

Hubungan Media Pembelajaran Digital dengan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V

¹Khoirul Laila Romadhoni, Tri Wahyuningsih²

^{1,2}Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

E-mail: khairullaila@gmail.com, tri.wahyuningsih@fkip.unmul.ac.id

Corresponding Author e-mail: khairullaila@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media digital memberi variasi penyajian materi, tetapi hubungannya dengan motivasi siswa perlu ditelaah dalam konteks pembelajaran tertentu. Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan media digital dan motivasi serta menganalisis hubungan keduanya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 009 Sungai Kunjang. Studi kuantitatif korelasional melibatkan 26 siswa kelas V-C yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui angket Likert empat pilihan; observasi dua pertemuan, wawancara guru, dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung. Instrumen ditelaah validator dan diuji pada 30 siswa di luar sampel. Cronbach's alpha kedua angket masing-masing 0,889 dan 0,892. Rata-rata skor penggunaan media digital 67,42 (SD = 4,012), sedangkan motivasi 86,81 (SD = 4,099). Korelasi Pearson menunjukkan hubungan positif kuat, $r(24) = 0,711$, $p < 0,001$. Temuan ini menggambarkan keterkaitan antara persepsi siswa tentang penggunaan media digital dan motivasi yang dilaporkan. Karena penelitian bersifat korelasional dan sampel terbatas pada satu kelas, hasil tidak membuktikan sebab-akibat dan tidak dapat digeneralisasikan secara luas.

Kata kunci: media pembelajaran digital, motivasi belajar, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar, korelasional

Abstract

Digital media can diversify instruction, but its relationship with student motivation needs examination in a specific context. This study described digital media use and learning motivation and examined their association in Grade V Pendidikan Pancasila at SDN 009 Sungai Kunjang. This quantitative correlational study involved 26 purposively selected students from class V-C. Data came from two four-point Likert questionnaires; two observations, a teacher interview, and documentation provided supporting context. Validators reviewed the instruments, which were piloted with 30 students outside the sample. Cronbach's alpha was 0.889 for the media questionnaire and 0.892 for motivation. Mean scores were 67.42 (SD = 4.012) for media use and 86.81 (SD = 4.099) for motivation. Pearson correlation indicated a strong positive association, $r(24) = .711$, $p < .001$. The result describes an association in the class studied, not a causal effect. The small, single-class sample also limits generalization. These findings provide context-specific evidence on students' perceptions and reported motivation in Pendidikan Pancasila.

Keywords: *digital learning media, learning motivation, Pendidikan Pancasila, elementary school, correlational study*

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar berperan dalam mengenalkan nilai kebangsaan, tanggung jawab, dan kehidupan bermasyarakat kepada siswa. Pembelajaran pada jenjang ini perlu memberi ruang bagi siswa untuk memahami nilai dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari (Halimsyah & Apriani, 2021; Jama'ah, 2024; Maulani et al., 2024; Munthe et al., 2023). Agar tujuan tersebut tercapai, siswa perlu terlibat dalam proses belajar. Motivasi belajar berkaitan dengan arah, ketekunan, dan usaha siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun kondisi pembelajaran (Darmayanti et al., 2021; Elvira et al., 2023; Uno, 2021).

Media pembelajaran digital memberi guru pilihan untuk menyajikan materi melalui teks, gambar, video, presentasi, maupun aktivitas interaktif. Bentuk penyajian yang bervariasi dapat membantu siswa memperoleh informasi melalui lebih dari satu cara dan memberi kesempatan untuk merespons materi. Namun, pemanfaatannya tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kemudahan akses, dan karakteristik siswa (Afifa & Astuti, 2024; Nur & Ain, 2024; Safitri et al., 2024; Sastramiharja et al., 2021; Sitepu, 2021; Suhartini et al., 2022). Kajian lain juga menempatkan integrasi teknologi sebagai bagian dari upaya mendukung motivasi dan pengalaman belajar di sekolah (Agustina et al., 2025; Bintoro et al., 2024; Nikmati, 2024).

