

## Penggunaan Media Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Belajar Peserta Didik

Sherly Yunita Faot

### Info Article

Institut Agama Kristen  
Negeri Kupang

\*e-mail corresponding  
author:  
sherly.faot90@gmail.com

Submit:

June 15<sup>th</sup>, 2023

Revised:

August 29<sup>th</sup>, 2023

Published:

September 11<sup>st</sup>, 2023



This work is licensed  
under a Creative  
Commons Attribution-  
Non Commercial-Share  
Alike 4.0 International  
License

### Abstract:

*This study aims to increase the motivation and learning participation of students in learning PAK and BP class 3 UPTD SD Negeri Angkasa Penfui. This research is a classroom action research conducted in two cycles, each cycle consisting of one meeting. In the implementation of cycle I, it was carried out using innovative media in the form of learning videos and song creations in the order of creation. Cycle II was carried out using innovative media in the form of learning videos, creation of song creation sequences and joy lot games. Data collection techniques through observation sheets of students' motivation and learning participation during the learning process and documentation of activities. The results showed that: (1) The learning motivation of students in class 3 PAK and BP learning by using innovative media in the first cycle was 2.4 in the sufficient category and in the second cycle it increased to 3.7 in the good category; (2) The learning participation of students in class 3 PAK and BP learning by using innovative media in cycle I was 2.3 categories sufficient and cycle II increased to 3.6 categories good. Thus the use of innovative media in the form of learning videos, creation of song creations and joy lot games succeeded in increasing the motivation and learning participation of students in learning PAK and BP class 3 UPTD SD Negeri Angkasa Penfui.*

*Keywords: innovative media, motivation, participation*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran PAK dan BP kelas 3 UPTD SD Negeri Angkasa Penfui. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Pada pelaksanaan siklus I dilakukan dengan menggunakan media inovatif berupa video pembelajaran dan kreasi lagu sesuai tatanan penciptaan. Siklus II dilaksanakan dengan menggunakan media inovatif berupa video pembelajaran, pembuatan runtun penciptaan lagu dan permainan lot sukacita. Teknik pengumpulan data melalui lembar observasi motivasi dan partisipasi belajar siswa selama proses pembelajaran dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Motivasi belajar siswa kelas 3 pembelajaran PAK dan BP dengan menggunakan media inovatif pada siklus I sebesar 2,4 dengan kategori cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 3,7 dengan kategori baik; (2) Partisipasi belajar siswa pada pembelajaran PAK dan BP kelas 3 dengan menggunakan media inovatif pada siklus I sebesar 2,3 kategori cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 3,6 kategori baik. Dengan demikian penggunaan media

inovatif berupa video pembelajaran, kreasi kreasi lagu dan permainan lot sukacita berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran PAK dan BP kelas 3 UPTD SD Negeri AngkasaPenfui.

Kata Kunci: media inovatif, motivasi, partisipasi

## PENDAHULUAN

Setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan baik secara formal, nonformal atau informal pasti memiliki harapan dan tujuan dalam pencapaiannya. Keinginan dan cita-cita untuk menghasilkan tujuan pendidikan, dapat dilihat dari lulusan (*output*) yang berkualitas dalam hal ini peserta didik. Untuk menjadi peserta didik yang berkualitas, terlebih dahulu harus adanya kemauan dan motivasi dalam diri untuk berusaha dan tekun belajar. Motivasi berasal dari kata motif yang berarti gerakan berupa kekuatan yang ada dalam diri individu untuk menggerakkan atau menyebabkan individu tersebut melakukan sebuah aktivitas/tindakan. Menurut Haryanto (2021) motivasi belajar merupakan psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar bagi tiap individu. Motivasi belajar dalam diri peserta didik dapat ditimbulkan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Ketika peserta didik sudah memiliki motivasi yang besar dalam diri peserta didik, maka akan diikuti dengan tindakan nyata berupa partisipasi aktif.

Menurut Iswadi & Herwani (2021), keaktifan dapat terlihat saat peserta didik fokus dan sungguh-sungguh dalam menyimak, mendengarkan, menerima, menyerap materi dan melakukan aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian partisipasi atau keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bukan hanya sekedar hadir. Kemudian duduk dan mendengarkan dari awal sampai selesai pembelajaran, namun ada tindakan atau respon balik dari peserta didik. Respon balik dapat ditunjukkan melalui berbagai aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran. Interaksi antara peserta didik dan guru atau peserta didik dengan peserta didik lainnya serta kebebasan bagi peserta didik untuk berekspresi, berkreasi dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri masing-masing peserta didik, dapat menjadi gambaran bahwa peserta didik ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di sangat membutuhkan ketelitian dan ketrampilan guru, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

