

**MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPAS BERBANTUAN
GADGET PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 MOYOKETEN
KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Seftia Himatul Husna¹, Frita Devi Asriyanti²

^{1,2}PGSD FSH Universitas Bhinneka PGRI

[1husnaseftia082@gmail.com](mailto:husnaseftia082@gmail.com), [2reyhe.butterfly@gmail.com](mailto:reyhe.butterfly@gmail.com)

ABSTRACT

This research is motivated by IPAS learning that is still conventional, where teachers rely heavily on printed textbooks and lack the use of technology. As a result, students tend to be passive and experience decreased learning motivation. The use of gadgets is believed to enhance learning motivation through engaging and interactive access to information. The aim of this research is to describe the learning motivation in IPAS subjects assisted by gadgets among fifth-grade students at SDN 1 Moyoketen, Tulungagung Regency. This study employs a descriptive qualitative method, with fifth-grade students as the research subjects. The research instruments include questionnaires, observation, interviews, and documentation. Based on the questionnaire analysis of 18 students, the learning motivation assisted by gadgets falls into the "very high" category with a percentage of 88%, while the observation results show 83%. Interview findings indicate that gadgets make learning easier, more enjoyable, and more practical. The most dominant indicator found is the drive and need for achievement, as shown by students such as AAZ, AMF, BAA, DA, FAS, KMF, and LLM, who actively use applications like Google, YouTube, and AI to understand material and complete assignments. The indicator of interest in tasks is strong in student AHZ, who finds learning with gadgets engaging. Persistence is seen in students like AAZ and FAR, who complete tasks independently and actively seek solutions when facing difficulties. Meanwhile, the desire to succeed is evident in student AAZ, who shows strong motivation to achieve the best academic results.

Keywords: *gadget, IPAS, learning motivation*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran IPAS yang masih bersifat konvensional, dimana guru dominan menggunakan buku cetak dan kurang memanfaatkan teknologi. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dan mengalami penurunan motivasi belajar. Penggunaan *gadget* diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar melalui akses informasi yang menarik dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS berbantuan *gadget* peserta didik kelas V SDN 1 Moyoketen Kabupaten

Tulungagung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitiannya peserta didik kelas V. Instrumen penelitian ini adalah angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis terhadap 18 peserta didik diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik berbantuan *gadget* pada kategori sangat tinggi. Hasil analisis dari indikator dorongan dan kebutuhan berhasil dominan pada peserta didik AF, AAZ, AMF, BAA, DA, FAS, FAR, KMF, dan LLM berdasarkan angket, serta diperkuat hasil observasi dan wawancara pada AAZ, AMF, BAA, DA, FAS, KMF, dan LLM yang aktif menggunakan *gadget* untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas. Indikator minat terhadap tugas dominan pada AMW, ASP, AHZ, dan FAR, dikuatkan oleh temuan pada AHZ yang merasa terbantu dan senang menggunakan Google dan YouTube. Indikator tekun dalam menghadapi tugas dominan pada AAZ, yang konsisten menyelesaikan tugas secara mandiri dan aktif mencari solusi. Indikator ulet menghadapi kesulitan ditunjukkan oleh AHZ, AAZ, dan FAR, diperkuat oleh temuan pada AAZ dan FAR yang terbiasa mengatasi kesulitan dengan bantuan *gadget*. Indikator hasrat dan keinginan berhasil dominan pada AAZ, IR, dan KMF, dengan AAZ menunjukkan konsistensi tinggi dalam meraih hasil belajar melalui pemanfaatan *gadget*.

Kata Kunci: *gadget*, IPAS, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan salah satu cara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Motivasi belajar merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut (Sardiman, 2016), Motivasi belajar yaitu semua daya penggerak yang ada di dalam peserta didik yang mendorong mereka untuk belajar, menjamin mereka terus belajar, dan memberi mereka jalan untuk mencapai tujuan belajar. Setiap proses pendidikan membutuhkan motivasi belajar karena tanpanya, peserta didik cenderung pasif.