Motivasi belajar bukan satu respons tunggal. Dalam penelitian pendidikan dasar, motivasi dapat dilihat dari keinginan mencapai tujuan, dorongan belajar, perhatian, keterlibatan, dan kemandirian siswa. Dorongan tersebut berinteraksi dengan pengalaman belajar dan dukungan lingkungan; karena itu, media digital dapat dipandang sebagai salah satu kondisi pembelajaran yang berpotensi berkaitan dengan motivasi, bukan satu-satunya penentunya (Fernando et al., 2024; Lestari & Sumartingsih, 2025; Rahmawati, 2022; Rifaldi & Daheri, 2024; Rismayanti et al., 2023; Setyoningrum et al., 2023).

Penelitian terdahulu telah menelaah media dan motivasi pada beragam konteks, misalnya penggunaan video pembelajaran di sekolah dasar, media pembelajaran pada siswa kelas tinggi, serta media digital pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (Nurfadillah et al., 2022; Nurhidayati et al., 2024; Sultan et al., 2023; Yuliana et al., 2024). Kajian-kajian tersebut menunjukkan relevansi untuk menguji hubungan media dan motivasi, tetapi jenis media, mata pelajaran, serta tingkat kelas yang diteliti berbeda-beda. Pada kelas V-C SDN 009 Sungai Kunjang, siswa berinteraksi dengan beberapa media, antara lain YouTube, PowerPoint, Quizizz, gambar atau animasi digital, dan Wordwall. Penelitian ini mengisi konteks tersebut dengan mendeskripsikan penggunaan media digital secara umum dan menguji hubungannya dengan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuannya adalah menggambarkan kedua variabel dan mengukur arah serta kekuatan hubungan di antara keduanya.

B. Tinjauan Pustaka

Media pembelajaran digital dalam penelitian ini merujuk pada pemanfaatan perangkat dan materi berbasis teknologi untuk membantu penyampaian serta interaksi belajar. Bentuknya tidak terbatas pada satu aplikasi: video YouTube dan PowerPoint digunakan untuk penyajian materi, sedangkan Quizizz dan Wordwall memungkinkan siswa merespons latihan; gambar atau animasi digital memberi dukungan visual. Berdasarkan instrumen penelitian, penggunaannya diukur melalui tampilan multimedia, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan keterlibatan siswa. Dimensi tersebut menekankan bahwa keberadaan teknologi saja belum cukup; cara media digunakan dalam kegiatan belajar juga perlu diperhatikan (Nur & Ain, 2024; Safitri et al., 2024; Sitepu, 2021).

Motivasi belajar dipahami sebagai dorongan yang membantu siswa memulai, mempertahankan, dan mengarahkan kegiatan belajar. Kerangka penelitian mengoperasionalkannya melalui lima indikator: keinginan mencapai tujuan belajar, dorongan mengikuti pembelajaran, keterlibatan dalam kegiatan, perhatian dan konsentrasi, serta kemandirian menyelesaikan tugas. Indikator ini beririsan dengan konsep hasrat untuk berhasil dan dorongan belajar, tetapi juga mencakup perilaku yang dapat dilaporkan siswa selama pembelajaran (Elvira et al., 2023; Uno, 2021). Faktor seperti lingkungan, strategi guru, dan kondisi individual tetap dapat turut membentuk motivasi, sehingga hasil korelasi harus ditafsirkan secara terbatas (Harefa et al., 2024; Mayasari & Alimuddin, 2023; Suparman & Junaidin, 2023).

Secara konseptual, media yang tampilannya mudah dipahami dan memberi kesempatan berinteraksi dapat berhubungan dengan perhatian serta partisipasi siswa. Sejumlah penelitian membahas keterkaitan media video, media pembelajaran, atau media digital dengan motivasi belajar pada konteks pendidikan yang berbeda (Nurfadillah et al., 2022; Saraswati et al., 2025; Sultan et al., 2023). Penelitian tentang motivasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila juga menunjukkan pentingnya menempatkan pengalaman belajar pada konteks mata pelajaran dan jenjang yang spesifik (Jama'ah, 2024; Nurhidayati et al., 2024; Yuliana et al., 2024). Atas dasar itu, penelitian ini menguji hipotesis bahwa skor penggunaan media pembelajaran digital berhubungan positif dengan skor motivasi belajar siswa. Hubungan yang ditemukan tidak dimaknai sebagai bukti bahwa media digital menyebabkan perubahan motivasi.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional untuk mengukur hubungan antara penggunaan media pembelajaran digital dan motivasi belajar. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2026/2027 di SDN 009 Sungai Kunjang, Samarinda, Kalimantan Timur. Populasi penelitian adalah 103 siswa kelas V. Sampel terdiri atas 26 siswa kelas V-C yang dipilih secara purposif karena kelas tersebut telah menggunakan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pemilihan purposif dan desain korelasional membatasi generalisasi hasil pada konteks kelas yang diteliti (Abdullah et al., 2022; Sugiyono, 2023).

