



**Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran
Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif**

Hardianto Rahman¹, Muh. Faisal², Afdhal Fatawuri Syamsuddin³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail korespondensi: hrahman@unm.ac.id

Submission Track:

||Diterima: 8 Mei 2024.||Disetujui: 17 Mei 2024.||Dipublikasikan: 28 Mei 2024.

Copyright © 2024 Hardianto Rahman, Muh. Faisal, Afdhal Fatawuri Syamsuddin



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Abstract

The objectives of this research are to describe the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by interactive multimedia media at Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang and to enhance students' learning motivation through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by interactive multimedia media at Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang. The research method used is action research by adopting the STAR approach (Situation, Challenge, Action, Result Reflection, and Impact). Data were collected through teacher reflection journals, video recordings of lessons, observation sheets by school supervisors, interviews with students and teachers, surveys of students, and student learning artifacts. The results of this research indicate that this innovative approach has a significant positive impact on students' learning motivation in elementary school. Some key findings that can be drawn as the main conclusions include: 1) increased student engagement; 2) interactive multimedia can be an effective tool to facilitate concept understanding; 3) improving technology infrastructure is key to ensuring smooth implementation and seamless learning experiences; 4) students find learning with multimedia more enjoyable and engaging; 5) increased student motivation and participation through the PBL model assisted by interactive multimedia successfully stimulated students' learning motivation; 6) the indicators of successful implementation are met.

Keywords: Motivation; PBL; Interactive Multimedia

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media multimedia interaktif di Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui implementasi model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan media multimedia interaktif di Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian Tindakan dengan mengadopsi pendekatan STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil dan Dampak). Data dikumpulkan melalui jurnal refleksi guru, rekaman video pembelajaran, lembar observasi oleh pengawas sekolah, wawancara dengan siswa dan guru, survei kepada siswa, serta artefak hasil belajar siswa. Adapun hasil dari penelitian ini bahwa pendekatan inovatif ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Beberapa temuan kunci yang dapat diambil sebagai kesimpulan utama meliputi: 1) peningkatan Keterlibatan Siswa; 2) multimedia interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman konsep; 3) perbaikan infrastruktur teknologi menjadi kunci untuk memastikan kelancaran implementasi dan pengalaman pembelajaran yang tanpa hambatan; 4) siswa merasa lebih menyenangkan belajar dengan multimedia dan merasa lebih tertarik; 5) peningkatan motivasi dan partisipasi siswa melalui model Pembelajaran PBL



berbantuan multimedia interaktif berhasil merangsang motivasi belajar peserta didik; 6) indikator Keberhasilan Implementasi Terpenuhi.

Kata Kunci: Motivasi; PBL; Multimedia Interaktif

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran sentral dalam membentuk pondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah motivasi siswa. Pada tingkat sekolah dasar, fase kritis pembentukan motivasi belajar dimulai, dan pengalaman positif selama masa ini dapat membentuk sikap belajar yang berkelanjutan.

Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang, sebagai bagian dari sistem pendidikan, harus terus beradaptasi dengan perkembangan dinamis dalam dunia pendidikan. Tantangan utama yang dihadapi oleh banyak sekolah dasar adalah bagaimana menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat menginspirasi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, penting untuk memahami bahwa lingkungan belajar memiliki peran yang krusial dalam membentuk motivasi belajar. Seiring dengan itu, perlu disoroti bahwa keberadaan lingkungan pembelajaran secara bersamaan memberikan dampak positif dan signifikan pada dorongan untuk belajar. Kehadiran lingkungan pembelajaran secara simultan memberikan dampak positif yang penting pada motivasi belajar (Damanik, 2019).

