

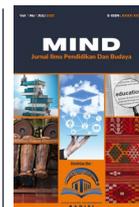


**MIND**

**JURNAL ILMU PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**E-ISSN : 2809-5022**

Tersedia Secara Online Pada Website : <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/JurnalMIND>



## **Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa MTSS Darul Mursyid Tapanuli Selatan**

**ROMAITO NAULI PULUNGAN<sup>1</sup>**

Mahasiswa Pendidikan Pancasila dan  
Kewarganegaraan  
Universitas Graha Nusantara

**DEWI SARTIKA<sup>2\*</sup>**

Pendidikan Pancasila dan  
Kewarganegaraan  
Universitas Graha Nusantara  
[dewisartika091978@gmail.com](mailto:dewisartika091978@gmail.com)

**ARYANI HASUGIAN<sup>3</sup>**

Pendidikan Pancasila dan  
Kewarganegaraan  
Universitas Graha Nusantara  
[aryanihasugian050175@gmail.com](mailto:aryanihasugian050175@gmail.com)

 <https://doi.org/10.55266/jurnalmind.v5i1.518>

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas VIII di MTsS Darul Mursyid Tapanuli Selatan pada Tahun Pelajaran 2024–2025. Penelitian menggunakan metode eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group design. Sampel terdiri atas dua kelas, yakni kelas VIII-1 sebagai kelompok eksperimen (36 siswa) dan kelas VIII-2 sebagai kelompok kontrol (35 siswa). Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi (78,18) dibandingkan kelompok kontrol (70,69). Uji normalitas dan homogenitas data memenuhi syarat untuk dilakukan uji-t dua pihak. Hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ( $t_{hitung} = 5,095 > t_{tabel} = 1,67$ ). Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Besarnya kontribusi pengaruh tersebut terhadap motivasi belajar adalah sebesar 10,60%. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.*

### **Article History:**

Received : 22/01/2025

Revised : 24/01/2025

Approved : 29/01/2025

### **Corresponding Author:**

[aryanihasugian050175@gmail.com](mailto:aryanihasugian050175@gmail.com)  
(Aryani Hasugian)

**Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, Pembelajaran Digital.**



## A. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus menghadapi tantangan yang berasal dari faktor internal dan eksternal. Secara internal, keterbatasan media, sarana, dan sumber belajar menjadi kendala dalam pencapaian tujuan pembelajaran (Husna and Supriyadi 2023). Sementara itu, faktor eksternal seperti arus globalisasi dan perkembangan teknologi informasi menuntut adanya transformasi dalam sistem pembelajaran yang lebih adaptif dan berbasis teknologi (Pramesti et al. 2025). Guru dituntut tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi pendidikan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, video, suara, animasi, dan interaktivitas dalam satu platform, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam. (Sartono, Sekarwangi, and Herwin 2022) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis keberagaman budaya dapat meningkatkan pemahaman konsep kewarganegaraan serta memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Selain itu, inovasi pembelajaran yang efektif juga bergantung pada kreativitas guru dalam mendesain perangkat pembelajaran yang relevan dan kontekstual. Penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah et al. 2024) menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam merancang Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berpengaruh signifikan terhadap keefektifan pembelajaran. Dengan koefisien korelasi sebesar 0,667, penelitian tersebut menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran dalam membangun keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam pencapaian keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas akademik (Srimuliyani 2023). Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar sering kali menjadi penghambat utama dalam pencapaian prestasi. (Rahmawati and Hidayati 2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Dengan mempertimbangkan pentingnya peran motivasi belajar serta potensi besar dari penggunaan multimedia interaktif, penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada siswa kelas VIII MTsS Darul Mursyid Tapanuli Selatan Tahun Pelajaran 2024–2025.

Penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran PKn yang menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer. Media yang digunakan memanfaatkan metode drill melalui latihan pemahaman dengan aktivitas seperti browsing, resourcing, searching, consulting, dan communicating melalui jaringan internet. Motivasi belajar yang dikaji terbatas pada motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran PKn setelah mengikuti pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi tiga hal pokok. Pertama, bagaimana motivasi belajar PKn siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Kedua, bagaimana motivasi belajar PKn siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif. Ketiga, apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas VIII MTsS Darul Mursyid Tapanuli Selatan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran dengan multimedia interaktif, mendeskripsikan motivasi belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa multimedia interaktif, serta untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas VIII di MTsS Darul Mursyid Tapanuli Selatan Tahun Pelajaran 2024–2025.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Swasta Darul Mursyid Tapanuli Selatan yang berlokasi di Desa Simanosor Julu, Kecamatan Saipar Dolok Hole. Lokasi ini dipilih karena permasalahan yang menjadi fokus penelitian belum pernah dikaji sebelumnya di sekolah tersebut, serta peneliti sendiri merupakan pengajar di lembaga tersebut, sehingga mempermudah akses data dan pelaksanaan penelitian. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024–2025, dimulai sejak tahap penyusunan proposal pada bulan Agustus hingga keluarnya izin penelitian dari Dekan FKIP Universitas Graha Nusantara Padangsidempuan setelah melalui persetujuan pembimbing. Sebelumnya juga telah dilakukan observasi pendahuluan untuk mengantisipasi kendala teknis selama proses penelitian.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar yang dirancang untuk mengukur tingkat motivasi siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Angket terdiri dari 25 item yang dikembangkan berdasarkan indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Setiap item disajikan dalam bentuk skala Likert dengan lima pilihan jawaban. Untuk item positif, skor diberikan secara berturut-turut dari 4 hingga 0, sementara untuk item negatif diberikan dari 0 hingga 4, sebagaimana disarankan oleh (Sugiyono 2017). Validitas isi angket didasarkan pada kisi-kisi indikator yang mencakup kebutuhan diri, hasrat untuk belajar, persaingan, strategi pembelajaran, tugas rumah, dan pemberian penghargaan. Untuk melengkapi data kuantitatif, peneliti juga melakukan wawancara terhadap kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru PKn, dan perwakilan siswa guna memperoleh informasi kontekstual tambahan yang mendukung hasil analisis angket.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (quasi-experimental) dengan pendekatan komparatif (Arikunto 2014). Tujuannya adalah untuk membandingkan perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok yang menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan kelompok yang tidak menggunakan pendekatan tersebut. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran PKn dengan bantuan multimedia

interaktif, sedangkan kelompok kontrol menjalani pembelajaran PKn secara konvensional. Metode ini dinilai relevan karena memungkinkan adanya kontrol terhadap variabel bebas, meskipun tidak dilakukan randomisasi secara penuh terhadap subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsS Darul Mursyid pada Tahun Pelajaran 2024–2025 yang berjumlah 102 siswa. Sampel diambil menggunakan teknik klaster, yaitu dua kelas dipilih sebagai representasi populasi. Kelas VIII-1 yang berjumlah 36 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, dan kelas VIII-2 yang berjumlah 35 siswa ditetapkan sebagai kelompok kontrol, sehingga total sampel penelitian berjumlah 71 siswa.

Desain penelitian ini menggunakan model pretest-posttest control group design yang digambarkan sebagai berikut: kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan X1 dengan hasil skor angket A1, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan (X2) dengan hasil skor angket A2. Nilai angket yang diperoleh dari masing-masing kelompok kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui perbedaan antara kedua kelompok.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemeriksaan terhadap lembar jawaban angket. Tahapan analisis data dimulai dari konversi skor menjadi nilai, dilanjutkan dengan perhitungan nilai rata-rata (mean), standar deviasi (simpangan baku), serta uji hipotesis. Hipotesis diuji menggunakan teknik uji-t untuk dua sampel independen guna mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji ini dilaksanakan dengan taraf signifikansi 5% dan tingkat kepercayaan 95%, dengan dasar pengambilan keputusan bahwa hipotesis alternatif diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