Pembelajaran di SD identik dengan peserta didik yang usianya masih anak-anak, apalagi pada kelas rendah. Anak-anak cenderung tertarik dengan sesuatu yang menyenangkan, menarik dan tidak monoton dalam memilih media pembelajaran dan metode yang tepat bagi peserta didik. Karena. Oleh sebab itu, seharusnya dalam pendidikan bagi anak lebih diutamakan pada media pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan, namun masih dalam suasana belajar. Media yang inovatif akan lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung suka bermain dan tertarik dengan sesuatu yang menyenangkan. Karena cara demikian akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya dalam mengingat dan menyerap materi. Pembelajaran dapat dikemas dalam situasi yang menyenangkan

dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik serta mudah diterima oleh anak. Cara yang demikian dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi anak, dibandingkan dengan metode yang berat dan terkesan monoton (Angga et al., 2022).

Dewi et al., (2021), mengatakan bahwa media secara garis besar merupakan manusia materi atau aktivitas berupa kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa sesuatu yang kelihatan (fisik) maupun berupa ucapan, perkataan, imajinasi (non fisik) yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Dengan tujuan agar materi dapat diterima secara utuh oleh peserta didik serta menarik minat, motivasi dan partisipasi peserta didik untuk belajar lebih lanjut serta mengikuti semua aktivitas dalam pembelajaran.

Terdapat sejumlah penelitian terkait dengan media inovatif yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar berupa video dan *game* yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Corry, (2017) dengan judul "Pengaruh media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Peneliti mengambil populasi penelitian pada peserta didik kelas V segeugus 04 Palangkaraya". Dari penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif pada pembelajaran IPA yang menggunakan media video dibandingkan pembelajaran IPA yang menggunakan media gambar. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Zega, (2022) mendapat hasil yang berbeda. Dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh peran guru PAK memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan spiritual peserta didik". Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan kegiatan belajar mengajar yang efektif, pemanfaatan teknologi seperti media visual, audio dan audio visual sangat memengaruhi peningkatan motivasi belajar dan kecerdasan spiritual peserta didik.

Fenomena yang sama juga terjadi di UPTD SD Negeri Angkasa Penfui, proses pembelajaran PAK dan BP khususnya di Kelas 3, menunjukkan bahwa motivasi peserta didik UPTD SD Negeri Angkasa Penfui menurun jika proses pembelajaran dilaksanakan biasa-biasa saja tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini dilihat dari observasi yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peserta didik tidak terlalu bersemangat dan belum termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Dari awal sampai akhir suasana pembelajaran hanya satu arah dan peserta didik mengikuti sebagai sesuatu yang wajib, bukan karena pembelajaran tersebut menyenangkan dan antusias diikuti. Materi pembelajaran yang diberikan, terkesan sulit diserap oleh peserta didik karena dalam penyampaian materi belum dapat menjawab kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu terkadang peserta didik agak kesulitan dalam menyerap materi, apalagi berkaitan dengan hafalaan atau ingatan. Oleh karena itu perlu merancang pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media yang inovatif, disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman. Dengan demikian perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik kelas 3 UPTD SD Negeri Angkasa Penfui melalui penggunaan media inovatif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan dimulai dari *Planning* (perencanaan), *Acting* (pelaksanaan), *Observing* (pengamatan) dan *Reflecting* (refleksi). Penelitian ini akan dilaksanakan dalam II siklus, tiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan pada kelas yang akan dilakukan tindakan siklus I. Pada pelaksanaan siklus I dilaksanakan dengan menggunakan media inovatif berupa video pembelajaran dan kreasi lagu urutan penciptaan. Siklus II dilaksanakan dengan menggunakan media inovatif berupa video pembelajaran, kreasi lagu urutan penciptaan dan permainan lot sukacita. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pengamatan yang dilakukan oleh guru dan seorang kolaborator berkaitan dengan motivasi dan partisipasi peserta didik untuk merekam perilaku dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi, kemudian dokumentasi berupa foto dan video kegiatan. Subjek yang dikenai tindakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 UPTD SD Negeri Angkasa Penfui. Jumlah peserta didik di kelas 3 sebanyak 15 orang, yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.