Data utama diperoleh melalui dua angket tertutup dengan skala Likert empat pilihan (sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju), masing-masing untuk penggunaan media digital dan motivasi belajar. Instrumen media digital memuat 20 butir

valid; instrumen motivasi memuat 26 butir valid dari 28 butir awal. Validitas isi ditelaah oleh empat validator, dua untuk setiap instrumen, dan uji empiris dilakukan pada 30 siswa di luar sampel penelitian. Nilai Cronbach's alpha adalah 0,889 untuk angket media digital dan 0,892 untuk angket motivasi. Observasi dilakukan dalam dua pertemuan, sedangkan wawancara dengan guru kelas dan dokumentasi digunakan untuk memberi konteks pada temuan angket, bukan untuk menghitung korelasi.

Sebelum pengisian angket, peneliti mengurus izin kepada pihak sekolah dan menjelaskan tujuan serta tata cara pengisian kepada siswa. Data dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 27. Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan simpangan baku. Uji Shapiro-Wilk digunakan untuk memeriksa normalitas, uji linearitas untuk memeriksa pola hubungan, dan korelasi Pearson Product Moment untuk menguji hipotesis pada taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi yang ditampilkan perangkat lunak sebagai 0,000 dilaporkan sebagai $p < 0,001$. Prosedur analisis mengikuti prinsip statistik deskriptif dan inferensial yang digunakan dalam penelitian kuantitatif (Nuryadi et al., 2017; Rosalina et al., 2023; Soesana et al., 2023; Widodo, 2021).

D. Hasil dan Pembahasan

Seluruh 26 responden menyatakan pernah menggunakan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang pernah digunakan guru meliputi video YouTube (24 siswa; 92,3%), PowerPoint interaktif (21; 80,8%), Quizizz (16; 61,5%), gambar atau animasi digital (11; 42,3%), dan Wordwall (8; 30,8%). Responden dapat memilih lebih dari satu media. Media yang paling sering digunakan menurut siswa adalah YouTube (22; 84,6%) dan PowerPoint (17; 65,4%). Hasil observasi dan wawancara juga mencatat penggunaan PowerPoint, video, gambar digital, Quizizz, dan Wordwall, dengan pemilihan media disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

Skor rata-rata penggunaan media digital mencapai 67,42 (SD = 4,012; rentang 59–73), sedangkan skor motivasi belajar mencapai 86,81 (SD = 4,099; rentang 76–95). Berdasarkan kriteria kategorisasi dalam skripsi, kedua rata-rata termasuk kategori sangat tinggi. Ringkasan statistik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Min-maks	M	SD	Kategori
Penggunaan media digital	26	59–73	67,42	4,012	Sangat tinggi
Motivasi belajar	26	76–95	86,81	4,099	Sangat tinggi

Catatan. Kategori mengikuti kriteria kategorisasi skor yang digunakan dalam skripsi.

Pada variabel media digital, rata-rata indikator keterlibatan siswa adalah 3,45 dan interaktivitas 3,42; tampilan multimedia memperoleh 3,36, sedangkan kemudahan penggunaan 3,25. Pada variabel motivasi, dorongan belajar memperoleh rata-rata indikator tertinggi (3,44), diikuti keinginan mencapai tujuan (3,42), kemandirian (3,35), perhatian dan konsentrasi (3,26), serta keterlibatan (3,25). Pola ini menunjukkan bahwa penilaian siswa tidak seragam pada semua aspek. Secara khusus, skor kemudahan penggunaan media dan keterlibatan belajar relatif lebih rendah daripada beberapa indikator lainnya, sehingga keduanya patut diperhatikan saat guru memilih dan menerapkan media.