**Tabel 1**  
**Kisi-Kisi Angket**

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Motivasi Belajar PKn	<b>Motivasi Intrinsik</b>		
	1. Kebutuhan diri sendiri	1, 2, 3, 4, 20, 25	6
	2. Kebutuhan untuk mencapai hasil	5, 11, 18, 22	4
	3. Hasrat untuk belajar	12, 14, 15, 16	4
	<b>Motivasi Ekstrinsik</b>		
	1. Persaingan	10	1
	2. Tugas rumah	13, 19, 21	3
	3. Pemberian nilai	23	1
	4. Strategi pembelajaran	6, 7, 8, 9, 24	5
	5. Pujian	17	1
	Total		25

### C. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan

(PKn) siswa kelas VIII di MTsS Darul Mursyid Tapanuli Selatan Tahun Pelajaran 2024–2025. Data diperoleh dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Kelompok eksperimen terdiri atas 36 siswa dari kelas VIII-1. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar PKn siswa kelompok ini adalah 78,18, dengan nilai maksimum 96 dan minimum 68. Standar deviasi kelompok ini sebesar 7,48 dan varians sebesar 55,93. Berdasarkan kriteria interpretasi skor, nilai rata-rata ini termasuk dalam kategori “tinggi”.

Sementara itu, kelompok kontrol yang terdiri dari 35 siswa kelas VIII-2 memiliki rata-rata nilai motivasi belajar sebesar 70,69. Nilai maksimum yang diperoleh adalah 79 dan minimum 61. Standar deviasi kelompok kontrol adalah 4,64 dan varians sebesar 21,57. Rata-rata nilai ini berada pada kategori “sedang”. Ringkasan hasil deskriptif dari kedua kelompok dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Sejarah Berbasis Pendidikan Karakter**

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-rata	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Standar Deviasi	Varians
<b>Eksperimen</b>	36	78,18	96	68	7,48	55,93
<b>Kontrol</b>	35	70,69	79	61	4,64	21,57

Untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat untuk pengujian parametrik, dilakukan uji normalitas dengan menggunakan uji Lilliefors. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal, dengan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  untuk masing-masing kelompok. Selain itu, uji homogenitas menggunakan uji F menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen ( $F_{hitung} = 2,592 < F_{tabel} = 3,991$ ).

Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dua pihak untuk dua sampel independen. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,095 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,67 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan 69. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal motivasi belajar PKn.

Perhitungan indeks determinasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh sebesar 10,60% terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PKn secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

#### D. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia interaktif dan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran berbasis multimedia interaktif memperoleh rata-

rata motivasi belajar sebesar 78,18, yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai rata-rata 70,69, yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini diperkuat dengan hasil uji-t yang menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 5,095 lebih besar dari ttabel sebesar 1,67 pada taraf signifikansi 0,05, yang berarti hipotesis diterima.

Temuan ini mendukung pandangan bahwa multimedia interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menstimulasi siswa secara visual, auditif, dan kinestetik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sartono et al. 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa melalui elemen visual dan partisipatif yang lebih kuat dibanding metode konvensional. Demikian juga, (Rahmawati and Hidayati 2022) menegaskan bahwa tampilan visual dan kemudahan interaksi yang ditawarkan oleh media digital berbasis web sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Multimedia interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga dapat mengontrol alur pembelajaran sesuai kecepatan belajar masing-masing. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang bermakna.

Dalam pembelajaran PKn, yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis dan kurang menarik, penggunaan multimedia interaktif memberikan warna baru dalam menyampaikan materi. Misalnya, simulasi demokrasi digital, video tentang nilai-nilai Pancasila, atau latihan soal interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik dan merasa bahwa pelajaran PKn relevan dengan kehidupan sehari-hari. (Rahma and Nawir 2024) juga menemukan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar IPA karena menyederhanakan konsep-konsep yang abstrak melalui visualisasi dinamis—hal serupa juga berlaku pada materi PKn.