Model pembelajaran konvensional sering kali kurang mampu mempertahankan motivasi siswa, terutama dalam menghadapi kompleksitas dan kontekstualitas materi pelajaran. Motivasi belajar siswa memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD), beberapa hasil penelitian telah membuktikan hal tersebut diantaranya penelitian (Abadi & Wintarti, 2021; Anyan et al., 2020; Damanik, 2019; Hendi et al., 2020; Masdar Limbong et al., 2022; Mu'ah et al., 2020; Muttaqin et al., 2021). Motivasi bukan sekadar dorongan untuk mencapai hasil akademis yang baik, tetapi juga kunci untuk membangun fondasi sikap positif terhadap belajar, kreativitas, dan ketekunan dalam mengatasi tantangan pembelajaran. Beberapa penelitian yang telah menguraikan beberapa aspek tentang pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran (Abroto et al., 2021; Amin et al., 2021; Barlia, 2010; Chiappetta-Santana et al., 2022; Edu et al., 2021; Fatayan et al., 2022; Kus Eddy Sartono et al., 2022; Roni Hamdani et al., 2022; Wabiser et al., 2022), sebagaimana yang dapat penulis rangkum. Pertama, mendorong keinginan belajar, motivasi belajar memainkan peran kritis dalam membentuk keinginan belajar siswa. Siswa yang termotivasi secara internal lebih cenderung memiliki dorongan untuk memahami materi pelajaran, bertanya, dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Inilah yang menjadi dasar dari pembentukan pengetahuan yang mendalam. Kedua, ketekunan dan konsistensi, siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih tekun dan konsisten dalam menghadapi tugas-tugas pembelajaran. Mereka memiliki daya tahan yang lebih baik terhadap kesulitan dan tantangan, yang pada gilirannya, membantu mereka meraih pencapaian akademis yang lebih baik. Ketiga, kreativitas dan inovasi, motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih berani mencoba hal-hal baru dan mengembangkan kreativitas. Mereka tidak hanya memahami materi pelajaran secara mekanis, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dengan cara yang inovatif dan kontekstual. Keempat, peningkatan rasa percaya diri, siswa yang merasa termotivasi memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi. Mereka merasa yakin bahwa mereka mampu mengatasi tugas-tugas yang sulit dan dapat mencapai tujuan pembelajaran mereka. Peningkatan rasa percaya diri ini dapat memberikan dampak positif dalam berbagai aspek kehidupan siswa. Kelima, partisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka berani berbicara di kelas, berpartisipasi dalam diskusi, dan terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Aktivitas ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka tetapi juga memberikan dampak positif pada interaksi sosial dan keterampilan komunikasi. Keenam, peningkatan prestasi akademis, motivasi belajar yang tinggi secara konsisten terhubung dengan pencapaian akademis yang baik. Siswa yang termotivasi memiliki motivasi intrinsik untuk belajar, bukan hanya untuk mencapai nilai tinggi, melainkan untuk



JURNAL Pendidikan Dasar dan Keguruan

Volume 9, No. 1, 2024

P ISSN : 2527-578X

E ISSN : 2715-6818

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/IPDK>

memahami konsep, mengembangkan keterampilan, dan membentuk pemahaman yang lebih mendalam. Ketujuh, pembentukan karakter dan sikap positif, motivasi belajar memainkan peran penting dalam membentuk karakter siswa. Dorongan untuk terus belajar dan berkembang membantu membentuk sikap positif terhadap tantangan, kegagalan, dan pembelajaran sepanjang hidup.

Melalui pemahaman dan pengakuan akan urgensi motivasi belajar siswa, pendidik di tingkat Sekolah Dasar dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada transfer pengetahuan tetapi juga merangsang minat, ketertarikan, dan motivasi intrinsik siswa. Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya menjadi kewajiban, tetapi menjadi perjalanan penuh makna yang membentuk karakter dan membuka pintu menuju pengetahuan yang lebih luas.

Terdapat beberapa hasil observasi dan wawancara pada penelitian awal dalam artikel ini sebagai berikut. Pertama, peserta didik pasif di dalam Kelas. Peserta didik yang pasif di dalam kelas seringkali menunjukkan kurangnya keterlibatan dan antusiasme dalam proses pembelajaran. Mereka menghadapi kesulitan untuk terlibat aktif dalam diskusi kelas, bertanya pertanyaan, atau berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penyebab pasifnya peserta didik dapat bervariasi, termasuk kurangnya minat terhadap materi, metode pengajaran yang kurang menarik, atau rasa tidak percaya diri. Kedua, peserta didik yang bercerita dengan teman kelompoknya. Fenomena peserta didik yang bercerita dengan teman kelompoknya selama proses pembelajaran dapat mengindikasikan kurangnya fokus pada materi yang diajarkan. Interaksi sosial antar peserta didik sebenarnya positif, namun, jika hal ini terjadi secara berlebihan selama pembelajaran, dapat menghambat pemahaman dan fokus siswa terhadap materi pelajaran. Ketiga, peserta didik tidak berani mengungkapkan pendapat. Ketidakberanian peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya mungkin dapat disebabkan oleh atmosfer kelas yang kurang mendukung, rasa takut akan penilaian negatif, atau kurangnya rasa percaya diri. Ini dapat menjadi tanda bahwa peserta didik perlu didorong untuk merasa nyaman berbicara dan berpendapat di kelas. Keempat, peserta didik tidak fokus dalam belajar. Ketidakkonsentrasi peserta didik dapat memiliki dampak negatif pada pemahaman dan penerimaan materi pembelajaran. Faktor-faktor seperti gangguan eksternal, metode pengajaran yang kurang sesuai, atau kurangnya daya tarik visual atau interaktif dalam pembelajaran dapat menjadi penyebab kurangnya fokus ini.

Temuan awal penelitian didiskusikan dengan tim peneliti yang terdiri dari beberapa dosen. Tim peneliti melakukan rencana tindakan perbaikan. Tindakan pertama adalah peningkatan metode pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Tindakan berikutnya adalah pembentukan atmosfer positif sehingga dapat terwujud/tercipta atmosfer kelas yang positif dan mendukung/membantu peserta didik merasa nyaman untuk mengungkapkan pendapat dan ide-ide mereka. Rencana tindakan terakhir adalah penggunaan teknologi dan media interaktif. Penerapan atau penggunaan teknologi dan media interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu menarik perhatian peserta didik dan lebih terbiasa dengan pendekatan multimedia.