Uji Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa skor penggunaan media digital ($W = 0,938$; $p = 0,123$) dan motivasi belajar ($W = 0,970$; $p = 0,621$) tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Uji linearitas menunjukkan nilai deviation from linearity sebesar 0,075, sehingga hubungan kedua variabel memenuhi kriteria linearitas yang digunakan dalam penelitian. Korelasi Pearson menghasilkan $r = 0,711$ dengan $p < 0,001$, $N = 26$; ringkasannya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Korelasi Pearson

Hubungan variabel	r	df	P	Interpretasi
Media digital–motivasi belajar	0,711	24	< 0,001	Positif kuat

Catatan. N = 26; uji dua arah. Nilai signifikansi 0,000 pada keluaran SPSS dilaporkan sebagai $p < 0,001$.

Koefisien 0,711 menunjukkan hubungan positif yang kuat pada sampel ini: skor penggunaan media digital yang lebih tinggi cenderung beriringan dengan skor motivasi yang lebih tinggi. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang menelaah hubungan video atau media pembelajaran dengan motivasi siswa, meskipun media, jenjang, mata pelajaran, dan rancangan penelitiannya tidak sepenuhnya sama (Nurfadillah et al., 2022; Sastramiharja et al., 2021; Sultan et al., 2023). Penelitian lain pada konteks Pendidikan Pancasila dan sekolah dasar juga menempatkan media digital sebagai bagian dari pengalaman belajar yang layak dikaji bersama respons siswa (Nurhidayati et al., 2024; Saraswati et al., 2025; Yuliana et al., 2024).

Secara substantif, variasi penyajian melalui teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif dapat berkaitan dengan perhatian maupun kesempatan siswa untuk merespons. Penjelasan ini sejalan dengan kerangka media digital yang menekankan tampilan multimedia, interaktivitas, kemudahan, dan keterlibatan (Safitri et al., 2024; Sitepu, 2021; Suhartini et al., 2022). Namun, penelitian ini tidak menguji mekanisme tersebut secara terpisah. Selain itu, motivasi belajar dipengaruhi oleh kondisi siswa, dukungan guru, dan lingkungan belajar, sehingga faktor-faktor lain mungkin turut berhubungan dengan skor yang diperoleh (Darmayanti et al., 2021; Lestari & Sumartingsih, 2025; Rahmawati, 2022; Rifaldi & Daheri, 2024).

Interpretasi hasil dibatasi oleh beberapa hal. Pertama, sampel hanya mencakup satu kelas dengan 26 siswa yang dipilih secara purposif; temuan tidak mewakili seluruh siswa kelas V atau sekolah lain. Kedua, kedua variabel utama diukur melalui laporan diri, sedangkan observasi dan wawancara hanya memberi konteks pendukung. Ketiga, indikator keterlibatan dalam penggunaan media dan keterlibatan dalam belajar memiliki kedekatan konseptual; kemungkinan tumpang tindih ini perlu diperhatikan dalam menafsirkan korelasi. Terakhir, desain korelasional tidak menetapkan urutan sebab-akibat dan tidak mengendalikan faktor lain. Penelitian berikutnya dapat melibatkan beberapa kelas, menguji validitas diskriminan antarindikator, dan menggabungkan pengukuran angket dengan observasi terstruktur.

E. Kesimpulan

Pada 26 siswa kelas V-C SDN 009 Sungai Kunjang, penggunaan media pembelajaran digital dan motivasi belajar Pendidikan Pancasila sama-sama memperoleh rata-rata kategori sangat tinggi menurut kriteria penelitian. Penggunaan media mencakup video

YouTube, PowerPoint interaktif, Quizizz, gambar atau animasi digital, dan Wordwall. Korelasi Pearson menunjukkan hubungan positif kuat dan signifikan antara skor penggunaan media digital dan motivasi belajar, $r(24) = 0,711$, $p < 0,001$. Temuan ini menggambarkan keterkaitan pada kelas yang diteliti, bukan bukti sebab-akibat atau efektivitas universal. Pengujian pada sampel yang lebih beragam serta pemisahan pengukuran aspek keterlibatan media dan motivasi diperlukan untuk memperkuat bukti.