## HASIL

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pra siklus, siklus I, sampai pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1**  
**Tabel Motivasi dan Partisipasi Belajar**  
**Peserta Didik Pada Setiap Siklus**

No	Aspek	PraSiklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Motivasi belajar peserta didik	1,6	2,4	3,7	Motivasi belajar mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan
2	Partisipasi belajar peserta didik	1,5	2,3	3,6	Partisipasi belajar mengalami peningkatan di setiap siklusnya, dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di UPTD SD Negeri Angkasa Penfui khususnya pada kelas 3 pembelajaran PAK dan BP materi “Allah hadir dalam alam semesta”. Dengan menggunakan media inovatif berupa video pembelajaran, kreasi lagu urutan penciptaan dan permainan lot sukacita berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAK dan BP yakni:

## 1. Motivasi

Berkaitan dengan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pada siklus I masih ada peserta didik yang belum mempersiapkan diri dengan baik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan motivasi dalam diri peserta didik masih kurang. Oleh karena itu seperti yang dikemukakan oleh Alfitry et al., (2020) yakni motivasi timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, berkaitan dengan adanya permintaan, ajakan, suruhan dari orang lain sehingga peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar. Dengan demikian setelah guru melakukan tindakan perbaikan di siklus II, berupa motivasi dan penjelasan dari guru tentang pentingnya persiapan diri dan persiapan perlengkapan belajar sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru selalu mengingatkan secara terus menerus. Maka kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan dari 2,1 pada siklus I, menjadi 3,4 pada siklus II.

Berkaitan dengan perasaan senang dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Haryanto, (2021) motivasi belajar merupakan psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar dan perasaan senang bagi tiap individu untuk melakukan suatu kegiatan. Oleh karena itu semangat belajar dapat timbul dari dalam diri peserta didik karena memang ada kemauan dan semangat dalam diri, namun semangat juga dapat berasal dari luar peserta didik seperti sesuatu hal yang membuat peserta didik berminat dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada pra siklus peserta didik belum menunjukkan semangat dalam belajar, peserta didik kurang tertarik dengan gaya pembelajaran yang ada karena terkesan monoton. Media yang digunakan juga belum dapat menarik perhatian peserta didik sehingga perasaan senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Pada siklus I setelah dikenai tindakan, maka skor meningkat menjadi 2,3. Ketika stimulus diberikan untuk membuat peserta didik semangat, ditambah lagi dengan informasi bahwa materi pembelajaran akan disampaikan melalui video pembelajaran. Peserta didik bersemangat dan merasa senang mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu setelah menggunakan video pembelajaran pada siklus I, memperoleh hasil sebesar 3,06 dan pada siklus II meningkat sebesar 3,7 karena peserta didik tertarik dengan video pembelajaran.

Pada siklus I peserta didik antusias membuat kreasi lagu, namun dalam pelaksanaannya kurang antusias dalam mengikuti aktivitas kreasi lagu bersama kelompok, dikarenakan anggota kelompok tidak sesuai dengan yang peserta didik harapkan. Oleh karena itu hasil yang diperoleh sebesar 2,9. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memberi pemahaman dan model kerjasama yang berbeda yaitu bersama dengan guru dan semua peserta didik, maka antusias peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 3,66. Berkaitan dengan antusias peserta didik saat mengikuti tes atau evaluasi dalam pembelajaran, pada siklus I peserta didik kurang antusias karena tes dilakukan secara lisan dalam bentuk tanya jawab sehingga hasil yang diperoleh sebesar 2,2. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II dengan model tes dalam bentuk permainan lot sukacita, peserta didik sangat antusias sehingga meningkat menjadi 4.

## 2. Partisipasi

Pada awal siklus I hasil yang diperoleh sebesar 2,3, partisipasi peserta didik dalam

mendengarkan guru saat penyampaian KD dan tujuan pembelajaran masih sangat kurang. Peserta didik tidak fokus mendengarkan karena merasa bosan dan tidak penting. Menurut Iswadi & Herwani, (2021) keaktifan dapat terlihat saat peserta didik fokus dan sungguh-sungguh dalam menyimak, mendengarkan dan menerima serta menyerap materi. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II dengan memberi pemahaman kepada peserta didik untuk fokus dalam mendengarkan, tidak secara pasif namun memahami apa yang disampaikan karena setiap informasi yang diberikan guru sangat bermanfaat. Dengan demikian hasil yang diperoleh mengalami peningkatan menjadi 3,4. Menurut Dewi et al., (2021) media pembelajaran merupakan sarana prasarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga memberi stimulus pada pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu media berupa video pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi peserta didik untuk fokus menyimak, mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan. Sehingga hasil yang diperoleh pada siklus I sebesar 3 dan meningkat menjadi 3,6 pada siklus II.

