

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV MI MIFTAHUL HUDA NGENEP**

SKRIPSI

**OLEH :
RIKA AMELIA
NPM.22101013004**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2025**

ABSTRAK

Amelia, Rika. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI. Pembimbing 2: Dr. Mutiara Sari Dewi, M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Digital, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila, ADDIE

Perkembangan teknologi memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan dapat berperan sebagai media dalam menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Guru dituntut untuk bisa menentukan media atau alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai penyaji materi menarik dan mudah untuk dibuat yaitu media pembelajaran berbasis digital.

Media pembelajaran berbasis digital merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam bentuk digital dan dapat diakses, diolah, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Media pembelajaran berbasis digital merujuk pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam dunia pendidikan yang mendukung proses pembelajaran adaptif, efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu 1) Mengembangkan produk media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV. 2) Mendeskripsikan respon siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV. 3) Mengetahui efektifitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Dalam tahapan pengembangan ini melalui uji coba produk ahli media dan ahli materi. Adapun subjek uji coba yang digunakan yaitu ahli media, ahli materi, guru, dan siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep. Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan kualitatif deskriptif, kuantitatif deskriptif dan uji t.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukka bahwa media pembelajaran berbasis digital layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba ahli media dan materi menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital layak untuk diuji cobakan kepada siswa. Hasil uji coba siswa kelas IV dan respon guru media pembelajaran berbasis digital layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari peningkatan rata-rata pre test dan post test siswa serta hasil uji t sampel berpasangan yang memperoleh signifikansi $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media berbasis digital.



ABSTRACT

Amelia, Rika. 2025. *Development of Digital-Based Learning Media to Increase Student Learning Motivation in Pancasila Education Learning Class IV MI Miftahul Huda Ngenep*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.PdI. Supervisor 2: Dr. Mutiara Sari Dewi, M.Pd.

Keywords: Digital Learning Media, Learning Motivation, Pancasila Education, ADDIE

Technological developments have a significant impact on the world of education. The integration of technology in the world of education can play a role as a medium in presenting more interesting and efficient learning. So that students will be more motivated to learn. Teachers are required to be able to determine media or tools that can be used in learning so that learning can run effectively. One of the learning media that can be used as a presenter of interesting and easy-to-make material is digital-based learning media.

Digital-based learning media is a learning medium that is used in digital form and can be accessed, processed, and distributed using digital devices. Digital-based learning media refers to the use of information and communication technology as a tool in the teaching and learning process. In addition, the use of digital-based learning media can be one of the innovative solutions in the world of education that supports an adaptive, effective and engaging learning process. Therefore, it is important to develop digital-based learning media in learning to increase student learning motivation.

The objectives of this research are 1) Developing digital-based learning media products to increase students' learning motivation in class IV Pancasila education learning. 2) Describe students' responses to digital-based learning media development products to increase students' learning motivation in class IV Pancasila education learning. 3) To determine the effectiveness of digital-based learning media development products to increase student learning motivation in class IV pancasila education learning.

This research includes development research using the ADDIE model. In this development stage through product trials, media experts and material experts. The test subjects used were media experts, material experts, teachers, and fourth grade students of MI Miftahul Huda Ngenep. The types of data in this study are qualitative and quantitative data. Data obtained through observation, interviews, questionnaires and documentation. Data analysis techniques use descriptive qualitative, descriptive quantitative and t-test.

The results of this development research show that digital-based learning media is suitable for use in learning. Based on the results of the trial of media and material experts, it is stated that digital-based learning media is suitable for testing for students. The results of the trial of grade IV students and the response of the teachers of digital-based learning media are feasible and effective in increasing student learning motivation. This is evident from the increase in the average of students' pre tests and post tests as well as the results of the paired sample t-test which obtained a significance of $0.000 < 0.05$ so that it can be concluded that there is a significant difference in students' learning motivation before and after learning using digital-based media.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi secara terus menerus memberikan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Teknologi dalam bidang pendidikan memiliki peran penting untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Salah satu peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu sebagai alat atau media pembelajaran. Tidak hanya itu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman dengan desain yang detail serta dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran (Novasari & Wardhani, 2024). Adanya teknologi membantu menyediakan berbagai fitur media pembelajaran sehingga guru dapat menciptakan inovasi media pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran (Amanda dkk., 2023).

Motivasi merupakan seluruh daya gerak psikis dari diri seseorang sehingga membuahkan kegiatan belajar (Ananda & Hayati, 2020). Dengan adanya motivasi belajar dalam diri siswa akan membangkitkan semangat siswa, memungkinkan untuk berkolaborasi, dan mengeksplor semua keterampilan yang dimiliki (Nur Aziza Basuki dkk., 2024). Sehingga motivasi menjadi salah satu elemen penting pada sebuah pembelajaran selain itu dengan dorongan yang ada pada diri siswa menjadikan siswa lebih bersemangat dalam memahami materi pembelajaran. Pemahaman terhadap materi pembelajaran

yang baik memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyelesaikan tugas – tugas yang diberikan guru. Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi akan meningkatkan kedisiplinan pada diri siswa sehingga memudahkan guru dalam pengkondisian pembelajaran dikelas.