Motivasi belajar dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari peserta didik, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan saat memahami materi. Sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti penghargaan, dorongan dari guru, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik (Uno, 2023). Motivasi belajar adalah salah satu faktor terpenting yang menentukan keberhasilan pembelajaran saat menerapkan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka terdiri dari dua kata, yaitu kurikulum dan Merdeka (Aryanti et al.,

2023). Merdeka berarti kebebasan atau tidak terikat. Merdeka belajar dapat didefinisikan kemandirian belajar sebagai kebebasan bagi seorang peserta didik, mempelajari apa yang disukai, terampil, dan mengembangkan keterampilan sendiri. Kurikulum merdeka ialah kurikulum yang mencakup berbagai pembelajaran di kelas di mana topik dioptimalkan sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mengeksplorasi konsep dan menciptakan keterampilan (Ayuningtyas, 2019). Kurikulum merdeka mempunyai mata pelajaran dalam bervariasi tergantung jenjang pendidikan dan kelasnya. Mata pelajaran pada jenjang Sekolah Dasar meliputi Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dan lain-lain.

IPAS sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam kurikulum merdeka, IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Shofia Hattarina et al., 2022). IPAS merupakan mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum merdeka bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang

lingkungan alam dan sosial di sekitarnya (Ghaniem et al., 2021). Mata pelajaran ini memadukan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial, sehingga menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Pembelajaran IPAS sering kali memerlukan integrasi antara teori dan praktik, sehingga dalam konteks ini *gadget* dapat berfungsi sebagai alat pendukung yang efektif. Namun, tanpa pengawasan yang memadai, penggunaan *gadget* dapat menjadi kendala dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut (Hermawan, 2021) peserta didik yang sering menggunakan *gadget* untuk hiburan mengalami kesulitan memahami topik bahkan di IPA. Oleh karena itu, strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Gadget merupakan alat canggih yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* seperti *smartphone*, tablet, dan laptop kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. *Gadget* merupakan sebuah device yang

memungkinkan untuk melakukan komunikasi juga di dalamnya terdapat fungsi Personal Digital Assistant (PDA) dan berkemampuan seperti computer (Mandias, 2017). *Gadget* adalah istilah dalam bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus secara etimologis. *Gadget* yaitu alat yang berkaitan dengan perkembangan teknologi pada masa kini. Menurut (Syahyudin, 2020). *Gadget* ialah suatu benda elektronik yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi, seperti komputer, handphone, dan lainnya. Jenis *gadget* yang sering digunakan semua kalangan yaitu handphone.

Gadget ini pada awalnya hanya digunakan oleh orang dewasa, tetapi sekarang banyak digunakan oleh anak. Artinya, *gadget* terus berkembang dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup kita lebih mudah. Peran *gadget* dalam dunia pendidikan menjadi semakin penting seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik SD sudah banyak yang memiliki *gadget* berupa smartphone. Contohnya *gadget* digunakan untuk menampilkan gambar yang tidak layak untuk ditampilkan pada game online atau

situs lainnya. Peserta didik dan orang tua harus bekerja sama dengan baik, serta orang tua dan guru. Jika digunakan dengan benar dan sesuai fungsinya, *gadget* ini bermanfaat, asalkan anak harus diawasi oleh orang tua (Marpaung, 2018). *Gadget* dapat digunakan di bidang pendidikan seperti manajemen sekolah dan pembelajaran di sekolah. Hal ini mungkin berdampak pada cara peserta didik belajar dan motivasi belajar mereka di era saat ini.

