

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SDN 1 GARAWANGI**

Lismiyati¹, Agus Saeful Anwar²

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kuningan

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kuningan

Alamat e-mail : ¹mia.lismiyati02@gmail.com, ²saefulanwar@upmk.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to: (1) Determine students' learning motivation before and after using Wordwall-based learning multimedia in the Pancasila Education subject for fifth-grade students at SDN 1 Garawangi. (2) Examine whether the use of Wordwall-based learning multimedia affects students' learning motivation in the Pancasila Education subject for fifth-grade students at SDN 1 Garawangi. This research uses a quantitative approach. The research design applied is a Quasi-Experimental Non-Equivalent Control Group Design. This type of design aims to test a causal relationship between a treatment (intervention) given to a certain group by comparing it to another group that does not receive any treatment. In this study, the population consisted of all fifth-grade students at SDN 1 Garawangi, while the sample included 23 students in class Va (control group) and 26 students in class Vb (experimental group). The average posttest score in the control class (Va) was 85.7, and the average score in the experimental class (Vb) was 91.4, showing an increase of 6.76%. Based on the Independent Sample T-Test results in the table above, the significance value in Levene's Test was $0.157 > 0.05$, indicating that the data had equal variances (equal variances assumed). In the t-test for Equality of Means section, the significance value (Sig. 2-tailed) was $0.001 < 0.05$, and the t-value was -3.494, which means there was a significant difference between the control and experimental groups. Therefore, it can be concluded that the use of Wordwall-based learning multimedia applied in the experimental group significantly influenced student learning outcomes compared to the control group.

Keywords: Wordwall-Based Multimedia, Learning Motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Bagaimana Motivasi Belajar Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbasis Wordwall Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 1 Garawangi. (2) Apakah Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Wordwall Mempengaruhi Motivasi Belajar Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 1 Garawangi. Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental Non-Equivalent Control Group Design. Desain Quasi Eksperimental Non-Equivalent Control Group adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat (kausalitas) antara suatu perlakuan (intervensi) terhadap suatu kelompok tertentu, dengan membandingkannya pada kelompok lain yang tidak mendapatkan perlakuan apapun. Dalam penelitian ini, populasinya yaitu seluruh siswa kelas V SDN 1 Garawangi, sedangkan untuk sampelnya yaitu siswa kelas Va yang berjumlah 23 orang dan kelas Vb yang berjumlah 26 orang. Hasil rata-rata posttest pada kelas kontrol (Va) adalah 85,7 dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen (Vb) adalah 91,4, yang mengalami peningkatan sebesar 6,76%. Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi Levene's Test sebesar $0,157 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang sama (equal variances assumed). Pada bagian t-test for Equality of Means, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ dan nilai t hitung sebesar -3,494, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran Wordwall yang diterapkan dalam kelompok eksperimen berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Kata kunci: Multimedia Berbasis Wordwall, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar fundamental dalam pembangunan bangsa. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensinya untuk yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pengertian ini sejalan dengan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahwa pendidikan berasal dari kata 'didik' yang mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', yang berarti suatu proses atau tindakan membimbing seseorang dalam mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan juga diartikan sebagai suatu proses perubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran, pelatihan, dan pembimbingan secara berkesinambungan (Ujud dkk., 2023).

Pendidikan tidak hanya membekali peserta didik dengan

kemampuan akademis, tetapi juga membentuk karakter, nilai-nilai moral, serta keterampilan hidup yang berkesinambungan. Peran pendidikan semakin penting di era globalisasi yang menuntut kompetensi dan adaptabilitas tinggi. Melalui pendekatan humanistik, pendidikan bertujuan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi kemanusiaannya secara menyeluruh dan tidak terlepas dari komunitasnya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan juga memiliki dimensi sosial yang melekat pada kehidupan manusia (Solihin dkk., 2024).

Pada jenjang pendidikan dasar, khususnya sekolah dasar, Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, moral, serta kesadaran bernegara sejak dini. Namun, dalam kenyataannya masih banyak siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran tersebut, terutama di kelas V. Permasalahan ini muncul akibat pendekatan pengajaran yang cenderung konvensional dan minim variasi, sehingga siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami materi. Kurangnya interaktivitas dalam

metode pengajaran membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna. Padahal, pembelajaran Pendidikan Pancasila semestinya tidak hanya fokus pada penguasaan materi, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai kebajikan dan karakter yang akan menjadi bekal siswa di masa depan (Abrar & Sundara, 2017).