Salah satu alternatif yang menarik adalah penerapan *Problem-Based Learning* (PBL), sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemecahan masalah, kerjasama, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata. PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, tetapi keberhasilannya bergantung pada sejumlah faktor, termasuk keberlanjutan motivasi siswa.

Pemilihan model PBL didasarkan atas eksplorasi kajian literatur baik buku referensi maupun artikel pada jurnal ilmiah bereputasi. Beberapa artikel yang mendukung pemilihan model PBL diantaranya hasil penelitian (Amin et al., 2021; Chiappetta-Santana et al., 2022; Edu et al., 2021; Fajari et al., 2020; Herman Yoseph Sarjimin et al., 2022; Izzah & Sukmawati, 2022; Khairani et al., 2020; Kim & Kim, 2021; Kus Eddy Sartono et al., 2022; Wabiser et al., 2022) yang menegaskan bahwa model *Problem-Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun perbedaan penelitian ini dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada perbedaan kultur peserta didik dan penggunaan multimedia interaktif. Kultur peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang masih sangat natural dengan kondisi lingkungan yang penuh dengan

kekeluargaan dan berada pada daerah terpencil. Selain itu penggunaan multimedia interaktif dalam model PBL masih sangat jarang dijumpai.

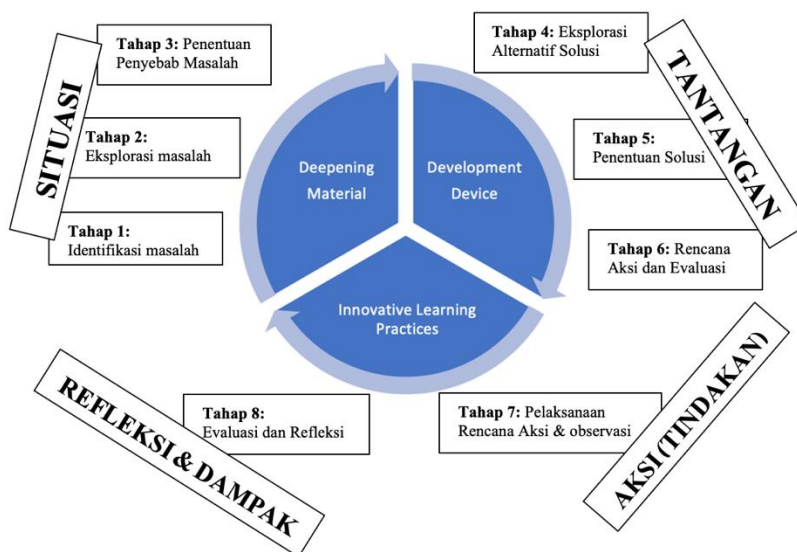
Melalui penelitian dan implementasi model pembelajaran seperti *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media multimedia interaktif, diharapkan dapat memecahkan permasalahan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang. Pentingnya peran media dalam mendukung pembelajaran menjadi semakin mencolok, terutama dengan kemajuan teknologi multimedia interaktif. Media ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menarik, memicu imajinasi siswa, dan memberikan konteks yang lebih nyata bagi pemecahan masalah. Dalam hal ini, penerapan model PBL berbantuan media multimedia interaktif diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam.

Di tengah potensi positifnya model PBL, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi pengaruh penerapan model PBL berbantuan media multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan dan penting untuk dilakukan. Dengan memahami lebih lanjut tentang bagaimana integrasi antara PBL dan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang dapat mengambil langkah-langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan lingkungan yang mendukung, dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan ilmiah bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik dan inovatif di tingkat pendidikan dasar.

Adapun tujuan penelitian ini yaitu: untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media multimedia interaktif di Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang, dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui implementasi model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan media multimedia interaktif di Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian Tindakan dengan mengadopsi pendekatan STAR (Situasi, Tantangan, Aksi (tindakan), Refleksi Hasil dan Dampak). Adapun alur penelitian yang dilakukan sebagaimana gambar di bawah ini:



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1 Situasi

Pada tahap dilakukan tiga Langkah, yaitu:

- 1) Melakukan identifikasi masalah (tahap 1)
Langkah identifikasi masalah merupakan kegiatan untuk mengenali permasalahan yang dihadapi dalam pekerjaan sehari-hari guru, meliputi manajemen lingkungan sosial emosional belajar siswa, pembangunan hubungan dengan siswa, penerapan disiplin positif, pemberian umpan balik, metode pembelajaran, masalah motivasi, materi HOTS, literasi numerasi, miskonsepsi, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, asesmen, interaksi dengan orang tua siswa, penggunaan model-model pembelajaran inovatif, dan masalah pembelajaran lainnya.
- 2) Melakukan eksplorasi masalah (tahap 2)
Langkah eksplorasi penyebab masalah adalah upaya untuk menggali akar penyebab permasalahan yang telah diidentifikasi pada langkah pertama. Peneliti melakukan riset dengan menyelidiki literatur, mewawancarai guru, kepala sekolah, pengawas sekolah, atau rekan sejawat di sekolah.
- 3) Menentukan penyebab masalah (tahap 3)
Langkah penentuan penyebab masalah dilakukan dengan menetapkan akar penyebab masalah yang paling relevan dengan konteks yang dihadapi oleh guru di kelas atau sekolahnya, dan menjelaskan alasannya.

2.2 Tantangan

- 1) Melakukan eksplorasi alternatif solusi (tahap 4)
Langkah eksplorasi opsi solusi dilakukan dengan mencari sejumlah alternatif solusi dari akar penyebab masalah yang telah diidentifikasi pada langkah ke tiga. Proses ini melibatkan riset sederhana melalui studi literatur, wawancara dengan guru, kepala sekolah, pengawas sekolah, rekan sejawat, serta pakar yang relevan. Analisis kekuatan dan kelemahan (pros dan cons) dari setiap alternatif solusi juga dilakukan.
- 2) Menentukan solusi (tahap 5)
Langkah penentuan solusi dilakukan melalui analisis terhadap alternatif solusi yang paling relevan.
- 3) Merencanakan aksi dan evaluasi (tahap 6)
Langkah pembuatan rencana aksi melibatkan strategi implementasi berdasarkan penentuan solusi pada langkah ke lima. Strategi implementasi mencakup pembuatan perangkat ajar dan bentuk lainnya yang relevan untuk menangani masalah yang diidentifikasi.
Langkah pembuatan rencana evaluasi dilakukan dengan membuat instrumen untuk mengukur keberhasilan implementasi rencana aksi yang dihasilkan pada langkah enam dalam menyelesaikan masalah. Instrumen ini berupa jurnal refleksi, rekaman video, lembar observasi, wawancara, survei kepada siswa, guru dan artefak hasil belajar siswa.

2.3 Aksi (Tindakan)

Pelaksanaan rencana aksi dan observasi (tahap 7)

Pada tahap ini merupakan tahap implementasi dari Langkah enam yang telah dijalankan. Dalam tahap ini, dilakukan penerapan praktik pembelajaran inovatif yang telah dirancang sebelumnya dengan melakukan observasi keterlaksanaan pembelajaran yang mencakup aspek komprehensif, termasuk tujuan, langkah-langkah pembelajaran, dan asesmen.

2.4 Refleksi dan Dampak

Mengevaluasi dan merefleksi (tahap 8)

Pada tahap ke sembilan, tim peneliti menyusun refleksi dan rencana tindak lanjut untuk perbaikan pembelajaran. Proses ini melibatkan dua kegiatan utama, yaitu refleksi terhadap praktik pembelajaran inovatif dan penyusunan rencana tindak lanjut. Dalam tahap ini, tim mengidentifikasi kekuatan dan tantangan yang muncul selama praktik pembelajaran serta mengekstraksi makna dari pengalaman tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Situasi

Berdasarkan identifikasi masalah pada lokasi penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada bagian pendahuluan, situasi yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang yaitu peserta didik pasif di dalam kelas, masih ada peserta didik yang tidak memperhatikan pelajaran, peserta didik tidak berani dalam mengungkapkan pendapat. Setelah tim peneliti melakukan identifikasi masalah dan menentukan fokus penelitian yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik. Masalah tentang rendahnya motivasi belajar peserta didik diperoleh setelah melakukan kajian literatur. Beberapa literatur yang peneliti eksplorasi yaitu diantaranya (Alfiah et al., 2021; Amin et al., 2021; Cakir et al., 2018; Chiappetta-Santana et al., 2022; Edu et al., 2021; Fajari et al., 2020; Herman Yoseph Sarjimin et al., 2022; Ilyas & Liu, 2020; Kim & Kim, 2021; Lao et al., 2021; Robbi Fathoni & Indrawati, 2022; Singh & Manjaly, 2022). Hasil wawancara dengan tiga guru, kepala sekolah, dan pengawas sekolah mengungkapkan bahwa inti dari peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran yang disampaikan guru, peserta didik tidak memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat dan gagasan disebabkan oleh motivasi belajar peserta didik yang rendah. Hasil sebaran angket pada peserta didik diperoleh rata-rata skor motivasi belajar 50 dari skala 0-100. Untuk data partisipasi peserta didik dalam kelas: 60% peserta didik aktif, dan 40% peserta didik kurang aktif.