Motivasi belajar siswa memiliki peran krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran pendidikan pancasila di SD/MI. Pendidikan pancasila sebagai mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk membentuk karakter dan kesadaran kebangsaan, motivasi yang tinggi dapat mendorong siswa lebih aktif dan antusias serta ingin terlibat dalam pembelajaran (Fauziah, 2023). Motivasi yang kuat, memberikan dampak lebih pada diri siswa tidak hanya pada pemahaman materi tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai – nilai moral dan kewarganegaraan yang telah diajarkan.

Hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara kepada wali kelas menunjukkan bahwa siswa kelas IV B kurang termotivasi pada pembelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan media konvensional seperti poster atau LKPD cetak. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran juga kurang karena siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang dilaksanakan dengan media konvensional. Akibatnya, siswa mengabaikan pembelajaran yang sedang berlangsung dan sibuk dengan diri sendiri. Dengan kondisi yang demikian pembelajaran menjadi tidak kondusif dan kurang maksimal.

Berdasarkan kuisioner analisis kebutuhan yang dibagikan peneliti kepada siswa kelas IV B membuahkan hasil bahwa 75% siswa merasa cukup senang

dengan pembelajaran pendidikan pancasila. Kemudian untuk penggunaan media pembelajaran berbasis digital sangat jarang digunakan dengan persentase penggunaan sebesar 44%. Sementara itu dari beberapa kuisisioner yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sangat diminati siswa menunjukkan bahwa siswa cenderung tertarik pada media pembelajaran berbasis digital seperti multimedia interaktif dan game edukatif dengan persentase sebesar 84%. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila khususnya kelas IV B MI Miftahul Huda Ngenep.

Pembelajaran dimasa sekarang pendekatan inovatif seperti pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menjadi salah satu cara efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa dapat membangkitkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Zen dkk., 2022). Penelitian oleh Dita Prihatna Wati dan Arum Fatayan dengan judul “Pengaruh Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar” mendapatkan hasil bahwa motivasi belajar siswa berkontribusi terhadap hasil belajar. Dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis mengenai motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila yang menghasilkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,85 > 0,24$) artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa (Wati & Fatayan, 2023).

Fitria Hanaris dalam artikelnya yang berjudul “Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa : Strategi dan Pendekatan yang Efektif” menyatakan bahwa dalam memotivasi siswa untuk belajar salah satu cara yang dapat diupayakan oleh guru yaitu dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Hanaris, 2023). Hal ini sebagaimana dengan penelitian dari Karim dan Bahar yang berjudul “Efektifitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Madrasah DDI Kalungkuang” menunjukkan bahwa penerapan media canva dalam pembelajaran IPA kelas VI di masdrasah DDI Kalungkuang memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Dampak positif ini dapat dibuktikan dari hasil post test yang dilakukan mengalami peningkatan sebesar 84% dari yang sebelumnya 62,5% (Karim & Bahar, 2024).

Hasil penelitian oleh Ita Mutiara Dewi dan Novi Setyaso dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Flipbook* Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Kelas V di Sekolah Dasar” diketahui bahwa digital *flipbook* berbasis canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil peningkatan rata – rata skor pretest sebesar 50 menjadi 80 pada saat *post-test* dan hasil ujian N-Gain diperoleh sebesar 0,61 dengan kategori sedang. Selain itu dari hasil angket respon yang disebarkan diperoleh respon yang sangat baik dari siswa dan guru. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa digital *flipbook* berbasis canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta layak dan praktis

digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V SDN 1 Sendangharjo (Dewi & Setyasto, 2024).

Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian oleh (Senjaya dkk., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media komik digital secara efektif menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan perolehan persentase mencapai 88%.

Hal ini sebagaimana dengan hasil penelitian dari Hayyuningtyas dan Batubara yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berupa *powerpoint* interaktif pada pembelajaran IPA kelas 3 menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan maksimal meski dilakukan secara daring (Hayyuningtyas & Batubara, 2021). Demikian pula hasil penelitian oleh Desi Rahmawati dan Yulia Miftah Hidayati yang menguji pengaruh multimedia berbasis *website* pada pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Diperoleh hasil dengan penggunaan multimedia berbasis *website* memiliki nilai efektivitas yang tinggi terhadap motivasi belajar siswa SD (Rahmawati & Hidayati, 2022).

