

**Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Genially*
Untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan
Pancasila Dikelas II SDN 04 Palembang**

A. Aunur Rhofiqoh. R¹, Kiki Aryaningrum¹, Budi Utomo²

**¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI
Palembang**

²Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : (1aunurannas@gmail.com), Alamat e-mail :

1kikiaryaningrum86@gmail.com 2budiutomo@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of student learning motivation in Pancasila Education learning, and the fact that students are still less active, less focused, and less enthusiastic during the learning process. Therefore, it is necessary to apply innovative learning models and media to foster student learning motivation. This study aims to describe the implementation of the Problem Based Learning model assisted by Genially media to foster student learning motivation in Pancasila Education learning in class II of SDN 04 Palembang. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data analysis is carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the data analysis show that the application of the Problem Based Learning model assisted by Genially media is able to foster student learning motivation obtained by the percentage of the questionnaire on the indicator of feelings of pleasure of 92%, student attention of 100%, interest in learning of 100%, and student involvement in learning of 96% with a very good category. In addition, students appear more active, enthusiastic, and eager to participate in learning. Thus, the application of the Problem Based Learning model assisted by Genially media can foster students' learning motivation in Pancasila Education learning in class II of SDN 04 Palembang.

Keywords: Problem-Based Learning, Genially, Learning Motivation, Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta masih ditemukannya siswa yang kurang aktif, kurang fokus, dan kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media *Genially* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN 04 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Genially* mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa diperoleh persentase angket pada indikator perasaan senang sebesar 92%, perhatian siswa sebesar 100%, ketertarikan terhadap pembelajaran sebesar 100%, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media *Genially* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SDN 04 Palembang.

Kata kunci : *Problem Based Learning*, *Genially*, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar memiliki kedudukan yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan siswa. Siswa yang menunjukkan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, dan bersemangat saat proses pembelajaran, dan berusaha keras

untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dari hasil observasi di SD Negeri 04 Palembang, terlihat masih banyak siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Teori motivasi mencoba mengerti hal apa yang dapat mendorong individu untuk melakukan aktivitas (Pintrich, 2003; Jaaska et al., 2022). Teori ini ingin menjabarkan hal

apa yang membuat individu "bergerak" dalam konteks terinspirasi dan terlibat, atau pasif dan terasing (Ryan dan Deci, 2000; Jaaska et al., 2022). Motivasi belajar siswa dalam dunia pendidikan bisa tumbuh saat mereka mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda, menemukan tantangan yang menarik, atau mendapatkan variasi saat kegiatan pembelajaran sehingga tidak merasa bosan (Palmer, 2009; Jaaska et al., 2022).

Salah satu pendekatan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar tersebut adalah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), Kemampuan memecahkan masalah juga memungkinkan siswa untuk dapat mengasah keterampilan kognitif mereka, mengikuti prosedur secara efisien, dan mengembangkan pemahaman konseptual yang lebih mendalam (Das & Das, 2013; Alashwal & Barham, 2025). PBL memberikan peluang kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan yang sudah didapat sebelumnya dalam memecahkan masalah baru dan bermakna (Savery, 2015; Yeo & Tan, 2014; Alashwal & Barham, 2025). Berbagai penelitian telah secara konsisten menunjukkan efektivitas

model *Problem Based Learning* (PBL). Slavin dkk. (2009); Alashwal & Barham, (2025) menyimpulkan bahwa PBL lebih unggul dibandingkan model pembelajaran tradisional, khususnya dalam pembelajaran matematika. Penelitian kognitif juga mengungkapkan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah (Ronis, 2008; Alashwal & Barham, 2025). Selain itu, (Schoenfeld 1989; Alashwal & Barham, 2025) menemukan bahwa penggunaan pemecahan masalah sebagai metode pengajaran dapat meningkatkan keberhasilan siswa, sementara (Delisle 1997; Alashwal & Barham, 2025) menekankan bahwa pendekatan ini berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pemahaman terhadap konten pembelajaran.