Setelah menemukan inti masalahnya, peneliti kemudian mengeksplorasi akar penyebab masalah. Pada tahap ini dilakukan pula kajian literatur dan wawancara dengan beberapa guru, seorang kepala sekolah dan pengawas sekolah. Dari kajian literatur yang dilakukan beberapa penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran inovatif tidak dilakukan oleh guru. Alfiah et al., (2021), dalam salah satu temuan penelitiannya mengungkapkan bahwa salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik disebabkan oleh penggunaan metode/ model pembelajaran. Demikian pula penelitian Cakir et al., (2018) menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar diantaranya disebabkan oleh pembelajaran yang masih konvensional. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagaimana beberapa penelitian lainnya seperti (Arifin & Setiawan, 2020; Barlia, 2010; Hatala, 2022; Indarta et al., 2022; Juliantika et al., 2023; Wabiser et al., 2022; Yustiasari Liriwati, 2023). Dari hasil wawancara dengan siswa didapatkan data bahwa mereka sangat jenuh dengan proses pembelajaran yang disajikan oleh guru-guru mereka. Guru mengajar tanpa variasi model, metode dan media pembelajaran. Model dan metode pembelajaran yang disajikan oleh guru-guru masih konvensional dengan mengandalkan metode ceramah. Berbeda dengan wawancara dengan kepala sekolah dan pengawas sekolah, mereka menyampaikan bahwa sebenarnya beberapa guru telah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model dan metode yang baru namun tidak sesuai dengan kondisi dan karakteristik sekolah dan peserta didik. Selain itu model atau metode terbaru yang mereka lakukan tidak relevan dengan materi pembelajaran. Setelah dikonfirmasi langsung pada guru, mereka sebenarnya sangat ingin melakukan pembelajaran yang inovatif namun mereka masih bingung dengan model dan metode yang sesuai dengan konteks sekolah, karakteristik peserta didik dan kesesuaian dengan materi bidang studi.

3.2 Tantangan

- 1) Melakukan eksplorasi alternatif solusi (tahap 4)

Studi Literatur menunjukkan efektivitas PBL dalam meningkatkan motivasi belajar, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Abroto et al., 2021; Fajari et al., 2020; Herman Yoseph Sarjimin et al., 2022; Ilyas & Liu, 2020; Izzah & Sukmawati, 2022; Khairani et al., 2020; Kim & Kim, 2021; Pagarra et al., 2021). Hasil wawancara dengan kepala sekolah, rekan sejawat setuju bahwa PBL dapat meningkatkan motivasi belajar. Analisis *pros* dan *cons*: *Pros*, keterlibatan peserta didik meningkat (90%). *Cons*, memerlukan peralatan multimedia yang memadai (70%).



2) Menentukan solusi (tahap 5)

Berdasarkan analisis, dipilih alternatif solusi maka model pembelajaran PBL berbantuan multimedia interaktif karena memiliki prosentase dukungan tertinggi dan kelemahan yang dapat diatasi dengan pengelolaan sumber daya yang baik.

Merencanakan aksi dan evaluasi (tahap 6)

Adapun data rencana aksi dan evaluasi yang dilakukan yaitu:

(a) Strategi Implementasi:

Implementasi model pembelajaran PBL berbantuan multimedia interaktif:

- (1) Langkah pembuatan perangkat ajar: pembuatan modul interaktif untuk setiap topik pembelajaran, pengembangan konten multimedia yang menarik dan mendukung tujuan pembelajaran, penyusunan tugas proyek berbasis masalah yang memicu pemikiran kritis dan kolaborasi.
- (2) Bentuk lainnya yang relevan: peningkatan akses dan penggunaan teknologi di kelas, pelatihan intensif untuk guru dalam penggunaan multimedia interaktif, pemberian dukungan teknis dan mentoring selama implementasi.

(b) Rencana Evaluasi (Instrumen Evaluasi):

- (1) Jurnal refleksi guru: mencatat pengalaman guru selama implementasi, menangkap tantangan dan keberhasilan, frekuensi pencatatan, setiap minggu selama 3 bulan.
- (2) Rekaman video pembelajaran: merekam kegiatan pembelajaran untuk memeriksa interaksi siswa dan respons terhadap materi, dianalisis untuk tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa. Frekuensi rekaman: setiap dua minggu selama 3 bulan.
- (3) Lembar observasi oleh pengawas sekolah: observasi langsung kelas untuk menilai implementasi PBL dan penggunaan multimedia, menggunakan rubrik khusus yang mencakup aspek-aspek kritis. Frekuensi observasi: setiap bulan selama 3 bulan.
- (4) Wawancara dengan siswa dan guru: mengumpulkan umpan balik langsung tentang pengalaman belajar dan pengajaran, menilai persepsi siswa terhadap peningkatan motivasi. Frekuensi wawancara: awal, tengah, dan akhir implementasi.
- (5) Survei kepada siswa: survei dengan pertanyaan terkait motivasi belajar dan preferensi pembelajaran, dilakukan sebelum dan setelah implementasi untuk membandingkan perubahan. Frekuensi survei: pra implementasi, pasca implementasi.
- (6) Artefak hasil belajar siswa: mengumpulkan proyek atau tugas hasil belajar siswa sebagai bukti konkrit, menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, disimpan sebagai portofolio hasil belajar siswa.

