

Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

***Nabella Febrianti¹, Ade Cyntia Pritasari²**

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura, Jl. Raya Telang, Po Box 02 Kecamatan Kamal, Bangkalan, Jawa Timur 69162, Indonesia

¹  orcid id: <https://orcid.org/0009-0007-1445-9372>

²  orcid id: <https://orcid.org/0009-0008-5514-549X>

*nabellafeb2@gmail.com

Keywords:	Abstract
<i>Elementary school, Innovation, Motivation, Students.</i>	<i>This study aims to investigate and analyze how learning innovation can serve as a solution to enhance student motivation in Elementary Schools (SD). The research explores various learning models and media employed to boost student learning motivation, including Problem-Based Learning (PBL), blended learning, digital learning, interactive learning, cooperative learning (STAD type), active learning (Index Card Match type), and guided inquiry models, as well as learning videos, linktree and wordwall applications, educational games, quizwhizzer and kinemaster applications, Kahoot, geocaching, technology-based animation, and snakes and ladders. The research employs a descriptive qualitative methodology with data collection techniques through a literature review. The literature sources used consist of journal articles published from 2015 to 2024 that are relevant to the research focus. The analysis reveals that digital learning media, specifically learning videos incorporating animation, are frequently utilized to enhance student motivation. These videos facilitate easier comprehension of the material for students. This research suggests that digital learning media in the classroom can be effectively implemented by teachers to enhance student motivation in Elementary Schools.</i>
Kata Kunci: Sekolah Dasar, Inovasi, Motivasi, Siswa.	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis bagaimana inovasi pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD), terdapat beberapa model dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu meliputi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), model pembelajaran blended learning, model pembelajaran digital, model pembelajaran interaktif, model pembelajaran kooperatif tipe STAD, pembelajaran aktif tipe Index Card Match, model guided inquiry, media pembelajaran video, aplikasi linktree dan wordwall, permainan/game edukasi, aplikasi quizwhizzer dan kinemaster, kahoot, geocaching, animasi berbasis teknologi dan ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data studi literatur. Sumber literatur yang digunakan adalah artikel jurnal terbitan dari tahun 2015-2024 yang relevan dengan fokus penelitian ini. Hasil analisis menunjukkan bahwa yang sering digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran digital, yaitu

berupa video pembelajaran yang melibatkan animasi sehingga membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan penelitian ini, media pembelajaran digital dalam pembelajaran dapat digunakan guru guna meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar.

Received : 20 Oktober 2024; Revised: 15 November 2024; Accepted: 17 Desember 2024

<http://doi.org/10.55080/jpn.v3i3.160>



This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mewujudkan potensi manusia seutuhnya, baik fisik, intelektual, emosional, social, maupun spiritual. Pendidikan merupakan pilar penting dalam membangun suatu bangsa. Kualitas pendidikan, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD), menjadi penentu masa depan generasi muda (Fahrurrazi et al., 2024). Keberhasilan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan dipengaruhi oleh faktor dari luar dan dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor eksternal meliputi peran guru, bahan/sumber belajar, lingkungan belajar, kurikulum dan fasilitas. Sementara faktor internal meliputi minat, bakat, dan yang tak kalah pentingnya yaitu motivasi (Hamdani et al., 2021). Motivasi dalam pembelajaran adalah kekuatan pendorong yang membuat peserta didik ingin belajar, berusaha, dan mencapai tujuan belajar mereka, hal ini didukung oleh pendapat (Mufliah, 2021) yang menyatakan bahwa faktor kunci dalam proses belajar adalah motivasi, karena berpengaruh terhadap kesungguhan dan semangat peserta didik dalam belajar. Motivasi merupakan hal utama dalam meningkatkan kinerja belajar peserta didik. Peserta didik yang termotivasi cenderung lebih aktif, dan gigih dalam mencapai hasil belajar (Lestari & Irawati, 2020). Motivasi belajar intrinsik, seperti penggalan bakat dan minat, sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan mereka dalam pembelajaran. Salah satu motivasi belajar yang sangat penting ditanamkan kepada peserta didik adalah penanaman motivasi belajar intrinsik (Nurafni & Ninawati, 2021).