SDN 1 Moyoketen merupakan sekolah dasar yang menerapkan kurikulum merdeka sejak tahun 2023. Penulis menemukan bahwa pembelajaran IPAS masih dilakukan secara konvensional, guru cenderung mengandalkan buku cetak sebagai sumber utama dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya guru dalam memanfaatkan teknologi. Peserta didik kelas V SDN 1 Moyoketen selama kegiatan pembelajaran berlangsung hanya duduk diam dan mendengarkan apa yang dikatakan guru tanpa terlibat secara aktif. Hal ini berakibat pada munculnya rasa bosan dan menurunnya motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan teknologi yang menarik dalam

pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Menurut (Handayani, 2024) inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Mata Pelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang perlu dipahami melalui eksplorasi. *Gadget* dapat menjadi alat bantu untuk simulasi, eksperimen virtual, atau media visual.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, penulis ingin menganalisis motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS berbantuan *gadget* peserta didik kelas V SDN 1 Moyoketen. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, focus utama dari penelitian ini adalah bagaimana motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS berbantuan *gadget* peserta didik kelas V SDN 1 Moyoketen. Dari fokus tersebut penelitian ini judul “Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Berbantuan *Gadget* Peserta Didik Kelas V SDN 1 Moyoketen Kabupaten Tulungagung.”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek pada penelitian ini

adalah peserta didik kelas V SDN 1 Moyoketen yang berjumlah 18 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih selama lima bulan. Dimulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Mei. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket motivasi belajar untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik berbantuan *gadget*, observasi motivasi belajar digunakan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik berbantuan *gadget*, wawancara dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih lanjut. Indikator motivasi belajar pada penelitian ini menggunakan indikator menurut Lestari dan Yudhanegara sebagai berikut: adanya dorongan dan kebutuhan belajar, mempunyai minat terhadap tugas yang diberikan, tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, serta adanya hasrat dan keinginan berhasil.

Data yang telah dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, observasi motivasi belajar, wawancara, dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Mariyadi, 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun hasil angket motivasi belajar peserta didik berbantuan *gadget* disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Berbantuan Gadget

Indikator	Skor Perolehan	Rata-rata (%)	Kategori
Dorongan dan Kebutuhan Berhasil	202	94%	Sangat Tinggi
Minat terhadap Tugas	196	91%	Sangat Tinggi
Tekun Menghadapi Tugas	176	81%	Tinggi
Ulet Menghadapi Kesulitan	191	88%	Sangat Tinggi
Hasrat dan Keinginan Berhasil	188	87%	Sangat Tinggi
Total	953	88%	Sangat Tinggi

Sumber: Adaptasi (Asriyanti & Fitria, 2023)

Berdasarkan hasil analisis angket terhadap 18 peserta didik diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik berbantuan *gadget* ini mendapatkan skor perolehan sebesar 953 dengan persentase 88% atau dalam kategori sangat tinggi.

Indikator dorongan dan kebutuhan berhasil peserta didik yang dominan pada indikator ini berdasarkan hasil angket adalah AF, AAZ, AMF, BAA, DA, FAS, FAR, KMF, dan LLM. Temuan ini diperkuat dari hasil observasi dan wawancara yang

menunjukkan bahwa peserta didik seperti AAZ, AMF, BAA, DA, FAS, KMF, dan LLM aktif memanfaatkan *gadget* (Google, YouTube, AI) untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas secara mandiri. Mereka memiliki dorongan kuat untuk berhasil dalam belajar. Menurut (Munandar, 2016), yang menyatakan bahwa dorongan keberhasilan dalam pembelajaran muncul ketika peserta didik merasa mampu mengontrol proses belajarnya sendiri melalui media yang relevan dan menarik.

Indikator minat terhadap tugas yang diberikan peserta didik yang dominan menurut angket adalah AMW, ASP, AHZ, dan FAR. Temuan ini dikuatkan oleh observasi dan wawancara, khususnya pada peserta didik AHZ yang menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap tugas karena merasa terbantu dan senang menggunakan aplikasi pembelajaran seperti Google dan YouTube. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *gadget* meningkatkan minat terhadap tugas. Menurut (Yudhistira et al., 2022), minat belajar meningkat apabila peserta didik merasa pengalaman belajar bersifat interaktif dan menyenangkan, seperti

penggunaan teknologi dalam tugas pembelajaran.