Berdasarkan hasil studi penelitian terdahulu yang dilakukan peneliti, maka perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagaimana dengan pembahasan diatas peneliti mengangkat beberapa permasalahan yang dihadapi kedalam bentuk judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi Siswa

pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep?

C. Tujuan Pengembangan Proyek

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini meliputi :

1. Mengembangkan produk media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep.

2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep.
3. Mengetahui efektifitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran powerpoint yang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa *soft file powerpoint*.
2. Dalam *powerpoint* ini terbagi menjadi beberapa bagian :
 - a. Cover awal yang menampilkan judul atau tema pembelajaran
 - b. Tampilan menu yang berisi beberapa pokok bagian PPT.
 - c. Petunjuk atau prosedur pembelajaran berisi langkah langkah sebelum memulai belajar.
 - d. Tujuan berisi pemaparan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu siswa mampu menganalisis keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia sebagai wujud kebhinekaan. Siswa mampu mengidentifikasi dan memberikan contoh sikap yang mencerminkan toleransi, empati, dan gotong royong dalam keberagaman sosial

budaya di lingkungan rumah, masyarakat dan sekolah. Tujuan pembelajaran ini hasil pengembangan capaian pembelajaran: peserta didik mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, minat, dan perilakunya. Siswa mampu mengenali dan menyebutkan identitas diri (fisik dan non-fisik) orang di lingkungan sekitarnya. Siswa mampu menghargai perbedaan karakteristik baik fisik (contoh : warna kulit, jenis rambut, dll) maupun non fisik (contoh : miskin, kaya, dll) orang di lingkungan sekitar. Siswa mampu menghargai kebinekaan suku bangsa, sosial budaya, dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika .

- e. Video tentang pemaparan kekayaan sosial dan budaya di Indonesia.
 - f. Materi pembelajaran berisi inti dari PPT.
 - g. Uji konsentrasi berisi tebakan sederhana dan dapat dijadikan ice breaking saat pembelajaran berlangsung.
 - h. Kuis berisi tata cara kuis dan link kuis untuk guru.
3. *Powerpoint* yang dihasilkan didesain dengan *background* berwarna kemudian menggunakan variasi *font* dengan ukuran menyesuaikan agar mudah dibaca siswa khususnya kelas IV. Selain itu PPT akan diberi hiasan menarik yang berkaitan dengan ciri khas tema pembelajaran yaitu keragaman sosial budaya.
4. *Powerpoint* yang dihasilkan akan dikunci untuk menghindari plagiasi dari orang lain.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menambah variasi media pembelajaran yang menarik dan berbasis digital.
2. Menambah motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.
3. Mendukung diferensiasi pembelajaran siswa.
4. Relevansi bagi kurikulum saat ini yang menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran.
5. Menambah wawasan pengetahuan dalam pengembangan produk media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini memiliki beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Proses belajar mengajar akan lebih mudah dengan memanfaatkan teknologi.
- b. Proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan dengan desain *powerpoint* yang menarik dan bervariasi tidak hanya memuat teks namun terdapat juga gambar dan audio.
- c. Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

- d. Penyampaian materi lebih praktis dengan media pembelajaran berbasis digital.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain :

- a. Dalam pengembangan media pembelajaran ini hanya mencakup materi pembelajaran pendidikan pancasila elemen Bhineka Tunggal Ika berkaitan dengan keragaman sosial budaya.
- b. Pengembangan ini diujikan terbatas pada siswa kelas IV B di MI Miftahul Huda Ngenep.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran berbasis digital merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam bentuk digital dan dapat diakses, diolah, serta didistribusikan menggunakan perangkat digital.

2. Motivasi Belajar Siswa

Dorongan yang tumbuh dari dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas atau kegiatan belajar.

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI

Pembelajaran pendidikan pancasila SD/MI merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk membentuk karakter dan mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami, menghayati dan mengamalkan nilai – nilai moral, sosial maupun kebangsaan dengan

berpedoman pada Pancasila, UUD 1945, Bhineka Tunggal Ika dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital merupakan proses sistematis yang ditempuh seseorang untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk digital.

H. Sistematika Penulisan

Supaya mempermudah untuk melihat dan memiliki gambaran mengenai paparan yang ada pada skripsi secara menyeluruh, maka perlunya dikemukakan sistematika yang menjadi pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan tersebut yaitu :

BAB I :Pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan proyek, spesifikasi produk, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah, serta sistematika penulisan.

BAB II : Kajian pustaka memuat tentang landasan teori yang relevan dengan penelitian dan kerangka berpikir.

BAB III : Metode pengembangan memuat tentang metode atau prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti mencakup model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk yang terdiri dari desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil pengembangan yang memuat tentang gambaran hasil penelitian pengembangan meliputi penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.