Dunia pendidikan terus berkembang, dan metode pembelajaran tradisional yang kaku tidak lagi cukup untuk menarik perhatian dan minat generasi muda. Inovasi membuka jalan untuk menghasilkan dan membuat pengalaman belajar yang lebih menarik, karena berinteraksi secara aktif dan tentunya relevan dengan era digital. Dalam konteks pendidikan modern, inovasi pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan juga motivasi peserta didik (Melati et al., 2023). Menurut (Habsy et al., 2024) bahwa guru memegang peran utama dalam meningkatkan standar pendidikan, dan profesionalisme guru merupakan kunci untuk mencapai pendidikan yang berkualitas. Untuk menghasilkan suatu pendidikan yang bermutu, guru hendaknya memiliki kemampuan atau kompetensi yang bagus, karena merupakan komponen penting yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pendidikan (Andrian et al., 2020). Menurut (Virmayanti et al., 2023), guru dituntut kreatif serta inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Penting untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan menciptakan media pembelajaran yang

menarik sehingga mampu meningkatkan efisiensi proses belajar (Iskandar et al., 2023).

Teknologi dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi secara kreatif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih tertarik dalam belajar, meningkatkan prestasi akademis, dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil di dunia modern. Hal ini sesuai dengan pendapat (Saskia et al., 2022) yaitu, salah satu inovasi yang perlu digunakan guru dalam pembelajaran adalah dengan menerapkan teknologi yang semakin canggih untuk memotivasi siswa dalam belajar. Integrasi teknologi di dalam kelas dapat membawa dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan minat belajar peserta didik. Teknologi mendorong pengembangan gaya belajar aktif, eksploratif, dan investigatif untuk memiliki pengetahuan yang lebih baik (Adrillian et al., 2024). Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mengharuskan guru untuk berinovasi dan membiasakan diri dalam penggunaan teknologi sehingga menciptakan kelancaran kegiatan belajar mengajar serta tujuan dari pembelajaran dapat dicapai (Boiliu & Telaumbanua, 2022).

Guru harus mempertimbangkan kebutuhan dan pemahaman siswa, serta menentukan media pembelajaran yang sesuai, menarik, dan memotivasi untuk memaksimalkan potensi belajar siswa. Penelitian (Putra & Afrilia, 2020) mendukung hal ini, menekankan pentingnya pilihan media pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan motivasi dan kreativitas siswa. Salah satu inovasi pemanfaatan teknologi adalah penggunaan video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan alat yang efektif untuk menyampaikan informasi visual dan audio secara bersamaan. Penggunaan video dalam pembelajaran telah terbukti penting dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk peran guru dalam menggali motivasi belajar siswa (Sari et al., 2022).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan beragam media dan model pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa. Model-model tersebut antara lain: Problem Based Learning (PBL), blended learning, pembelajaran digital, interaktif, kooperatif tipe STAD, guided inquiry, dan pembelajaran aktif Index Card Match. Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi juga terbukti efektif, seperti penggunaan aplikasi seperti linktree dan wordwall, permainan/game edukasi, quizwhizzer dan kinemaster, Kahoot, geocaching, animasi berbasis teknologi dan ular tangga.

Penelitian ini akan menelaah bagaimana inovasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD). Penggunaan video pembelajaran animasi dapat membuat siswa lebih mudah belajar tentang materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi inovasi media dan model pembelajaran dikatakan efektif membantu guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memuat rekomendasi praktis bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mendalami bagaimana inovasi pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur. Studi literatur dilakukan dengan

mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber, seperti buku referensi dan artikel jurnal yang relevan dengan topik inovasi pembelajaran di Sekolah Dasar. Literatur yang digunakan dibatasi pada artikel jurnal terbitan tahun 2015 hingga 2024 yang diakses melalui Google Scholar. Proses seleksi literatur melibatkan evaluasi abstrak, kata kunci, dan isi artikel untuk memastikan kesesuaian tema serta kualitas sumber. Analisis data dilakukan secara bertahap melalui tiga langkah utama: (1) reduksi data, yaitu penyaringan informasi penting dari literatur sesuai dengan fokus penelitian; (2) penyajian data, yaitu pengorganisasian temuan dalam bentuk kategori atau tema; dan (3) penarikan kesimpulan, yaitu interpretasi data secara kritis untuk menjawab tujuan penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Hasil analisis data disajikan secara naratif untuk memberikan penjelasan yang komprehensif mengenai inovasi yang efektif dan aplikatif dalam pembelajaran.

3. Temuan dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran merupakan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Berdasarkan kajian literatur dari tahun 2015 hingga 2024, mengungkapkan berbagai inovasi pembelajaran yang berpotensi signifikan dalam menggali motivasi belajar mereka. Dalam penelitian ini menekankan pentingnya pendekatan holistik yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan profesionalitas pendidik atau guru dalam mengelola lingkungan belajar sehingga kondusif dan memotivasi.

Pemanfaatan teknologi digital telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. (Sari et al., 2022) menyatakan, video pembelajaran, sebagai salah satu contoh, tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan auditori, tetapi juga mampu meningkatkan daya tarik dan pemahaman materi pelajaran. Kemampuan video untuk menggabungkan elemen visual dan auditif membuat pembelajaran lebih interaktif dan engaging, sehingga membuat siswa tidak kesulitan dalam memahami dan mengingat materi. Lebih lanjut, penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Berkaitan dengan video pembelajaran, terdapat animasi pembelajaran sebagai media berbasis teknologi yang menghadirkan visualisasi kreatif dan menarik, sehingga meningkatkan daya tarik dan pemahaman konsep bagi siswa. Animasi yang dirancang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan rasa keingintahuan, dan menghasilkan pengalaman belajar positif (Melati et al., 2023).

Selain video pembelajaran, aplikasi-aplikasi edukatif seperti Quizwhizzer, Kinemaster, Linktree, Kahoot dan Wordwall dan penggunaan web edukatif seperti Geocaching juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar (Putra & Afrilia, 2020). Lebih jauh lagi, aplikasi-aplikasi ini seringkali dirancang dengan pendekatan gamifikasi, yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan engagement siswa. Semua itu berkaitan dengan model pembelajaran digital yang dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka. Model pembelajaran digital menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan materi pembelajaran interaktif, seperti platform pembelajaran online, video edukatif, dan simulasi virtual. Model ini meningkatkan

akses dan interaktivitas, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (Boiliu & Telaumbanua, 2022).

Selanjutnya terdapat game/permainan edukatif yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif dan menumbuhkan motivasi belajar. Penggunaan game dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan, tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar siswa. Lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar dan mengajar yang berarti siswa lebih terstimulasi dan termotivasi serta memahami konsep yang diajarkan (Adrillian et al., 2024). Selain media berbasis game, (Munawir et al., 2024) mengemukakan, pemanfaatan permainan edukatif seperti permainan ular tangga juga berkontribusi terhadap lingkungan belajar yang menyenangkan dan penuh motivasi. Permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang kreativitas, dan mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan tidak terbebani tekanan, permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Perkembangan teknologi yang pesat mendorong guru untuk berinovasi dalam pembelajaran agar siswa termotivasi untuk belajar. Blended Learning adalah salah satu model pembelajaran yang bisa mengintegrasikan pendekatan teknologi dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini memberikan guru kesempatan untuk merespons kebutuhan belajar siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai kepada masing-masing siswa yaitu yang lebih personal dan responsif terhadap kebutuhan belajar setiap siswa (Saskia et al., 2022). Selain itu, model pembelajaran inovatif juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) misalnya, dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Model ini selain meningkatkan pemahaman konseptual, juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi (Hamdani et al., 2021). Siswa yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran cenderung lebih termotivasi dan memiliki rasa kepemilikan terhadap pengetahuan yang mereka peroleh.