Indikator tekun dalam menghadapi tugas peserta didik AAZ menjadi satu-satunya yang dominan dalam angket dan diperkuat oleh hasil observasi serta wawancara. AAZ menunjukkan konsistensi dalam menyelesaikan tugas secara mandiri dan tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Ia aktif mencari solusi melalui berbagai sumber digital seperti YouTube dan Google, mencerminkan ketekunan dalam belajar. Menurut (Arifin, 2021) yang menjelaskan bahwa ketekunan dalam belajar ditandai dengan upaya berkelanjutan dalam menyelesaikan tugas, terutama ketika peserta didik memiliki kendali belajar yang tinggi melalui dukungan teknologi.

Indikator ulet menghadapi kesulitan peserta didik dominan menurut angket adalah AHZ, AAZ, dan FAR. Observasi dan wawancara mendukung bahwa AAZ dan FAR terbiasa menggunakan sumber digital untuk mengatasi kesulitan belajar. Mereka tidak mudah menyerah dan menunjukkan inisiatif tinggi dalam mencari jawaban ketika menghadapi hambatan belajar. Menurut (Fitriana, 2021) yang menyebutkan bahwa

keuletan dalam belajar muncul ketika peserta didik memiliki ketahanan terhadap tantangan akademik dan memanfaatkan teknologi sebagai strategi pemecahan masalah.

Indikator hasrat dan keinginan berhasil peserta didik dominan menurut angket adalah AAZ, IR, dan KMF. Hasil observasi dan wawancara memperkuat bahwa AAZ secara konsisten menunjukkan keinginan kuat untuk meraih hasil belajar terbaik. Ia memanfaatkan berbagai aplikasi seperti Google, YouTube, dan Cici untuk meningkatkan pemahaman materi dan pencapaian nilai. Menurut (Hidayah et al., 2025), hasrat untuk berhasil dalam pembelajaran muncul saat peserta didik menyadari teknologi mampu menunjang pencapaian prestasi secara efisien dan mandiri.

Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan menunjukkan bahwa *gadget* memberikan dampak positif yang sangat tinggi terhadap motivasi belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini sesuai menurut (Putri & Setiawan, 2021) menyatakan penggunaan media digital seperti *gadget* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik karena sifatnya yang interaktif dan visual.

Penggunaan *gadget* mendorong peserta didik menjadi lebih mandiri karena mereka terbiasa mencari informasi sendiri melalui internet (Munawaroh et al., 2021). Peserta didik yang mencari informasi menggunakan *gadget* cenderung lebih aktif dan memiliki keinginan untuk mencapai nilai tinggi karena merasa lebih percaya diri dalam memahami materi (Amalia & Yuliana, 2022). Hasil penelitian ini diperkuat lagi menurut (Pratama & Azhar, 2021) motivasi belajar peserta didik meningkat seiring dengan pemanfaatan teknologi digital, termasuk *gadget*, yang menyediakan akses cepat ke informasi, visualisasi materi yang menarik, dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Teknologi memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri dan eksploratif. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPAS membuat motivasi belajar peserta didik meningkat. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, mandiri, dan aktif mencari informasi, menyelesaikan tugas, serta memahami materi secara mendalam. Hal ini menunjukkan pemanfaatan *gadget* mendukung ketercapaian indikator motivasi belajar secara menyeluruh.

D. Kesimpulan

Motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS berbantuan *gadget* peserta didik kelas V SDN 1 Moyoketen Kabupaten Tulungagung dapat diketahui berdasarkan hasil analisis terhadap 18 peserta didik dalam kategori sangat tinggi. Indikator dorongan dan kebutuhan berhasil dominan pada peserta didik AF, AAZ, AMF, BAA, DA, FAS, FAR, KMF, dan LLM berdasarkan angket, serta diperkuat hasil observasi dan wawancara pada AAZ, AMF, BAA, DA, FAS, KMF, dan LLM yang aktif menggunakan *gadget* untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas. Indikator minat terhadap tugas dominan pada AMW, ASP, AHZ, dan FAR, dikuatkan oleh temuan pada AHZ yang merasa terbantu dan senang menggunakan Google dan YouTube. Indikator tekun dalam menghadapi tugas dominan pada AAZ, yang konsisten menyelesaikan tugas secara mandiri dan aktif mencari solusi digital. Indikator ulet menghadapi kesulitan ditunjukkan oleh AHZ, AAZ, dan FAR; diperkuat oleh observasi dan wawancara pada AAZ dan FAR yang terbiasa mengatasi kesulitan dengan bantuan digital. Indikator hasrat dan keinginan

