sangat baik

Berdasarkan data pada tabel 2, tidak ditemukan peserta didik yang berada pada kategori sangat kurang, yang artinya menunjukkan bahwa semua peserta didik telah melampaui ambang batas sangat kurang. Namun, Sebanyak 5 siswa (18.52%) berada pada kategori kurang (nilai 60). Meskipun masih dalam kategori kurang, jumlah peserta didik pada kategori ini menurun drastis dibandingkan siklus 1.

Sebanyak 5 peserta didik (18.52%) mencapai kategori Baik (nilai 70). Jumlah peserta didik pada kategori ini sedikit menurun dibandingkan siklus 1, tetapi hal ini disebabkan oleh perpindahan beberapa peserta didik ke kategori Sangat Baik. Sebanyak 17 siswa (62.96%) mencapai kategori Sangat Baik (nilai \geq 80). Kategori ini mendominasi hasil siklus 2, menunjukkan peningkatan motivasi dan penguasaan materi yang signifikan.

Data dari siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan bahwa penggunaan media digital *ArtStep Virtual Exhibition*

memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Peningkatan rata-rata nilai kelas, dominasi kategori Sangat Baik, dan eliminasi kategori Sangat Kurang pada siklus 2 mengkonfirmasi bahwa media ini efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Hasil penelitian ini menawarkan bukti empiris bahwa media digital dapat secara efektif mengatasi rendahnya motivasi siswa dan sekaligus mempromosikan pengembangan karakter dan nilai-nilai kebangsaan melalui Pendidikan Pancasila.

Berikut adalah visual dari media *Artstep Virtual Exhibition* yang digunakan oleh penulis :



Gambar 1 Tampilan Media Artstep Virtual Exhibition

(dapat diakses melalui :

<https://www.artsteps.com/view/67b47b4f5bf464c126cec01a>)

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 dapat dikaitkan dengan karakteristik media ArtStep Virtual Exhibition sebagai platform digital yang mengintegrasikan elemen visual, suara, dan teks secara interaktif. Media ini memungkinkan penyampaian materi keberagaman agama dalam format yang konkret dan menyenangkan, sebagaimana direkomendasikan oleh (Anggraita & Muhibbin, 2025), yang menyatakan bahwa presentasi visual interaktif membantu peserta didik memahami konsep abstrak seperti keberagaman secara lebih jelas. Pendekatan ini selaras dengan teori pembelajaran bermakna, yang menekankan pentingnya konteks dan pengalaman langsung dalam proses belajar (Mubarok et al., 2022).

Dalam konteks peserta didik usia 6–8 tahun, media interaktif seperti ArtStep memenuhi kebutuhan perkembangan kognitif mereka, yang cenderung lebih responsif terhadap stimulus visual dan aktivitas yang melibatkan eksplorasi (Sekar Rinda & Nur Kumala, 2023). Selain itu, peningkatan motivasi belajar juga dapat dijelaskan melalui pendekatan pembelajaran aktif dan kreatif yang

diusulkan oleh (Laia, 2024). Media ArtStep memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif melalui interaksi dengan konten digital, seperti menjelajahi galeri virtual tentang keberagaman agama. Hal ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, salah satu strategi yang direkomendasikan oleh (Rifai & Anggaira, 2025) untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Penghapusan kategori Sangat Kurang pada siklus 2 dan dominasi kategori Sangat Baik (62.96%) menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi membantu peserta didik mencapai ketuntasan belajar lebih merata.

Hasil penelitian mengkonfirmasi bahwa media digital interaktif seperti ArtStep Virtual Exhibition dapat mengatasi tantangan rendahnya motivasi belajar yang diakibatkan oleh metode konvensional. Peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik, menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan motivasi (Rani, 2022), tetapi juga mendukung pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai Pancasila, seperti toleransi dan keberagaman. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran esensial

dalam membentuk sikap kebangsaan (Kamarudin et al., 2021). Secara praktis, temuan ini memberikan panduan bagi guru sekolah dasar untuk mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran, terutama untuk materi yang bersifat abstrak seperti keberagaman agama.