Menurut Sugiarto, (2001) dalam pembelajaran harus ada interaksi multiarah, yaitu interaksi peserta didik dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan tenaga pendidik. Partisipasi peserta didik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan pada siklus I masih kurang sekali yakni sebesar 2,8, hanya beberapa peserta didik yang menjawab pertanyaan guru. Peserta didik lainnya tidak berpartisipasi dan interaktif saat sesi tanya jawab, dikarenakan takut salah menjawab. Oleh karena itu pada siklus II dilakukan perbaikan dengan cara memberi stimulus kepada peserta didik dan penguatan sehingga dapat mengambil bagian dalam sesi tanya jawab sehingga memperoleh hasil sebesar 3,5.

Menurut Aje, (2022) mendefinisikan partisipasi sebagai bentuk keterlibatan seseorang baik pikiran maupun tenaga untuk berpartisipasi dan peserta didik ikut terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Dalam aktivitas membuat kreasi lagu urutan penciptaan pada siklus I, peserta didik belum sepenuhnya terlibat aktif dalam membuat kreasi lagu. Hal ini dikarenakan peserta didik belum memahami dengan baik cara membuat kreasi lagu, ditambah lagi teman dalam kelompok yang cenderung terlalu mendominasi sehingga anggota yang lain hanya mengikuti saja. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II berupa penjelasan lebih detail tentang cara membuat kreasi lagu dan kerjasama kelompok diubah dengan kerjasama antara guru dan semua peserta didik. Maka terjadi peningkatan yakni perolehan siklus I sebesar 2,5 menjadi 3,6 pada siklus II.

Menurut Rahayu et al., (2022), keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran terjadi dimana keterlibatan seluruh peserta didik menjadi fokus utama. Oleh karena itu menurut Sugiarto, (2001) partisipasi peserta didik dipengaruhi oleh pengelolaan hubungan antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, hubungan humanistik yang terbuka saling bekerjasama dan saling berbagi pengetahuan. Pada siklus I, peserta didik belum mampu bekerjasama dengan baik dan kompak dalam mempresentasikan hasil kreasi lagu urutan penciptaan yang dibuat dalam kelompok. Hal ini dikarenakan kurangnya kerjasama yang baik antara anggota dalam kelompok dan belum menguasai lagu yang telah dibuat. Dengan demikian hasil yang diperoleh pada siklus I sebesar 2,7. Ketika dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II yakni lagu urutan penciptaan diajarkan dan dipraktikkan berulang-

ulang dengan gerakannya, sampai peserta didik menguasainya. Maka hasil yang diperoleh meningkat menjadi 3,7.

Saat tes di akhir pembelajaran pada siklus I, menggunakan tes lisan dalam bentuk tanya jawab. Peserta didik belum menunjukkan keaktifan dalam menjawab pertanyaan, dapat dilihat dari hasil yang diperoleh sebesar 2,4, hal ini dikarenakan peserta didik merasa takut dan terbebani ketika mengikuti tes. Peserta didik merasa bahwa tes merupakan sesuatu yang menegangkan dan memberatkan. Selanjutnya pada siklus II dilakukan perbaikan yakni tes secara lisan diganti dengan tes melalui permainan lot sukacita. Peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan, peserta didik tidak terbebani karena merasa sedang bermain. Setelah penggunaan permainan lot sukacita pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 3,7.

Respon dari peserta didik saat guru menyimpulkan materi dengan memberi pertanyaan dan menanyakan pembelajaran seperti apa yang ingin dilakukan pada pertemuan berikutnya. Pada siklus I, peserta didik belum merespon dengan baik, dikarenakan belum terlalu menguasai materi dan takut salah menjawab sehingga hasilnya 2,06. Pada siklus II, setelah dilakukan tindakan perbaikan berupa stimulus dari guru dan peserta didik sudah merasa rileks dalam belajar dan memberikan respon maka hasil yang diperoleh meningkat menjadi 3,7.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif berupa video pembelajaran, kreasi lagu urutan penciptaan dan permainan lot sukacita pada kelas 3 UPTD SD Negeri Angkasa Penfui, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang dalam mata pelajaran PAK dan BP materi "Allah hadir dalam alam semesta" dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi belajar peserta didik.

## **KESIMPULAN**

### **Simpulan**

Motivasi belajar peserta didik, pada siklus I setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media inovatif berupa video pembelajaran, kreasi lagu urutan penciptaan, maka mengalami peningkatan sebesar 2,42. Pada siklus II dilakukan kegiatan tindak lanjut untuk memperbaiki motivasi belajar pada siklus I, maka pada siklus II motivasi belajar meningkat menjadi 3,7. Partisipasi belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 1,5, pada siklus I setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media inovatif berupa video pembelajaran, kreasi lagu urutan penciptaan, maka mengalami peningkatan sebesar 2,3. Pada siklus II dilakukan kegiatan tindak lanjut untuk memperbaiki motivasi belajar pada siklus I, maka pada siklus II motivasi belajar meningkat menjadi 3,6.