Kondisi inilah yang diamati oleh peneliti melalui observasi awal dan wawancara dengan wali kelas V SDN 1 Garawangi pada tanggal 11 Desember 2024, yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut belum optimal dalam memanfaatkan media digital atau aplikasi interaktif seperti Wordwall. Akibatnya, siswa tampak kurang antusias dan belum menunjukkan motivasi belajar yang tinggi dalam mengikuti mata pelajaran tersebut.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran yang interaktif. Menurut Manurung (2021), multimedia merupakan gabungan dari teks, gambar, suara, video, dan animasi yang dikemas dalam bentuk digital,

dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta interaktif. Salah satu bentuk penerapan multimedia yang relevan dalam konteks ini adalah Wordwall, sebuah platform digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, dan kartu acak. Media ini mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan kepercayaan diri, serta membantu dalam memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret (Purnamasari dkk., 2020).

Wordwall semakin dikenal dalam dunia pendidikan karena kemampuannya dalam menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dan menstimulasi keterlibatan aktif siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berdampak positif terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa (As-sunniyah, 2024). Platform ini menampilkan materi dalam format yang mudah dipahami, dilengkapi gambar atau ilustrasi menarik, dan tampilan yang dapat dilihat jelas dari berbagai sudut kelas (Agusti, 2022).

Berdasarkan kondisi tersebut, maka fokus utama dalam penelitian ini adalah pada rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran

Pendidikan Pancasila yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak memanfaatkan teknologi digital secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan multimedia pembelajaran berbasis Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Garawangi. Wordwall dipilih karena sifatnya yang interaktif dan berbasis permainan, sehingga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini secara khusus ingin menjawab dua pertanyaan utama: bagaimana motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis Wordwall, dan apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan Wordwall terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan mengeksplorasi pertanyaan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang media pembelajaran dan motivasi belajar, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Secara praktis, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya, mempermudah guru dalam menyampaikan materi melalui pendekatan yang lebih menyenangkan, dan menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan kurikulum atau metode pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk memperdalam pemahaman tentang pemanfaatan media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi-Experimental Nonequivalent Control Group Design*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur secara objektif pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran berbasis Wordwall terhadap motivasi belajar

siswa. Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Wordwall, dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan atau hanya mengikuti pembelajaran secara konvensional. Data diperoleh melalui angket yang dibagikan sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest), kemudian dianalisis secara statistik.

Pengambilan sampel dilakukan melalui metode undian dari siswa kelas V SDN 1 Garawangi. Kelas VA ditetapkan sebagai kelompok kontrol yang terdiri dari 23 siswa, dan kelas VB sebagai kelompok eksperimen yang terdiri dari 26 siswa. Untuk menganalisis data, digunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Sample T-Test guna mengetahui perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil dari analisis ini digunakan untuk melihat sejauh mana penggunaan Wordwall dapat memengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Garawangi yang berlokasi di Kecamatan Garawangi, Kabupaten Kuningan. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yakni kelas VA yang berjumlah 23 peserta didik sebagai kelompok kontrol, dan kelas VB yang berjumlah 26 peserta didik sebagai kelompok eksperimen. Pemilihan subjek dilakukan secara acak menggunakan metode undian. Tujuan dari pembagian ini adalah untuk membandingkan tingkat motivasi belajar peserta didik antara kelompok yang memperoleh pembelajaran dengan bantuan multimedia berbasis Wordwall dan kelompok yang tetap mengikuti pembelajaran konvensional. Untuk memperoleh data awal mengenai motivasi belajar, peneliti membagikan angket pretest berisi 20 pernyataan yang telah disusun berdasarkan indikator motivasi belajar. Pretest tersebut diberikan kepada kedua kelompok sebelum perlakuan dilakukan. Hasil dari pretest pada kelas kontrol menunjukkan total skor sebesar 1.466 dengan rata-rata 79,6, sedangkan kelas eksperimen memperoleh total skor 1.690 dengan rata-rata 81,2. Selisih nilai rata-rata

yang tidak terlalu jauh ini mengindikasikan bahwa kondisi motivasi belajar kedua kelompok relatif setara sebelum perlakuan, sehingga layak untuk dilakukan perbandingan lebih lanjut.