Data ini mencerminkan rencana aksi dan evaluasi yang terstruktur untuk mengimplementasikan solusi yang dipilih (Model Pembelajaran PBL Berbantuan Multimedia Interaktif) dalam penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Instrumen evaluasi yang beragam dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas implementasi dan dampaknya terhadap siswa dan guru.

3.3 Aksi (Tindakan)

Data hasil evaluasi implementasi aksi (tindakan) model pembelajaran PBL berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik:

1) Jurnal Refleksi Guru

- a) Minggu 1: guru mencatat tantangan awal dalam menyusun modul interaktif, namun merasa antusias dengan respons positif siswa.



- b) Minggu 3: Mengamati peningkatan keterlibatan siswa setelah penggunaan multimedia, tetapi menghadapi kendala teknis yang memerlukan perbaikan.

Dalam jurnal refleksi guru, terlihat bahwa pada minggu pertama implementasi, guru mencatat tantangan awal dalam menyusun modul interaktif. Namun, antusiasme muncul berkat respons positif siswa. Pada minggu ketiga, guru mengamati peningkatan keterlibatan siswa setelah penggunaan multimedia, tetapi menghadapi kendala teknis yang diidentifikasi sebagai area perbaikan. Hal ini mencerminkan adaptabilitas guru dalam mengatasi tantangan dan kesediaan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.

2) Rekaman Video Pembelajaran

- a) Video 1 (Minggu 2): siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, menunjukkan kolaborasi yang baik.
b) Video 2 (Minggu 4): peningkatan interaksi siswa dengan materi multimedia, menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik.

Feedback dari rekaman video pembelajaran menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok pada minggu kedua, menunjukkan kolaborasi yang baik. Pada minggu keempat, terlihat peningkatan interaksi siswa dengan materi multimedia, menggambarkan pemahaman konsep yang lebih baik. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung kolaborasi dan pemahaman siswa.

3) Lembar observasi oleh pengawas sekolah

- a) Kriteria 1: pemilihan materi dan penyampaian (skor: 4/5).
b) Kriteria 2: interaksi guru-siswa (skor: 5/5).
c) Kriteria 3: penggunaan multimedia (skor: 3/5).

Lembar observasi oleh pengawas sekolah memberikan skor positif terkait pemilihan materi dan penyampaian (4/5), interaksi guru-siswa (5/5), meskipun penggunaan multimedia mendapatkan skor yang perlu diperbaiki (3/5). Ini memberikan petunjuk bahwa pengembangan lebih lanjut pada penggunaan multimedia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4) Wawancara dengan siswa dan guru

Siswa: "lebih menyenangkan belajar dengan multimedia, saya jadi lebih tertarik".

Guru: "perlu penyesuaian teknis, tetapi melihat peningkatan keterlibatan membuatnya sepadan."

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih menyenangkan belajar dengan multimedia dan merasa lebih tertarik. Guru mengakui perlunya penyesuaian teknis, namun melihat peningkatan keterlibatan siswa sebagai hasil yang sepadan. Wawancara memberikan perspektif langsung dari para pemangku kepentingan, menunjukkan persepsi positif terhadap implementasi pembelajaran inovatif.

Survei kepada siswa, pertanyaan : "seberapa besar kamu merasa termotivasi dalam pembelajaran?". Sebelum implementasi: rata-rata skor 3/5 sedangkan setelah implementasi: Rata-rata skor 4.5/5.

Hasil survei sebelum implementasi menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar siswa sebesar 3/5, sedangkan setelah implementasi meningkat menjadi 4.5/5. Peningkatan signifikan ini mencerminkan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan multimedia interaktif berdampak positif terhadap motivasi siswa.

5) Artefak Hasil Belajar Siswa:

- a) Proyek matematika: presentasi multimedia tentang konsep perkalian.
b) Tugas bahasa Indonesia: pembuatan cerita interaktif dengan bantuan multimedia.



Artefak hasil belajar siswa berupa proyek matematika dan tugas bahasa Indonesia menunjukkan kreativitas siswa dan implementasi konsep yang diperoleh melalui pembelajaran interaktif. Ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks nyata.

6) Indikator Keberhasilan Implementasi:

- a) Partisipasi siswa meningkat dari 60% menjadi 85% selama 3 bulan.
- b) Evaluasi guru menunjukkan peningkatan dari rata-rata 75% menjadi 90%.
- c) Nilai siswa pada tugas proyek berbasis masalah mengalami peningkatan rata-rata 20%.
- d) Hasil survei menunjukkan bahwa 90% siswa merasa lebih termotivasi setelah implementasi.
- e) Umpan balik positif dari siswa dan guru dalam wawancara dan survei.