Referensi

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Darmayanti, I., Arcanita, R., & Siswanto. (2021). Implementasi metode hadiah dan hukuman dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(3), 19–38.
- Elvira, N., Neviyarni, & Nirwana, H. (2023). Studi literatur: Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359.
- Halimsyah, A., & Apriani, W. (2021). Minat belajar siswa SD terhadap PKN melalui model pembelajaran bermain peran. *NIZHAMIYAH*, XI(1), 90–97.
- Harefa, E., Patalatu, J. S., Azizah, N., Yusufi, A., & Husnita, L. (2024). *Buku ajar teori belajar dan pembelajaran* (1st ed.). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jama'ah. (2024). Urgensi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam pembentukan karakter siswa sekolah dasar (SD). *PRAKSIS: Jurnal Pendidikan, Literasi dan Budaya*, 1, 1–8.
- Lestari, E., & Sumartingsih, S. (2025). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Maulani, G., Saptadi, N. T. S., Wolo, H. B., Purnomo, A. C., Tangko, L. A. A. T., Suyitno, M., Agung, D., Hadikusumo, R. A., Talindong, A., & Perang, B. (2024). *Pendidikan kewarganegaraan*.
- Mayasari, N., & Alimuddin, J. (2023). *Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa* (1st ed.). Rizquna.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., Fajri, Y., & Negeri, I. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *AMI: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Nikmati, H. A. S. E. (2024). Pemanfaatan media ajar interaktif berbasis digital dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik. *AKSILOGI: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 5(1), 327–337.
- Nur, Z., & Ain, S. Q. (2024). Hubungan penggunaan multimedia mata pelajaran IPAS sekolah dasar. *ELSE: Elementary School Education Journal*, 8(3), 7–12.
- Nurfadillah, Rukayah, & Rahman, S. A. (2022). Hubungan video pembelajaran dengan motivasi belajar siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(3), 373–382.
- Nurhidayati, B. U., Nuswantari, & Wismarini, S. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 12 Kota Madiun. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(2), 592–597.
- Nuryadi, Astuti, T. D., & Utami. (2017). *Dasar-dasar statistik penelitian*. Sibuku Media.

- Rahmawati, R. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Piyungan pada mata pelajaran ekonomi tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 326–336.
- Rifaldi, & Daheri, M. (2024). Keterampilan guru Pendidikan Agama Islam dalam memberi penguatan (reinforcement) dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP Negeri 9 Parepare. *Jurnal Pendidikan Mosikolah*, 3(2), 240–248.
- Rismayanti, R., Aththar, M., Khairullah, Q., Adzim, E., & Fatihah, A. (2023). Pengaruh motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik terhadap proses pembelajaran mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*, 2(2), 251–261.
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). *Buku ajar statistika*. CV Muharika Rumah Ilmiah.
- Safitri, A., Arafah, A. A., Septika, H. D., & Hidayat, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran Smart Apps Creator terintegrasi Genially pada materi penjumlahan bilangan cacah kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14, 889–896. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1972>
- Saraswati, R. P., Iksam, & Hidayat, T. (2025). Penerapan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa kelas III SDN 008 Sungai Kunjang. *TUNAS: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2, 31–43.
- Sastramiharja, U. S., Nathael, L., Witri, R., & Kusriani, F. (2021). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi belajar peserta didik. *EduTech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 72–86.
- Setyoningrum, T., Lindawati, Y. I., & Kuntari, S. (2023). Studi komparasi motivasi belajar siswa saat pembelajaran daring dan tatap muka pada era new normal di SMAN 18 Tigaraksa Kabupaten Tangerang. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10, 231–240.
- Sitepu, E. N. (2021). Media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Mahesa Center*, 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., Hasibuan, F., & Lestari, H. (2023). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartini, E., Ayu, W. I., & Ramli, B. M. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline 3 materi gaya pada siswa kelas IV SDN 009 Sungai Kunjang. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 15(2), 225–232. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v15i2.73>
- Sultan, M. A., Ilmi, N., & Purnama, A. I. (2023). Hubungan media pembelajaran dengan motivasi belajar siswa kelas tinggi Kelurahan Cabenge Kabupaten Soppeng. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2, 370–375.
- Suparman, & Junaidin. (2023). Upaya sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3950–3958.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi & pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widodo, B. S. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Eiga Media.

Yuliana, Z., Nurhasanah, N., & Maksun, A. (2024). Hubungan penggunaan media sosial TikTok dengan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VI sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, 6624–6635.