Guru dapat memanfaatkan platform seperti *ArtStep* untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya literatur tentang penggunaan media digital dalam pembelajaran karakter, khususnya pada konteks Pendidikan Pancasila, dan memberikan bukti empiris bahwa pendekatan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

D. Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media digital *ArtStep Virtual Exhibition* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi Pendidikan Pancasila. Data menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai kelas dari 63,33 pada siklus 1 menjadi 77,41

pada siklus 2. Jumlah peserta didik yang berada pada kategori "Sangat Baik" meningkat signifikan, sementara kategori "Sangat Kurang" berhasil dieliminasi sepenuhnya di siklus 2. Media ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif, konkret, dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik usia dini. Secara praktis, penggunaan *ArtStep* menjadi alternatif untuk mengatasi kebosanan akibat metode konvensional, sekaligus mendukung pembentukan karakter dan nilai-nilai kebangsaan.

Penelitian ini memasukkan media digital interaktif dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Meskipun demikian, penting untuk menyadari bahwa penelitian memiliki keterbatasan. Penelitian di masa mendatang dapat memperluas pemanfaatan media digital ini ke mata pelajaran di luar Pendidikan Pancasila, yang dilakukan dalam jangka waktu yang lebih lama dan melibatkan lembaga pendidikan tambahan untuk menghasilkan hasil yang lebih dapat digeneralisasikan dan dapat diterapkan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F., Wardani, I. S., Juniarso, T., Pgri, U., Buana, A., Pedagogi, F., & Studi, P. (2023). *MEDIA YOUTUBE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI GRAVITASI BUMI KELAS IV SEKOLAH DASAR Pembelajaran adalah sebuah tahapan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswanya yang menimbulkan dampak timbal balik dalam meraih sasaran pembelajaran . Menurut (Ar. 7(2). <https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p197-207>*
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Anggraita, R. L., & Muhibbin, A. (2025). Pemahaman keanekaragaman budaya Indonesia melalui proyek miniatur tradisional pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 205–222. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21665>
- Darojat, L. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran berbasis masalah dengan asesmen team game tournament. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 3(2), 263–270. <https://doi.org/10.31980/pme.v3i2.1782>
- Habibah, A., Harahap, D., Salsabillah, M., & Yusnaldi, E. (2024). *PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK MEMAHAMI*. 4(4), 443–448.
- Hidayat, M. F., Muyu, C. V., & Mesra, R. (2023). Peran guru dalam meningkatkan disiplin siswa di SMA Negeri 1 Motoling. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 3(5), 525–532. <https://doi.org/10.17977/um063v3i5p525-532>
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma pembelajaran biologi di era digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12–17.
- Kamarudin, K., Irwan, I., & Daud, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1847–1854. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1059>
- Laia, A. (2024). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PAKEM PADA MATERI KETENAGAKERJAAN DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 O'O'U. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 23–32. <https://doi.org/10.57094/jpe.v5i1.1510>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25.

- <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Liska, L. De, & Antari, L. P. S. (2020). Pendidikan ekonomi dalam nilai-nilai Pancasila. *Widyadari*, 21(1).
- Mubarok, H., Sofiana, N., Kristina, D., & Rochsantiningsih, D. (2022). MEANINGFUL LEARNING MODEL THROUGH CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING; THE IMPLEMENTATION IN ENGLISH SUBJECT. *Edulingua: Jurnal Linguistiks Terapan Dan Pendidikan Bahasa Inggris*, 9(1), 23–34.
<https://doi.org/10.34001/edulingua.v9i1.3159>
- NI GUSTI AYU PUTU WIDIASTARI1, R. D. P. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU. 4(4), 1–23.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
<https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Ramzan, M., Javaid, Z. K., Kareem, A., & Mobeen, S. (2023). Amplifying Classroom Enjoyment and Cultivating Positive Learning Attitudes among ESL Learners. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences*, 11(2), 2298–2308.
- <https://doi.org/10.52131/pjhss.2023.1102.0522>
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Rifai, M. H., & Anggaira, A. S. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI BERBASIS YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD AL-QUR'AN MINHAJUTH THULLAB WAY JEPARA. *Al Mumtaz: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 4(1), 12–47.
- Sekar Rinda, A., & Nur Kumala, F. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA ASSEMBLR EDU BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI SEKOLAH DASAR (Vol. 7, Issue 1). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.
-

<https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>

Syamsurijal, S., & Miftah, M. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95–106.

Yani, M., Aini, R., & Bilhakiki, R. (2024). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXPLISIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI MATERI MENGENAL RUKUN ISLAM SISWA KELAS I SDN BANJARATMA 01 KABUPATEN BREBES PENDAHULUAN Model pembelajaran dipahami sebagai strategi untuk membelajarkan anak , dan gur.* 1, 1–14.