Lebih lanjut, perhitungan indeks determinasi menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif memberikan pengaruh sebesar 10,60% terhadap motivasi belajar PKn siswa. Meskipun pengaruh ini signifikan, masih terdapat 89,40% faktor lain yang turut memengaruhi motivasi belajar, seperti dukungan lingkungan keluarga, ketersediaan fasilitas belajar, pendekatan guru dalam mengajar, dan minat belajar siswa secara individual. Artinya, keberhasilan penggunaan multimedia interaktif tidak berdiri sendiri, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal dan karakteristik personal siswa.

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian, dapat ditegaskan bahwa multimedia interaktif adalah alternatif strategis untuk meningkatkan motivasi belajar, khususnya dalam mata pelajaran yang memerlukan keterlibatan kognitif dan afektif tinggi seperti PKn. Penerapan multimedia interaktif yang terintegrasi dalam kurikulum pembelajaran diharapkan menjadi salah satu

solusi dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pengajaran di era digital saat ini.

### **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Siswa yang belajar dengan menggunakan multimedia interaktif menunjukkan rata-rata motivasi belajar yang lebih tinggi (78,18) dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa media tersebut (70,69). Hasil uji-t memperkuat kesimpulan ini dengan menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik pada taraf kepercayaan 95%. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif terbukti memberikan kontribusi sebesar 10,60% terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun terdapat banyak faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar, kehadiran media pembelajaran yang interaktif dan menarik memiliki peran yang penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PKn yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti merekomendasikan beberapa langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru disarankan untuk memanfaatkan multimedia interaktif secara lebih luas dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi penting terutama untuk mata pelajaran seperti Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang membutuhkan pendekatan kontekstual dan visual. Penggunaan multimedia interaktif diyakini dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan yang nyata terhadap implementasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer, koneksi internet yang stabil, serta pelatihan teknis bagi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Upaya ini akan memperkuat kapasitas guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar studi serupa dikembangkan dengan menambahkan variabel-variabel lain yang turut memengaruhi motivasi belajar siswa, seperti peran lingkungan keluarga, karakter kepribadian siswa, serta gaya mengajar guru. Penelitian juga dapat diarahkan pada pendekatan metode campuran (mixed methods) agar diperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dan mendalam tentang dinamika motivasi belajar dalam konteks pembelajaran digital. Dengan berbagai upaya tersebut, diharapkan proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih menyenangkan, kontekstual, dan

mampu mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Ed Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasanah, Miftahul, Dewi Sartika, Aryani Hasugian, and Annisa Hasanah. 2024. "Optimalisasi Pembelajaran Interaktif: Peran Kreativitas Guru Dalam Desain Lembar Kerja Peserta Didik." *MIND Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Budaya* 4(1 SE-):27–32. doi: 10.55266/jurnalmind.v4i1.434.
- Husna, Khamila, and Supriyadi Supriyadi. 2023. "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4(1):981–90.
- Pramesti, Ginna Novarianti Dwi Putri, Septien Dwi Savandha, Amelia Amelia, and Vivi Melinda. 2025. "Manajemen Pendidikan Di Era Globalisasi: Tantangan Dan Solusi Untuk Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran." *Co-Value Jurnal Ekonomi Koperasi Dan Kewirausahaan* 15(10).
- Rahma, Jeniar, and Muhammad Nawir. 2024. "PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 11 SATAP PULAU MASALIMA LIUKANG KALMAS KABUPATEN PANGKEP." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10(3):302–12.
- Rahmawati, Desi, and Yulia Maftuhah Hidayati. 2022. "Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6(3):2367–75. doi: 10.31004/cendekia.v6i3.1465.
- Sartono, E. Kus Eddy, Tunjung Sekarwangi, and Herwin Herwin. 2022. "Interactive Multimedia Based on Cultural Diversity to Improve the Understanding of Civic Concepts and Learning Motivation." *World Journal on Educational Technology: Current Issues* 14(2):356–68. doi: 10.18844/wjet.v14i2.6909.
- Srimuliyani, Srimuliyani. 2023. "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas." *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1(1):29–35.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.