Pemahaman terhadap konten pembelajaran tersebut juga menjadi aspek penting dalam pembelajaran Pancasila, yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar. Menurut (Rahayu 2019:1; Wulandari dkk., (2023), mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk individu agar menjadi warga negara yang baik dengan

menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara. Oleh karena itu, melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila, siswa diharapkan mampu mengembangkan sikap, nilai, serta moral yang positif. Dalam Kurikulum Merdeka, guru diharapkan mampu menghadirkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai (Maradika dkk., 2023).

Salah satu bentuk inovasi tersebut dapat diwujudkan melalui pengembangan media pembelajaran digital, karena media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran yang menarik seperti media digital dalam pendidikan bisa mendorong aktivasi, elaborasi, dukungan adaptif, dan kolaborasi dengan mendukung terlaksananya pengalaman belajar yang sulit dilaksanakan secara langsung, dikarenakan adanya keterbatasan

praktis, etika, maupun finansial (Chernikova dkk., 2020; D'Angelo dkk., 2014; Grober dkk., 2019; 2020; Merchant dkk., 2014; Matschke et al., 2026). Media digital dapat memperkaya proses pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, mendorong siswa untuk lebih aktif, dan mendorong siswa untuk mengelaborasi materi secara lebih mendalam, misalnya, dengan menguraikan atau memfokuskan pada elemen dan perspektif tertentu (Glaser & Schwan, 2020; Goeze dkk., 2014; Matschke et al., 2026), menyesuaikan konten pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa serta meningkatkan proses kolaborasi antar peserta didik. (Chen dkk., 2018; Jeong dkk., 2019; Matschke et al., 2026). Media digital mencakup berbagai macam bentuk dan aktivitas media baru, seperti internet (termasuk situs web, forum, serta platform berbagai video dan gambar), platform komunikasi (seperti media sosial dan aplikasi perpesanan), serta permainan digital (game) (Nesi dkk., 2022; Mayen et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan melalui dengan wali kelas, diperoleh informasi bahwa

motivasi belajar siswa kelas II masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain karena pada usia tersebut siswa cenderung lebih senang bermain, belum memiliki kemandirian yang baik dalam belajar, penggunaan metode pembelajaran terkhusus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menggunakan metode ceramah, penggunaan metode ceramah cenderung membuat siswa menjadi lebih cepat merasa bosan, karena kurangnya keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran, serta masih memerlukan bimbingan dan arahan intensif dari guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya dan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa di SD Negeri 04 Palembang menunjukkan perlunya penerapan inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan mampu berpikir kritis. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dinilai efektif untuk meningkatkan motivasi dan

kemampuan pemecahan masalah karena menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan solusi atas permasalahan nyata. Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, kombinasi penerapan model PBL dan media digital berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara optimal. Tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk mendeskripsikan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan dengan media *Genially* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 04 Palembang

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode ini dipilih untuk mendeskripsikan dan memahami secara mendalam fenomena yang terjadi dalam proses pembelajaran berdasarkan kondisi yang sebenarnya di lapangan. Sumber data dalam penelitian ini

terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari subjek penelitian melalui observasi, wawancara, dan angket, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen yang mendukung penelitian, seperti arsip, foto kegiatan, serta dokumen lain yang relevan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara.

Tabel 1 Indikator Wawancara

No	Indikator Wawancara	Sumber
1.	Keaktifan siswa	Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025).
2.	Pemahaman Materi	
3.	Ketertarikan Siswa	
4.	Penggunaan Media <i>Genially</i>	

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran, wawancara digunakan untuk menggali informasi secara mendalam dari informan, kemudian untuk memperkuat hasil wawancara peneliti menggunakan data angket, yang bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pembelajaran,

dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Tabel 2 Data Angket

NO	Indikator Motivasi	Sumber
1.	Perasaan Senang	Taqwani, R. A. (2024).
2.	Perhatian Siswa	
3.	Ketertarikan Terhadap Pembelajaran	
4.	Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber data, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data sehingga diperoleh data yang valid dan dapat dipercaya.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel,

atau bentuk lain yang memudahkan pemahaman data. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Hasil penelitian mengenai implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media *Genially* menunjukkan bahwa tingkat perasaan senang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mencapai persentase sebesar 92%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa merasakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Perasaan senang siswa terlihat dari antusiasme, keterlibatan aktif, serta respons positif siswa terhadap proses pembelajaran yang diterapkan. Temuan tersebut juga diperkuat oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti selama penelitian berlangsung, yang menunjukkan bahwa siswa mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat, aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta menunjukkan minat yang baik terhadap penggunaan

media *Genially* dalam proses pembelajaran.

Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai respons siswa terhadap implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media *Genially*, hasil angket pada setiap indikator disajikan pada tabel berikut. Pembahasan lebih lanjut mengenai masing-masing indikator akan diuraikan setelah penyajian tabel tersebut

Tabel 3 Presentase Angket

NO	Indikator Motivasi	Presentase
1.	Perasaan Senang	92 %
2.	Perhatian Siswa	100 %
3.	Ketertarikan Terhadap Pembelajaran	100 %
4.	Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	96 %

Perhatian siswa terhadap pembelajaran menunjukkan capaian yang optimal, yaitu sebesar 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh siswa mampu memusatkan perhatian secara penuh terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. Data tersebut diperoleh dan diperkuat melalui hasil dokumentasi selama pelaksanaan penelitian, yang memperlihatkan bahwa siswa terlibat secara aktif, menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, serta

memberikan respons yang baik terhadap setiap tahapan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan

Kemudian ketertarikan siswa terhadap Pembelajaran menunjukkan persentase yang sangat tinggi, yaitu sebesar 100%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa seluruh siswa memiliki minat dan antusiasme yang baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Tingginya ketertarikan siswa dapat terlihat dari keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran, perhatian yang terfokus pada materi yang disampaikan, serta respons positif terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan wali kelas, yang menyatakan bahwa siswa menunjukkan sikap antusias, aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta memiliki motivasi belajar yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut tabel hasil wawancara dengan wali kelas.

Tabel 4 Reduksi Data Wawancara Wali Kelas

No	Indikator Wawancara	Hasil Wawancara Guru
1.	Keaktifan siswa	Lebih aktif dari sebelum-

		sebelumnya, setelah diajarkan dengan model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan <i>Genially</i> mereka semakin aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan timbal balik.
2.	Pemahaman Materi	Iya, karena diusia mereka masih suka dengan bermain, dengan penggunaan kuis <i>Genially</i> mereka seperti mendapat permainan baru. Siswa menunjukkan
3.	Ketertarikan Siswa	antusiasme yang tinggi saat proses pembelajaran berlangsung. Media <i>Genially</i>
4.	Penggunaan Media <i>Genially</i>	membantu guru menyajikan materi secara menarik dan interaktif.

Keterlibatan siswa mencapai persentase sebesar 96%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Keterlibatan siswa terlihat melalui keaktifan dalam mengikuti arahan guru, partisipasi dalam diskusi maupun tanya jawab, serta kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran yang diberikan. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan wali kelas, yang menyatakan bahwa siswa menunjukkan partisipasi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung, memiliki antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar, serta mampu bekerja sama dan berinteraksi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

PEMBAHASAN

Motivasi belajar siswa menunjukkan kategori yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Fernando dkk., (2024) Motivasi belajar yang tinggi pada siswa berpotensi menghasilkan capaian belajar yang lebih optimal. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, semakin besar intensitas usaha dan upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar yang diperoleh juga cenderung meningkat. Oleh sebab itu, motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi memiliki

peranan yang penting dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai faktor yang mendorong siswa untuk belajar, tetapi juga berkontribusi dalam memperlancar proses belajar serta memengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa (Ani, 2006; Perdana & Valentina, 2022). Tingginya motivasi tersebut tercermin dari antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keaktifan dalam berpartisipasi selama proses belajar, serta kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas dan memahami materi yang diberikan. Selain itu, siswa juga menunjukkan rasa ingin tahu yang baik dan memiliki dorongan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Tingginya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif, penyampaian materi yang mudah dipahami, suasana belajar yang kondusif, serta adanya dukungan dan bimbingan dari guru selama proses pembelajaran berlangsung. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk belajar lebih giat serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan akademik. Siswa yang memiliki