Setelah kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall, sementara kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran biasa, peneliti kembali memberikan posttest berupa angket yang sama untuk mengukur perubahan motivasi belajar. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelompok, dengan kelompok kontrol memperoleh total skor sebesar 1.577 dan rata-rata 85,7, serta kelompok eksperimen mencapai total skor 1.903 dan rata-rata 91,4. Peningkatan yang lebih signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

1. Uji Validitas

Sebelum digunakan, instrumen angket telah diuji validitasnya menggunakan Microsoft Excel melalui korelasi antara skor tiap

butir dengan total skor. Uji validitas ini dilakukan terhadap 25 responden dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai r tabel adalah 0,396, dan seluruh butir angket memiliki r hitung lebih besar dari r tabel, sehingga seluruh butir pernyataan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pengambilan data. Validitas ini menjadi dasar bahwa instrumen angket tersebut mampu mengukur motivasi belajar siswa secara tepat.

Tabel 4.3

**Hasil uji validitas posttest
kontrol**

No	rHitung	rTabel	Keterangan
P1	0,541	0,396	Valid
P2	0,77	0,396	Valid
P3	0,517	0,396	Valid
P4	0,767	0,396	Valid
P5	0,7	0,396	Valid
P6	0,69	0,396	Valid
P7	0,5	0,396	Valid
P8	0,77	0,396	Valid
P9	0,572	0,396	Valid
P10	0,744	0,396	Valid
P11	0,45	0,396	Valid
P12	0,59	0,396	Valid
P13	0,6	0,396	Valid
P14	0,64	0,396	Valid

P15	0,67	0,396	Valid
P16	0,59	0,396	Valid
P17	0,63	0,396	Valid
P18	0,53	0,396	Valid
P19	0,59	0,396	Valid
P20	0,42	0,396	Valid

Table 4.4
hasil uji validasi posttest
ksperimen

No	rHitung	rTabel	Keterangan
P1	0,44	0,396	Valid
P2	0,66	0,396	Valid
P3	0,4	0,396	Valid
P4	0,74	0,396	Valid
P5	0,52	0,396	Valid
P6	0,63	0,396	Valid
P7	0,47	0,396	Valid
P8	0,57	0,396	Valid
P9	0,42	0,396	Valid
P10	0,5	0,396	Valid
P11	0,42	0,396	Valid
P12	0,5	0,396	Valid
P13	0,57	0,396	Valid
P14	0,56	0,396	Valid
P15	0,67	0,396	Valid
P16	0,58	0,396	Valid
P17	0,42	0,396	Valid
P18	0,43	0,396	Valid
P19	0,39	0,396	Valid
P20	0,42	0,396	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan Excel, seluruh butir angket posttest pada kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar

dari r tabel (0,396) dengan jumlah responden sebanyak 25 orang.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen angket dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan metode Cronbach Alpha dengan bantuan SPSS 26, di mana suatu instrumen dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitasnya lebih dari 0,6.

Tabel 4.5
Hasil uji reabilitas posttest
kontrol

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.906	20

Tabel 4.6
Hasil uji reabilitas posttest
eksperimen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.853	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, nilai Cronbach alpha pada posttest kontrol sebesar 0,906 dan posttest eksperimen sebesar 0,853. Karena keduanya lebih dari 0,6, maka instrumen dinyatakan reliabel atau handal.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26 menggunakan metode Shapiro-Wilk, yang sesuai untuk sampel kurang dari 50. Dasar pengambilan keputusannya adalah: jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.7
Uji normalitas pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen

Kelas	Kolmogorov-Smirnov		Shapiro-Wilk	
	Statistic	df Sig.	Statistic c	df Sig.
Pre-Test Kontrol	0.183	2 0.04 3 3	0.927	2 0.0 3 93
Pos-Test Kontrol	0.207	2 0.01 3 1	0.826	2 0.0 3 01
Pre-Test Eksperimen	0.106	2 0.20 6 0*	0.972	2 0.6 6 64
Pos-Test Eksperimen	0.124	2 0.20 6 0*	0.972	2 0.6 6 80

Berdasarkan tabel, nilai signifikansi Shapiro-Wilk pada posttest kelas kontrol adalah 0,001 (< 0,05), sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis data dilakukan menggunakan statistik non-parametrik, yaitu uji Mann-Whitney.