Indikator keberhasilan menunjukkan peningkatan yang konsisten selama 3 bulan. Partisipasi siswa meningkat dari 60% menjadi 85%, evaluasi guru meningkat dari 75% menjadi 90%, dan nilai siswa pada tugas proyek berbasis masalah meningkat rata-rata 20%. Hasil survei menunjukkan bahwa 90% siswa merasa lebih termotivasi setelah implementasi, dan umpan balik positif diperoleh dari wawancara dengan siswa dan guru.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa Model Pembelajaran PBL berbantuan multimedia interaktif memberikan dampak positif pada motivasi, partisipasi siswa, dan pemahaman konsep. Meskipun ada tantangan teknis yang diidentifikasi, refleksi dan rencana tindak lanjut perlu diarahkan untuk memperbaiki kendala ini dan meningkatkan implementasi di masa depan.

Data ini mencerminkan hasil evaluasi implementasi Model Pembelajaran PBL Berbantuan Multimedia Interaktif, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa, respons guru, dan motivasi belajar siswa. Instrumen evaluasi yang beragam memberikan gambaran menyeluruh tentang dampak positif dari solusi yang diimplementasikan untuk mengatasi masalah motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

3.4 Refleksi dan Dampak

Refleksi terhadap praktik pembelajaran inovatif:

1. Kekuatan:

- a) Keterlibatan siswa: implementasi model pembelajaran PBL berbantuan multimedia interaktif berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa terlibat aktif dalam diskusi, proyek berbasis masalah, dan tugas multimedia, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis.
- b) Respons positif: umpan balik dari siswa dan guru menunjukkan respons yang positif terhadap pendekatan inovatif ini. Siswa menyatakan peningkatan motivasi, sementara guru mengamati perubahan positif dalam partisipasi dan pemahaman siswa.
- c) Pengembangan keterampilan: siswa terlibat dalam proyek dan tugas yang membangun keterampilan pemecahan masalah, kolaborasi, dan pemikiran kritis. Ini sesuai dengan tujuan awal untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan melalui pembelajaran inovatif.

2. Tantangan:

- a) Kendala teknis: munculnya kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan masalah jaringan memerlukan penyesuaian dan solusi cepat agar pembelajaran tidak terganggu.
- b) Pelatihan guru: meskipun telah dilakukan pelatihan intensif, beberapa guru masih merasa perlu peningkatan dalam mengelola perangkat multimedia interaktif dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum.
- c) Monitoring kontinyu: tantangan dalam menjaga keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran perlu diatasi melalui upaya monitoring kontinu untuk peningkatan berkelanjutan.



3. Makna dan pembelajaran:

Pengalaman ini menunjukkan bahwa pembelajaran inovatif dapat menjadi katalisator perubahan positif dalam motivasi dan partisipasi siswa. Namun, ketelitian dalam penyiapan teknis dan kesinambungan dalam pelatihan guru sangat penting untuk kesuksesan implementasi.

Berdasarkan analisis deskripsi temuan di atas maka rencana tindak lanjut untuk perbaikan pembelajaran yang dapat dilakukan diantaranya:

1. Peningkatan infrastruktur teknologi. Mengidentifikasi dan memperbaiki kendala teknis seperti ketersediaan perangkat dan konektivitas untuk memastikan kelancaran implementasi pembelajaran inovatif.
2. Penguatan pelatihan guru. Menyusun program pelatihan lanjutan yang lebih fokus pada manajemen teknologi, efektivitas multimedia interaktif, dan strategi untuk mengatasi tantangan kelas yang mungkin muncul.
3. Monitoring dan evaluasi berkelanjutan. Menerapkan sistem monitoring yang terstruktur untuk terus memantau keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Menggunakan hasil monitoring untuk penyesuaian konten dan pendekatan pembelajaran.
4. Pendekatan formatif. mengintegrasikan pendekatan formatif dalam proses pembelajaran, termasuk umpan balik berkala kepada guru dan siswa. Memfasilitasi refleksi dan perbaikan berkelanjutan.
5. Kolaborasi antar guru. Mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi pengalaman dan strategi terbaik. Menyusun forum atau pertemuan berkala untuk pertukaran ide dan dukungan timbal balik.
6. Pengembangan materi tambahan. Mengembangkan lebih banyak materi pembelajaran tambahan yang mendukung pendekatan inovatif, termasuk modul interaktif dan sumber daya multimedia yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.
7. Hasil dari refleksi dan rencana tindak lanjut. Proses refleksi dan rencana tindak lanjut ini diharapkan dapat memperkuat implementasi model pembelajaran PBL berbantuan multimedia interaktif. Dengan mengatasi tantangan dan memperkuat kekuatan, pembelajaran inovatif dapat terus menjadi pusat perubahan positif dalam motivasi dan keterlibatan siswa.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian implementasi model pembelajaran PBL berbantuan multimedia interaktif, dapat disimpulkan bahwa pendekatan inovatif ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang. Beberapa temuan kunci yang dapat diambil sebagai kesimpulan utama meliputi: Pertama, peningkatan keterlibatan siswa. Implementasi model pembelajaran ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa. Respons positif siswa terhadap modul interaktif, tugas proyek berbasis masalah, dan penggunaan multimedia menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan kolaboratif. Kedua, pengaruh positif pada kualitas pembelajaran. Melalui rekaman video pembelajaran, terlihat peningkatan interaksi siswa dengan materi multimedia, menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik. Ini mencerminkan bahwa multimedia interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman konsep. Ketiga, tantangan teknis sebagai area perbaikan. Kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat dan kendala jaringan, diidentifikasi sebagai area perbaikan. Perbaikan infrastruktur teknologi menjadi kunci untuk memastikan kelancaran implementasi dan pengalaman pembelajaran yang tanpa hambatan. Keempat, persepsi Positif dari Guru dan Siswa. Wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan persepsi positif terhadap pembelajaran inovatif. Guru mengakui kebutuhan penyesuaian teknis, namun melihat peningkatan keterlibatan siswa sebagai hasil yang sepadan. Siswa merasa lebih menyenangkan belajar dengan multimedia dan merasa lebih tertarik. Kelima, peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Survei menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor motivasi belajar siswa, dari rata-rata 3/5 sebelum implementasi menjadi 4.5/5 setelah implementasi. Hasil ini menggambarkan bahwa model pembelajaran PBL berbantuan multimedia