motivasi baik cenderung menunjukkan partisipasi aktif, prestasi belajar yang lebih optimal, dan tingkat kepuasan belajar yang tinggi (Rukiyanto *et al.*, 2023; Ali dkk., 2025) Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dan adanya media pembelajaran yang mendukung juga menjadi faktor yang turut meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Johnson *et al.* sebagaimana dikutip dalam (Kartika, 2025 ; Supriatna dkk., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan platform interaktif dapat meningkatkan keterlibatan emosional serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, masih terdapat beberapa siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar yang relatif rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa terdiri atas faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, seperti minat belajar, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, misalnya dukungan orang tua (Kusumaningrini & Sudibjo, 2021; Saputra dkk., 2018; Yulia & Ferdianto, (2023). motivasi

belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain cita-cita atau tujuan, kemampuan sebagai aspek psikologis dalam diri, kondisi siswa baik secara psikis maupun fisik, kondisi lingkungan seperti keluarga, teman sebaya, pergaulan, dan lingkungan sekolah, unsur dinamis dalam proses pembelajaran, serta cara mengajar guru yang meliputi kedisiplinan dan interaksi dengan siswa (Arianti; Muawanah & Muhid, 2021; Rahma & Muhid, 2022). Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat dari guru dan pihak sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar keterlibatan dan hasil belajar siswa dapat berkembang secara optimal.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Genially* memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran siswa. Hal ini ditunjukkan oleh perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran sebesar 92%, tingginya tingkat perhatian siswa yang mencapai 100%, ketertarikan siswa sebesar 100%, serta keterlibatan

siswa sebesar 96%. Data tersebut menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki respons yang sangat baik terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.

Selain motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang menarik, media yang interaktif, serta suasana belajar yang kondusif. Namun masih terdapat sebagian kecil siswa yang menunjukkan motivasi rendah akibat faktor internal maupun eksternal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa PBL berbantuan *Genially* efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam aspek perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alashwal, H. A., & Barham, A. I. (2025). ISustaining problem-based learning: A mixed-methods exploration of its long-term effects on primary students' mathematical problem solving. *Social Sciences & Humanities*, 12(November), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101717>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Jaaska, E., Lehtinen, J., Kujala, J., & Kauppila, O. (2022). Game-based learning and students' motivation in project management education. *Project Leadership and Society*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100055>
- Maradika, A. P., Kumalasari, E., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Nurkhikmah, A. (2023). Pengaruh media smart box dengan model project Based Learning terhadap hasil belajar Pendidikan

- Pancasila kelas II SD Negeri Tugurejo 02 materi penerapan nilai Pancasila. *Urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(desember), 167–186. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2181>
- Matschke, C., Kehrer, M., Niedersteinheuer, K., & Thillosen, A. (2026). Instructions of digital media use in higher education: The impact of text abstractness on university teachers' psychological distance, interest, and motivation to use digital media. *Computers & Education*, 241(October 2025), 105477. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105477>
- Mayen, S., Reinhardt, A., & Wilhelm, C. (2025). The complexities of digital media use in adolescents' learning and academic performance: An experience sampling study. *Computers & Education*, 238(October 2024), 105411. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105411>
- Perdana, I. P. A., & Valentina, T. D. (2022). Faktor-Faktor yang memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(12). <https://doi.org/10.36418/syn-tax-literate.v7i12.10417>
- Rahma, D. A., & Muhid, A. (2022). Penegakan Kedisiplinan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Riset Dan Konseptual*, 6(1), 84–91. https://doi.org/https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.458
- Supriatna, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2025). Perencanaan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1986–1999. <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/bccdx168>
- Wulandari, E., Faturrohman, H., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Ningsih, F. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SDIT Insan Mulia Semarang. *Jurnal Ilmiah*

PGSD STKIP Subang,
9(Desember), 19–25.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2086>

Yulia, E. R., & Ferdianto, F. (2023).
Analisis Kemampuan Berpikir
Kritis Matematis Siswa pada
Materi Trigonometri Ditinjau dari
Motivasi Belajar. *Jurnal
Pendidikan Matematika*, 13(1),
30–44.
<https://doi.org/10.23969/pjme.v13i1.7427>