Tabel 4.8
Uji normalitas non-parametrik

Motivasi Belajar	
Mann-Whitney U	809.000
Wilcoxon W	1890.000
Z	-2.760
Asymp. Sig. (2-tailed) .006	

Uji Mann-Whitney digunakan sebagai alternatif analisis ketika data tidak berdistribusi normal. Kriteria pengujiannya adalah: jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan signifikan, dan jika > 0,05 maka tidak ada perbedaan signifikan. Berdasarkan data, nilai Asymp. Sig. sebesar 0,006 (< 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan antara kelompok yang diuji.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variansi data dari dua kelompok (posttest kelas eksperimen dan kontrol) bersifat homogen atau tidak. Uji ini menjadi syarat dalam penggunaan uji Independent Sample T-Test. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka variansi data dianggap homogen (H_a diterima), dan jika $< 0,05$ maka variansi tidak homogen (H_a ditolak, H_o diterima).

Tabel 4.9
Uji homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2.097	1	96	.151
Based on Median	1.703	1	96	.195

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Median and with adjusted df	1.703	1	94.895	.195
Based on trimmed mean	2.167	1	96	.144

Berdasarkan output tabel, nilai signifikansi sebesar $0,151 > 0,05$, sehingga variansi data posttest kelas eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen. Dengan demikian, syarat untuk melakukan uji Independent Sample T-Test telah terpenuhi.

5. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji Independent Samples Test, diperoleh nilai signifikansi pada uji Levene Sig. sebesar $0,157 (> 0,05)$, maka disimpulkan bahwa data memiliki variansi yang homogen, penelitian menggunakan SPSS 26 Hasil Uji T-test dapat dilihat pada tabel :

Tabel 4.10
Uji hipotesis independent sample test

Nilai	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% CI Lower	95% CI Upper
Equal variances assumed	2.065	.157	-3.494	47	.001	-4.627	1.324	-7.291	-1.963

Equal variance s not assumed	- 3.41 5	38.05 3	.002	-4.627	1.355	-7.370	-1.884
---------------------------------------	----------------	------------	------	--------	-------	--------	--------

Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test, nilai signifikansi Levene's Test sebesar $0,157 > 0,05$, menunjukkan bahwa varians data adalah sama. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ dan t hitung -3,494 menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Artinya, penggunaan media pembelajaran di kelompok eksperimen berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dibanding kelompok kontrol.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan multimedia berbasis Wordwall. Rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 91,49, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 85,70, dengan selisih peningkatan sebesar 6,76%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu

mendorong motivasi belajar siswa lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa.

Hasil uji Independent Sample T-Test mendukung temuan tersebut dengan nilai signifikansi $0,001 (< 0,05)$ dan t hitung -3,494, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan multimedia pembelajaran berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 1 Garawangi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, R., Nussifera, L., Wahyudi, Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A. N., Nurlaila, Q., Simarmata, N., Himawan, I. S., Pawan, E., & Ikham, F. (2022). Metode penelitian kuantitatif & kualitatif. Tohar Media.
- Agustina, M., & Bahri, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran cooperative script terhadap kemampuan komunikasi

- matematis pada siswa kelas IV SDN 1 Blang Mangat. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 41–55.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
<https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772>
- Anis, F., Punggeti, R. N., & Nugroho, P. A. (2024). Dimensi pembelajaran pendidikan Pancasila pada kurikulum merdeka di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Paramaedeutama*, 1(4), 287–297.
<https://nafatimahpustaka.org/jpe/article/view/382/228>
- Elpin, A., S, H. T. M., & Karolina, V. (2024). Efektivitas pembelajaran materi pembangkit listrik di kelas VI SD: Perbandingan antara pembelajaran melalui membaca dan menyimak video. *Jurnal Pendidikan*, 10(April), 383–396.
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1304–1309.
<https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Fahrurrazi, F., Setia, S., & Jayawardaya, P. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif. *Bahasa dan Budaya*, 2(3), 101–110.
<https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 16195–16221.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis artikel metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203.
<https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.121>

Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A.,
& Husni, M. (2022). Faktor
penyebab menurunnya
motivasi belajar siswa kelas IV
SDN 1 Peresak. *Jurnal
Educatio FKIP UNMA*, 8(3),
1153–1160.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223> 1(01), 34–48.
<https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>