BAB V : Kajian dan saran tentang wujud akhir produk setelah direvisi perlu dikaji secara objektif dan tuntas. Selain itu juga mengungkapkan saran untuk keperluan pemanfaatan produk kesasaran yang lebih luas maupun saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut.



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep

Penelitian ini dikembangkan dengan menerapkan model ADDIE sebagai pendekatan pada proses pengembangannya. Model penelitian pengembangan ADDIE merupakan model penelitian yang memiliki lima tahapan dalam penerapannya. Adapun 5 tahapan penelitian yaitu *analyze, design, development, implement, and evaluation* (Maydiantoro, 2019). Berlandaskan prosedur penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, analisis dari data yang telah diolah peneliti yaitu sebagai berikut:

a. *Analyze* (Analisis)

Analisis ini perlu dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran secara langsung dikelas sehingga media yang dikembangkan peneliti sesuai dan tepat sasaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Novasari & Wardhani, 2024) dalam artikelnya bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru untuk menyajikan materi pembelajaran yang efektif namun juga membantu siswa untuk lebih aktif terlibat dan fokus dalam pembelajaran yang berlangsung.

Pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada penelitian ini tidak hanya berdasarkan penilaian ahli media dan materi

saja, tetapi juga didasarkan pada analisis kebutuhan yang telah diperoleh saat observasi awal oleh peneliti. Analisis yang penting dilakukan peneliti berkaitan dengan beberapa hal yaitu kompetensi yang dituntut pada siswa, karakteristik siswa, dan analisis materi (Slamet, 2022). Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui wawancara guru maupun siswa sehingga peneliti dapat menyesuaikan media pembelajaran yang diperlukan oleh guru dan siswa dikelas.

Salah satu aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran berbasis digital yaitu *microsoft powerpoint*. *Powerpoint* merupakan sebuah alat yang dapat dimanfaatkan dalam menyusun materi dengan cepat dan efisien. Penyajian materi dengan *powerpoint* tidak terbatas dalam bentuk visual, namun terstruktur dengan kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan transisi (Celsie Carolien dkk, 2023). Penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan guru menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Sufa, 2023) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan sangat baik dan dapat menyajikan pembelajaran yang kondusif.

b. *Design* (Desain)

Media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan berupa *powerpoint*. Desain *powerpoint* memudahkan peneliti dalam merealisasikan media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Sebagaimana menurut (Hendra dkk., 2023) dalam bukunya

menerangkan bahwa *microsoft powerpoint* adalah sebuah program perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan *microsoft* dan termasuk program berbasis multimedia. Dalam aplikasi ini tidak hanya dapat mengolah kata atau teks namun juga dapat memuat gambar dan animasi yang beragam sehingga pengguna dapat berkreatifitas sesuai dengan keinginannya, dengan begitu penyajian informasi lebih menarik dan mudah untuk diterima *audiens*.

Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* terbukti efektif dalam pembelajaran. Sebagaimana pernyataan Budianti dkk bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Ini disebabkan oleh kebutuhan siswa akan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka, di mana pembelajaran menggunakan *PowerPoint* interaktif membuat siswa lebih bersemangat dan terlibat (Budianti dkk., 2023).

c. Tahap *development* (Pengembangan)

Tahapan pengembangan merupakan fase transformasi desain menjadi produk nyata atau siap untuk digunakan. Selain itu pada tahap ini penting untuk dilakukan uji coba untuk memastikan produk yang dihasilkan memiliki kualitas tinggi sebelum diimplementasikan (Hanifah dkk., 2023). Proses pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada penelitian ini telah melalui dua tahapan yaitu didesain berdasarkan hasil analisis yang diperoleh peneliti dan uji coba/validasi oleh ahli materi dan desain/media.

Saputri dkk menyatakan bahwa validasi merupakan penilaian oleh ahli untuk memastikan produk telah layak dan sesuai dengan tujuan pengembangan (D. Saputri dkk., 2023). Hasil dari uji validasi oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 72,5% dengan kategori layak digunakan. Sedangkan dari hasil validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 93,34% dengan kategori sangat layak/valid untuk digunakan.

d. Tahap *Implement* (Implementasi)

Langkah implementasi sering diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran, yang berarti terdapat proses penyampaian materi dari guru kepada siswa (Risal et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang memuat audio visual terbukti efektif dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian dan mendukung interaktifitas dalam pembelajaran (Thurfah et al., 2022). Siswa memberikan respon positif saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini dapat dilihat dari partisipasi siswa saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu dapat juga dilihat dari persentase angket respon yang disebarkan kepada siswa mencapai 92,2% yang artinya media pembelajaran berbasis digital sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Respon dapat menunjukkan tingkat ketertarikan, pemahaman dan kepuasan siswa (Kartini & Putra, 2020). Respon siswa merupakan reaksi sosial yang ditunjukkan oleh siswa sebagai bentuk tanggapan umpan balik terhadap proses pembelajaran, media yang

digunakan dan pengalaman belajar yang siswa alami. Respon siswa menjadi hal yang penting untuk mengetahui penilaian siswa mengenai efektivitas, kejelasan dan daya tarik media yang digunakan saat proses pembelajaran (Wulandari dkk., 2021).