berhasil dominan pada AAZ, IR, dan KMF, dengan AAZ menunjukkan konsistensi tinggi dalam meraih hasil belajar melalui pemanfaatan *gadget*.

Guru disarankan untuk mengintegrasikan *gadget* secara optimal dalam pembelajaran IPAS, karena terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru harus selalu memberikan pendampingan yang tepat supaya peserta didik dapat memanfaatkan *gadget* secara efektif dan bertanggung jawab. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengkaji lebih dalam peran *gadget* dalam meningkatkan motivasi belajar serta mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah subjek yang masih terbatas sehingga hasil belum bisa digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, disarankan agar peneliti selanjutnya memperluas cakupan subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, S. (2016). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. In *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (pp. 73-84–85).
- Aryanti, D. Y., Ulandari, S., & Nuro, A. S. (2023). Model problem based learning di sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 1915–1925.
- Asriyanti, F. D., & Fitria, V. A. (2023). Analisis Sikap Disiplin Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Karawitan Di Sd Negeri Boro. *Wahana Sekolah Dasar*, 31(1), 8. <https://doi.org/10.17977/um035v31i12023p8-14>
- Ayuningtyas. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kinerja Guru dengan Motivasi Kerja sebagai Variabel Moderating (Studi Empirirs pada Guru SMK Negeri Program Bisnis dan Manajemen Se-Kabupaten Blora). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Bahasa*, 4(5), 53–54.
- Fitriana, A. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Dan Informasi dalam Proses Pembelajaran PPKN. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 35–47.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *PPP, C. G. (2018). Modul Pembelajaran 1 . Letak Indonesia Pengaruhnya Terhadap Potensi Sumberdaya Alam. 1–46. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/IPS/Geografi/PER PEMBELAJARAN/Pembelajaran 1 IPS - Geografi.pdf.*
- Handayani, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Berbasis Technology-Based Learning dengan Multimedia Articulate Storyline pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2).
- Hermawan, A. (2021). Pada Siswa Di Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 1 Way Mengaku Liwa Kabupaten

- Lampung Barat. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 1, 53–62.
- Hidayah, I., Nurlaeli, P., Romadhony, N., Ihksan, A., & Arifin, A. (2025). Formulasi Pembelajaran Hadis Digital: (Studi Kasus di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten). *Jurnal Penelitian Ilmu Ushuluddin*, 5(2), 205–224.
- Mandias, G. F. (2017). Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klatat. *CogITo Smart Journal*, 3(1), 83–90. <https://doi.org/10.31154/cogito.v3i1.47.83-90>
- Mariyadi. (2019). *Analisis Data Kualitatif Model Miles dan Huberman*.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Munandar, H. (2016). Perbandingan Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran. *Pendidikan Olah Raga dan Kesehatan*, 04, 231–235.
- Munawaroh, S., Hamid, A., Hana, R. Al, & Salehudin, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Pemahaman Qur'an dan Makna (Qurma) pada Surat Al-Humazah di MI Narrative Quran Lamongan. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 4(1), 85–102. <https://doi.org/10.33367/ijies.v4i1.1535>
- Shofia Hattarina, Nurul Saila, Adenta Faradila, Dita Refani Putri, & RR.Ghina Ayu Putri. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 181–192. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1), 272–282. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yudhistira, R. H., Ayu, D., Sari, P., Widodo, W., Ipa, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., & Surabaya, U. N. (2022). Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Berorientasi Pada Materi Aliran Energi Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(3), 434–442. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
-