Guru perlu melakukan persiapan yang baik sebelum melaksanakan pembelajaran, karena pembelajaran yang dirancang dengan baik akan berdampak pada peningkatan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam setiap pembelajaran, media pembelajaran harus bervariasi sehingga peserta didik terus termotivasi dan partisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru harus memiliki kreativitas dan inovasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang bervariasi, media pembelajaran tidak selalu berpatokan pada sesuatu yang rumit dan sulit. Namun media pembelajaran dapat dihasilkan dari hal-hal sederhana dan bahan-bahan yang sudah ada sebelumnya. Media

yang dibuat sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan zaman. Saat pembelajaran berlangsung guru perlu mengontrol dan mengarahkan peserta didik untuk tetap fokus dalam mengikuti pembelajaran. Jika peserta didik tidak dikontrol dan diarahkan terus menerus maka kondisi kelas dan pelaksanaan pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik. Bagi kepala sekolah perlu mewajibkan setiap guru untuk menggunakan media yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran, karena penggunaan media memiliki dampak besar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aje, Ariswan Usman. (2022). *Model Pembelajaran Koomperatif Tipe* (Safrinal (Ed.)). cv. Azka Pustaka.
- Alfitry, S., Nurhadi, S. P. I., Sy, S. E., & SH, M. S. (2020). *Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran Konsep Motivasi Prestasi Belajar*. Guepedia.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). *Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Corry, F. (2017). *Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Prima Edukasi*, 5(1), 11–21.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP PRESS.
- Dr. Agus Wasisto Dwi Doso Warso, M. P. (2021). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi Contohnya*. CV. BUDI UTAMA.
- Gaol, B. L., & Sari, L. I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas IV-VI SD Negeri 167699 Tebing Tinggi*.
- Haryanto.(2021). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay To Stray*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Iswadi, I., & Herwani, H. (2021). *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19: Active Learning Method Efforts to Improve Student Activity and Learning Outcomes in the Covid-19 Pandemic Era*. *Chalim Journal of Teaching and Learning (CJOTL)*, 1(1), 35–44.
- Laili, I. (2020). *Pengembangan Media Monokos (Monopoli Kosmopolitan) Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Lao, H. A. E. (2021). *Manajemen Pendidikan*. Penerbit Lakeisha.
- Melyanti, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas XI*. Universitas Negeri Makassar.
- Nugraheni, A. S. (2019). *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*. Prenada Media.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Oktiani, I. (2017). *Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (p. 119 pages). Deepublish.
- Purba, R. A., Subakti, H., Hasan, M., Siregar, R. S., Panjaitan, M. M. J., Tamrin, A. F., Soesana, A., Yuniwati, I., Utomo, E. S., & Sastri, L. (2022). *Model dan Aplikasi*



- Pembelajaran: Inovasi Pembelajaran di Situasi Tidak Normal*. Yayasan Kita Menulis.
- Purwani, D. A. (2021). *Pemberdayaan Era Digital*. Bursa Ilmu.
- Putra, A. P. D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Invetigation terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK PGRI 2 Cimahi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahayu, S., SD, S. P., & Vidya, A. (2022). *Desain Pembelajaran Aktif (Active Learning)*. Ananta Vidya.
- Ramadhan, I., Wiyono, H., Adlik, N. M., Firmansyah, H., & Budiman, J. (2021). *Kiat Sukses Ptk Langkah-Langkah, Instrumen dan Contoh*. Penerbit Lakeisha.
- Recard, M., Widyastuti, A., Musyadad, V. F., Chamidah, D., Simarmata, N. I. P., Herlina, E. S., Susanti, S. S., Muntu, D. L., Sitompul, L. R., & Cecep, H. (2021). *Perkembangan Peserta Didik: Konsep dan Permasalahan*. Yayasan Kita Menulis.
- Solong, N. P., Kasan, Y., & Ni'ma, M. A. (2022). *Anak Berhadapan Hukum: Pembinaan dan Partisipasi Stakeholder*. Feniks Muda Sejahtera.
- Sugiarto. (2001). *Mendongkrak Hasil Belajar Matematika Menggunakan PBL Berbantuan GCA (I)*. Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Werdiningsih, D. (2022). *Pembelajaran Aktif dengan Case Method*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Yani, A. (2021). *Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. AhliMedia Book.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Prenada Media.
- Zebua, T. G. (2021). Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Matematika. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (1), 68–76.
- Zega, Y. K. (2022). Peran Guru PAK Memanfaatkan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik. *Jurnal Apokalupsis*, 13 (1), 70–92.