Model pembelajaran lain yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran Guided Inquiry. Dengan penekanan pada eksplorasi dan penemuan, model ini memotivasi siswa untuk secara aktif mengeksplorasi materi pelajaran dan membangun pemahaman mereka sendiri melalui proses penemuan (Lestari & Irawati, 2020). Model ini memberikan siswa rasa kepemilikan atas pembelajaran mereka, yang akan semestinya meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Kemudian ada model pembelajaran interaktif, kooperatif tipe STAD, dan pembelajaran aktif tipe Index Card Match. Model pembelajaran interaktif mengajak siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, tanya jawab, permainan edukatif, dan kegiatan kelompok. Model ini mendorong partisipasi dan engagement siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka (Fahrurrazi et al., 2024). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD menekankan kerja sama tim dan pembelajaran antar siswa. Siswa saling membantu dalam kelompok kecil dan belajar bersama untuk mencapai tujuan bersama, sehingga meningkatkan kolaborasi, kerja tim, dan motivasi belajar (Andrian et al., 2020). Sedangkan model pembelajaran jenis Game Index Card Match membuat siswa berpartisipasi dalam kegiatan matching

kartu yang berisi pertanyaan tentang materi dan kartu jawaban, pembelajaran ini lebih menstimulir semangat siswa. Model ini juga menciptakan pengalaman mereka lebih interaktif dalam belajar karena siswa dapat berinteraksi dengan animasi (Muflihah, 2021).

Di luar inovasi pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator pembelajaran juga sangat krusial. Guru yang profesional dan kompeten mampu memilih, mengadaptasi, dan menerapkan inovasi pembelajaran secara efektif. Kemampuan guru dalam membimbing siswa, menciptakan hubungan positif, dan pemberian umpan balik yang konstruktif sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggalan bakat dan minat siswa juga merupakan kunci dalam meningkatkan motivasi belajar intrinsik. Dengan memahami minat dan bakat mereka, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih optimal, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dengan baik (Nurafni & Ninawati, 2021).

Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, upaya tersebut dihadapkan pada beberapa kendala utama, yaitu: Kurangnya Inovasi Pembelajaran; Penggunaan model dan metode pembelajaran tradisional yang kurang menarik dan monoton dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Kurangnya Kompetensi Guru; Kurangnya kompetensi guru dalam mengelola dan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Kurangnya Pemahaman tentang Motivasi; Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa seringkali tidak didasarkan pada pemahaman yang mendalam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi, khususnya penggunaan media digital berupa video pembelajaran animasi dapat menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan kurangnya motivasi siswa. Video pembelajaran animasi memiliki potensi untuk menggali motivasi belajar siswa SD yaitu dengan menghadirkan proses belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Animasi yang hidup dan penuh warna dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran, dan mengurangi rasa jenuh. Selain itu, video pembelajaran animasi menciptakan visualisasi yang menarik dan narasi yang mudah dipahami sehingga dapat membantu siswa menangkap inti dari materi pelajaran, bahkan untuk konsep-konsep yang rumit sekalipun. Sebagai contoh, pembelajaran tentang penjumlahan dapat dibuat lebih interaktif dengan menampilkan animasi buah-buahan yang dijumlahkan.

Penggunaan animasi juga dapat meningkatkan partisipasi siswa sekolah dasar dalam proses belajar dengan memberikan pengalaman yang lebih interaktif. Siswa dapat menjawab pertanyaan, atau menyelesaikan tugas-tugas dalam video. Sehingga menghasilkan proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Materi pelajaran yang disampaikan oleh guru juga menjadi lebih mudah dipahami jika menggunakan video pembelajaran animasi. Seperti menjelaskan konsep-konsep yang sulit, menampilkan demonstrasi, atau memberikan contoh-contoh nyata yang relevan dengan materi pelajaran.