e. Tahap *evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap penting dalam proses pengembangan media pembelajaran karena berfungsi untuk menilai kualitas, efektivitas, dan ketercapaian tujuan pembelajaran dari produk yang dikembangkan (Risal et al., 2022). Evaluasi dilakukan tidak hanya untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga untuk mengetahui respon pengguna (guru dan siswa) terhadap media serta kesesuaian isi, desain, dan penyajian media pembelajaran digital (Waruwu, 2024).

Siswa dan guru memberikan respon positif terhadap media pembelajaran berbasis digital. Hal ini dibuktikan dengan angket respon yang diberikan mencapai presentase >90%. Evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada saat proses pengembangan berlangsung untuk memperoleh masukan dari ahli dan pengguna, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah produk diterapkan guna mengetahui efektivitas media terhadap hasil belajar siswa (Afriliana & Diyana, 2024).

2. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis digital siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep

Respon siswa merupakan reaksi umpan balik terhadap suatu model atau media pembelajaran yang diterapkan, serta dapat mencakup indikator seperti ketertarikan, relevansi dan kepuasan (Budi et al., 2021). Respon siswa menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu produk pengembangan. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *powerpoint*, video animasi atau multimedia lainnya berpotensi untuk meningkatkan antusiasme yang tinggi. Hal ini sebagaimana penelitian Wuryanti dan Kartowagiran yang mengasilkan bahwa media video animasi dapat menarik perhatian siswa dan siswa lebih fokus dalam pembelajaran (Wuryanti & Kartowagiran, 2016).

Berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa merasa mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini dapat dilihat dari persentase respon siswa mencapai 91% pada uji coba lapangan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual bagi siswa (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran digital, siswa merasa bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan pemahamannya. Terlihat dari persentase yang diberikan siswa sebesar 91%. Penggunaan bahasa yang sederhana dan visual yang menarik memudahkan siswa dalam memahami materi lebih baik (Azzahra dkk., 2022).

Selanjutnya menurut siswa penggunaan media pembelajaran berbasis digital memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar. Hal

ini dapat dilihat dari persentase yang diberikan siswa mencapai 93%. Penerapan media pembelajaran yang interaktif tidak hanya menyampaikan informasi saja namun, juga dapat menambah pengalaman belajar baru bagi siswa (Aini, 2016).

Penyajian tampilan media pembelajaran berbasis digital sangat menarik bagi siswa dilihat dari tingginya persentase yang diberikan siswa mencapai 93%. Media pembelajaran berbasis digital dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa dengan tampilan visual yang memadukan gambar, teks dan audio (Hendra dkk., 2023).

Siswa merasa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Sehingga motivasi belajar siswa lebih meningkat. Hal ini dapat dilihat dari persentase siswa mencapai 99%. Tingginya persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa kelas IV B. Sejalan dengan pernyataan (Hendra dkk., 2023) dalam bukunya bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui form diskusi *online*, kuis interaktif, dan beragam aktivitas lain yang dapat memotivasi serta menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan berisi konten yang sesuai dengan tema yang diajarkan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari persentase yang diberikan siswa sebesar 90%. Kurikulum, CP-TP merupakan bagian dari perangkat ajar yang digunakan guru dan penting untuk diadaptasikan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa, sehingga

dapat mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Zahra dkk., 2025).

Media pembelajaran berbasis digital sangat efektif untuk meningkatkan semangat dalam belajar siswa dibuktikan dengan perolehan persentase sebesar 96%. Siswa merasa media pembelajaran dapat memfasilitasi siswa untuk memahami materi yang kurang dimengerti. Ditunjukkan dari tingginya persentase yang diberikan oleh siswa. Selain itu siswa merasa bahwa belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sangat sesuai dengan minat dan harapan siswa. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Shalikhah et al., 2017) bahwa kelancaran proses pembelajaran diperlukan media yang menarik dan interaktif serta sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga dengan media pembelajaran yang sesuai akan menumbuhkan semangat belajar siswa dan siswa akan termotivasi untuk memahami setiap materi yang disampaikan.

Media pembelajaran berbasis digital dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Kemudahan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital menjadikan rasa ingin tahu siswa semakin meningkat. Kondisi ini menjadikan siswa lebih aktif dalam menggali informasi yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran dengan menerapkan media berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan rasa ingin tahu siswa (Nurisa & Ghofur, 2019).

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat menumbuhkan semangat siswa untuk mempelajari ulang materi yang sudah

diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari persentase yang diberikan siswa mencapai 99%. Sejalan dengan (Sukmanasa dkk., 2017) yang membutikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran digital yang dirancang dengan menarik akan meningkatkan motivasi siswa dalam menggali informasi dan mengulang pembelajaran.

Penggunaan media dengan mengintegrasikan teknologi akan menjadi suatu hal yang baru dan dapat menarik perhatian siswa. Selain itu media berbasis digital yang dikembangkan menjadi sebuah inovasi baru karena siswa tidak hanya belajar melalui teks, tetapi juga melalui gabunga teks, gambar dan audio/video. Seperti yang telah dibuktikan oleh (Sukmanasa dkk., 2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor” menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menarik perhatian siswa dan layak digunakan dalam berbagai mata pelajaran.

3. Efektivitas media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep

Media pembelajaran berbasis digital telah menjadi alternatif sebagai alat penyajian materi yang menarik dalam dunia pendidikan. Teknologi digital berpotensi dan memiliki peluang yang strategis dalam mendukung keberhasilan pendidikan (Afifulloh & Cahyanto, 2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital sebagai upaya dalam menjawab kebutuhan pembelajaran yang adaptif, interaktif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Perubahan ini juga

dipengaruhi oleh tuntutan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran (Shalikhah et al., 2017).

Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dalam kegiatan belajar mengajar (Hendra et al., 2023). Efektivitas merupakan indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan. Dalam konteks media pembelajaran, efektivitas mengacu pada sejauh mana media dapat mendukung pencapaian tujuan yang telah ditetapkan (Wasiyah dkk., 2023). Pada penelitian ini efektivitas dilakukan peneliti untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV MI Miftahul Huda Ngenep.

Efektivitas media pembelajaran dapat diketahui dengan beberapa indikator antara lain : peningkatan hasil tes (*pre-test* ke *post-test*), aktivitas belajar yang tinggi dan respon positif siswa terhadap media yang digunakan (Upu et al., 2021). Hasil analisis uji t sampel berpasangan menggunakan SPSS 20 menunjukkan signifikansi $0.000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Selain dari analisis uji t SPSS 20, dilihat dari skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan dari 86,17 menjadi 92.

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila terdapat peningkatan yang signifikan dan perbedaan antara sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media (Gusmania & Wulandari, 2018). Selain

hasil *pre-test* dan *post-test* efektivitas media pembelajaran dapat diukur melalui respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran (Rambe & Masithoh, 2023). Pada penelitian ini respon yang diberikan siswa terhadap media pembelajaran berbasis digital juga sangat baik dan mencapai persentase 92,94% yang termasuk pada kategori sangat efektif.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terdapat beberapa saran bagi pembaca maupun pengguna sebagai berikut :

- a. Bagi guru, media ini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran, media ini menawarkan kemudahan untuk guru dalam menyampaikan dan menyajikan materi pembelajaran kepada siswa.
- b. Bagi siswa, media pembelajaran berbasis digital ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar secara mandiri yang dapat memberikan wawasan dan pengalaman belajar yang menarik khususnya pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keragaman sosial budaya.
- c. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai sumber atau referensi dalam pembelajaran ataupun penelitian selanjutnya.