Peningkatan kompetensi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi menjadi peran penting dalam menghasilkan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi. Guru perlu memahami bagaimana mengintegrasikan video pembelajaran animasi ke dalam rencana pembelajaran mereka, serta bagaimana menggunakannya secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan demikian, siswa dapat terdorong menjadi lebih aktif yang dapat meningkatkan prestasi akademis,

meningkatkan semangat belajar, dan tetap mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan.

Keunggulan media digital, khususnya video pembelajaran animasi, yaitu terdapat pada keunggulannya dalam menyajikan informasi atau materi secara visual dan auditoris, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Kombinasi gambar, suara, dan animasi dapat merangsang berbagai indera siswa SD, sehingga informasi dapat diserap dengan lebih mudah dan efektif. Video pembelajaran animasi juga dapat merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional siswa SD, sehingga mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Animasi yang menarik dan cerita dengan muatan emosional membuat siswa semakin tertarik dan termotivasi, yang dalam hal ini akan memudahkan mereka mengingat sehingga memahami materi pelajaran.

Pengembangan video pembelajaran animasi yang efektif untuk siswa SD memerlukan pertimbangan yang cermat terhadap aspek pedagogis, estetika, dan teknis. Konten animasi harus selaras dengan kurikulum dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan. Desain visual yang menarik dan mudah dipahami, dengan penggunaan karakter dan warna yang menarik, dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Aspek teknis seperti kualitas suara, durasi video, dan format file juga perlu diperhatikan untuk memastikan video dapat diakses dan dijalankan dengan baik di berbagai perangkat, sehingga dapat menjangkau siswa secara optimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan literatur dari 2015 hingga 2024, inovasi dalam pembelajaran sangat penting untuk memotivasi siswa agar semangat belajar. Integrasi teknologi seperti video pembelajaran, aplikasi digital (linktree, wordwall, quizwhizzer, dan kinemaster), game edukasi, animasi, Kahoot, geocaching, serta model pembelajaran inovatif seperti blended learning, Problem Based Learning (PBL), model digital, interaktif, kooperatif tipe STAD, Index Card Match, dan guided inquiry, terbukti meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Keberhasilan inovasi ini bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan mengimplementasikan media serta model yang relevan dan tepat sesuai karakteristik siswa. Pendidik perlu meningkatkan kemampuan profesional dan memastikan fasilitas sekolah memadai untuk mendukung inovasi ini. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa SD dapat meningkat, menciptakan generasi muda yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

5. Daftar Rujukan

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751-767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Andrian, D., Wahyuni, A., Ramadhan, S., Novilanti, F. R. E., & Zafrullah, Z. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Peningkatan Hasil Belajar, Sikap Sosial, dan Motivasi Belajar. *Inomatika*, 2(1), 65-75.

<https://doi.org/10.35438/inomatika.v2i1.163>

- Boiliu, E. R., & Telaumbanua, T. (2022). Inovasi Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Suatu Analisis Pendidikan Agama Kristen. *Journal Of Christian Education*, 2(2), 90–100.
- Fahrurrazi, F., Setia, S., & Jayawardaya, P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Habsy, B. A., Ivonesa, A. A. S., Islami, I. F., & Yusel, M. S. (2024). Konsep Guru Sebagai Profesi. *Jurnal Arjuna: Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6). <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1335>
- Hamdani, A. R., Dahlan, T., Indriani, R., & Karimah, A. A. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 7(02), 751–763. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.252>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(2), 51–59. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/861>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muflihah, A. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 152–160. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i01.86>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nurafni, N., & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v9i2.17317>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasaki*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/qalasaki.v4i2.2127>
- Sari, W. N., Gustanu, P., Suprayitno, M., Etriya, R., & Aprilia, C. A. (2022).

Penerapan Video Pembelajaran IPA dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Kelas V SD N Pulorejo 02. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8).

Saskia, A., Aziz, R., & Yaqin, M. Z. N. (2022). Model Blended Learning sebagai Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8640–8645. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3725>

Virmayanti, N. K., Suastra, I. W., & Suma, I. K. (2023). Inovasi dan Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 515–527. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20138>