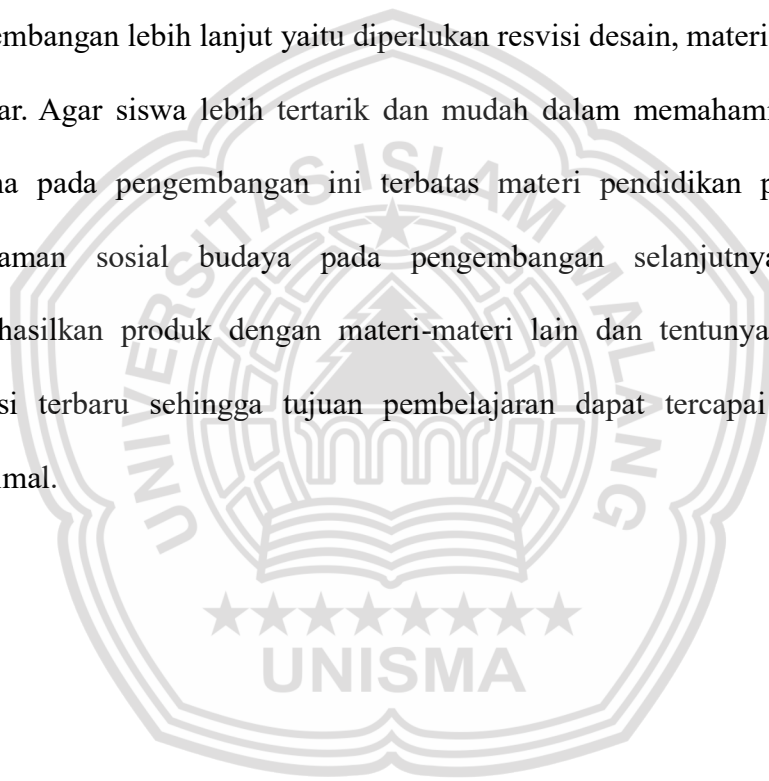
2. Diseminasi

Media pembelajaran berbasis digital ini dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa tingka SD/MI. Peneliti menyarankan bahwa dalam mengembangkan suatu produk, penting untuk selalu mengikuti tahapan

yang ada dalam prosedur pengembangan. Selain itu produk ini disebarluaskan untuk mengumpulkan masukan atau saran demi menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan peneliti berupa *powepoint* berisikan materi pendidikan pancasila keragaman sosial budaya untuk kelas IV tingkat SD/MI. Saran atau harapan untuk pengembangan lebih lanjut yaitu diperlukan resvisi desain, materi maupun gambar. Agar siswa lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi. Karena pada pengembangan ini terbatas materi pendidikan pancasila keragaman sosial budaya pada pengembangan selanjutnya dapat menghasilkan produk dengan materi-materi lain dan tentunya dengan inovasi terbaru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.



DAFTAR RUJUKAN

- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik di Era.* 6(2), 31–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.26737/JPDI.V6I2.2515>
- Afriliana, R., & Diyana, T. N. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Phet Dan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Teori Kinetik Gas. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 13(2), 65. <https://doi.org/10.19184/Jpf.V13i2.44778>
- Aini, Z. (2016). *Pengembangan media CD pembelajaran interaktif pada tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIN Loloan Timur Jembrana.*
- Amanda, R., Lubis, S. A., Maha, S., & Yuliana. (2023). Peran Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 4(1), 1133–1139. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/14166>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (M. Fadhli (ed.)). Pusdikra MJ. <https://repository.uinsu.ac.id/12021/1/BUKU/.pdf>
- Awiria, & Latifah, N. (2019). *Pembelajaran PKN SD* (Alviana (ed.)). Penerbit Samudra Biru. http://eprints.umsida.ac.id/3603/1/BUKU_AJAR_PKN_PGSD_versi_full_book.pdf
- Azzahra, B. N., Mufidah, N., & Aprianti, M. (2022). Penggunaan Media Powton Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Pembelajaran IPS. *AAsanka*, 3(2), 261–272. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/asanka.v3i2.5167>
- Batubara, H. H. (2022). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Budi, Novanto, Y. S., & Anitra, R. (2021). *Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Poe Dalam Pembelajaran IPA di SD*. 7(November), 278–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5508>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Celsie Carolien, Shanta Rezkita, & Ayu Rahayu. (2023). Pengembangan media powerpoint berbasis pendekatan kontekstual pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Science Education and Development Journal Archives*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.59923/sendja.v1i1.11>
- Dewi, I. M., & Setyasto, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2300–2308. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7030>

- Fauziah, A. Z. (2023). Implementasi Pembelajaran PKN dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 19–24. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v4i1.241>
- Gumilar, G., Fahmi Nugraha, M., & Hendrawan, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Ujang Entis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Jlj*, 11(3), 2022. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018). *Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa*. 7(April), 61–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.33373/pythagoras.v7i1.1196>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2). <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/download/1204/953/>
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hanifah, D. P., Supadmi, Mustafa, Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyo, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., Taufikurrahman, L. (KC), Maliki, R. Z., Eriyanti, Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2023). *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (D. W. Mulyasari (ed.); 1st ed., Issue 1880506230015). Penerbit Pradina Pustaka. https://www.researchgate.net/publication/376720714_Teori_Dan_Prinsip_Pengembangan_Media_Pembelajaran
- Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dan Ispring di Android untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Ipa di Kelas 3 Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4804>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In Efitra & Soepriano (Eds.), *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (1st ed., Issue 1). Sonpedia Publishing Indonesia. https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media_pembelajaran_berbasis_digital.pdf
- Karim, S., & Bahar, I. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Madrasah DDI Kalukuang. *Elementary : Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 49–56. <https://pdfs.semanticscholar.org/e373/45a1e4c6ec2f4938ef7daa3c027694f8f7b1.pdf>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>

- Lestari, E. T. (2020). Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. In *Deepublish* (1st ed.). Deepublish.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maswan, & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*. Pustaka Pelajar.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi, Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., D, Y. Y., & Santiari, N. P. L. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In M. Jannah (Ed.), *Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck* (1st ed.). PT Mifandi Mandiri Digitan. <https://osf.io/d6wck/download>
- Nadzir, H. N. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan Model Hannafin and Peck pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 47–55. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.58570>
- Nasution, A. J., Mora, E., Panjaitan, L. I., & Hanny, L. (2023). Analisis Inovasi Pembelajaran PKN di MI/SD. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 200–207. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3166>
- Novasari, & Wardhani, I. S. (2024). Peran media pembelajaran dalam Tantangan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Media Akademik*, 2(1), 5. https://www.academia.edu/download/110211296/artikel_peran_media_pembelajaran_dalam_era_digita1.pdf
- Nur Aziza Basuki, M., Cahyanto, B., & Sari Dewi, M. (2024). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Mi Al Ma'arif 07 Singosari Malang. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 118–131. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/article/viewFile/25156/18941>
- Nurisa, K., & Ghofur, M. A. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IPS SMA NEGERI 1 BANGKALAN*. 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v7n2.p38-43>
- Perwita, D. P., Kandika, P. S., & Oktrisma, Y. (2019). *Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4D, ADDIE, ASSURE, HANNAFIN DAN PECK)*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/7bydx>
- Pradana, S., & Sunarsi, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Sustainability (Switzerland)* (1st ed., Vol. 11, Issue 1). Pascal Books. <https://lemlit.unpas.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Metode-Penelitian-Kuantitatif.pdf>

- Prameswari, D. P., & Rahayu, T. S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match dan Numbered Head Together: Kajian Meta – Analisis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 202–210. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.28244>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3). <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Rahmani, D., Risnawati, & Hamdani, M. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576. <https://jpion.org/index.php/jpi568> Situswebjurnal: <https://jpion.org/index.php/jpi>
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2367–2375. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1465>
- Rambe, N., & Masithoh, D. (2023). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Whatsapp Group terhadap Hasil Belajar Kompetensi IPA di Sekolah dasar. 2(April), 46–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.57176/jn.v2i2.42>
- Ridwan Abdullah Sani. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Kencana.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori - Teori dan Desain Penelitian* (1st ed.). Literasi Nusantara Abadi.
- Rizka Magfirah, N., Yurfiah, & Syamsurijal. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas IV dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. 1, 923–932. <http://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/prosahttps://doi.org/10.35326/prosa.v8i4.5536>
- Saputri, A. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV MI PGRI Imam Bonjol*. Universitas Islam Malang.
- Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. 3(2), 133–151.

<https://doi.org/https://doi.org/10.25299/baej.2023.15347>

- Senjaya, R. P., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharram, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Setyosari, P. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (4th ed.). Kencana.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. 20(1), 9–16.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro (ed.)). Insitut Agama Sunan Kalijogo Malang. <https://perpustakaan.iainskmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembangan-RD.pdf>
- Sufa, M. R. william. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tematik Siswa Kelas III SD. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 2(4), 246–264. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v2i4.3499>
- Suhudi, Radeswandri, Herlinda, & Vebrianto, R. (2024). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Pendiddikan Dasar*, 9(I), 83–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v9i1.34338>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor*. 3(2), 171–185. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138.g2701>
- Supardi. (2020). *Landasan ★ Pengembangan ★ Bahan Ajar*. Sanabil. [https://repository.uinmataram.ac.id/153/1/Landasan Pengembangan Bahan Ajar.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/153/1/Landasan_Pengembangan_Bahan_Ajar.pdf)
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (Issue April 2017). UNY Press. https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan
- Suryanti, E., Tri Widayati, R., Nugrahani, F., & Veronika, U. P. (2024). Pentingnya Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 505–514. <https://doi.org/10.32585/jp.v33i1.4944>
- Thurfah, I. I., Rizhardi, R., & Suryani, I. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SDN 27 Palembang. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(1), 85. <https://doi.org/10.24114/js.v7i1.36399>
- Tirtoni, F. (2016). Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Penerbit buku baik.

http://eprints.unisma.ac.id/3603/1/BUKU_AJAR_PKN_PGSD_versi_full_book.pdf

- Upu, H., Darwis, & Athira. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Metode Field Trip pada Kelas VII*. 5(1), 82–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.35580/IMED19915>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas*. 4, 205–212. <https://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/download/227/185>
- Wati, D. P., & Fatayan, A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 5193–5200. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1082>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *Orbita: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Zahra, N., Fitri, N., Ashri, A., & Frayoga, D. N. (2025). *Merancang Media Pembelajaran yang Interaktif dan Menarik dengan Mengembangkan Perencanaan Pembelajaran*. 3, 5976–5983. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13281>
- Zen, S., Dina, L. N. A. B., & A'yun, Q. (2022). Implementasi Media Komik Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 7, 38–47. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/download/17082/12846>