JURNAL

Pendidikan Dasar dan Keguruan

Volume 9, No. 1, 2024

P ISSN : 2527-578X

E ISSN : 2715-6818

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/IPDK>

interaktif berhasil merangsang motivasi belajar peserta didik. Keenam, Indikator Keberhasilan Implementasi Terpenuhi. Indikator keberhasilan implementasi, seperti peningkatan partisipasi siswa, evaluasi guru yang meningkat, dan peningkatan nilai siswa pada tugas proyek berbasis masalah, berhasil terpenuhi. Hasil survei juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi setelah implementasi.

Model Pembelajaran PBL berbantuan multimedia interaktif merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tantangan teknis yang diidentifikasi memberikan peluang untuk perbaikan lebih lanjut dalam infrastruktur teknologi dan pelatihan guru. Dengan terus mengoptimalkan implementasi, dapat diharapkan bahwa pendekatan inovatif ini akan terus memberikan dampak positif pada pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 69 Balang-balang Kecamatan Sinjai Barat.

Daftar Pustaka

- Abadi, A., & Wintarti, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru-guru di Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1). <https://doi.org/10.26740/ja.v7n1.p1-5>
- Abroto, A., Andrean, S., & Devi, A. D. (2021). *Analysis Of Blended Learning Methods In Increasing Student Learning Motivation In Elementary School*. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1). <https://doi.org/10.36768/abdau.v4i1.173>
- Alfiah, S., Isitiyati, S., & Mulyono, H. (2021). Analisis penyebab rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran ips pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).
- Amin, A., Alimni, A., Kurniawan, D. A., Azzahra, M. Z., & Septi, S. E. (2021). Parental Communication Increases Student Learning Motivation in Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 5(4). <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39910>
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *Jutech : Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Arifin, M. Z., & Setiawan, A. (2020). Strategi Belajar Dan Mengajar Guru Pada Abad 21. *Indonesian Journal of Instructional Technology*, 1(2).
- Barlia, L. (2010). Elementary School Teachers Personality In Students Learning Motivation To Understand Concept Of Science. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.215>
- Cakir, O., Karademir, T., & Erdogdu, F. (2018). Psychological variables of estimating distance learners' motivation. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 19(1). <https://doi.org/10.17718/tojde.382795>
- Chiappetta-Santana, L. H. B., Jesuino, A. D. S. A., & Lima-Costa, A. R. (2022). *Learning Motivation, Socioemotional Skills and School Achievement in Elementary School Students*. In *Paideia* (Vol. 32). <https://doi.org/10.1590/1982-4327e3232>
- Damanik, B. E. (2019). Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *Publikasi Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.7739>



JURNAL

Pendidikan Dasar dan Keguruan

Volume 9, No. 1, 2024

P ISSN : 2527-578X

E ISSN : 2715-6818

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/IPDK>

- Edu, A. L., Jaya, P. R. P., & Ni, L. (2021). *The Phenomenon of Learning Motivation of Elementary School Students. International Journal of Elementary Education*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.33934>
- Fajari, L. E. W., Sarwanto, & Chumdari. (2020). The effect of problem-based learning multimedia and picture media on students' critical-thinking skills viewed from learning motivation and learning styles in elementary school. *Elementary Education Online*, 19(3). <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.735165>
- Fatayan, A., Safrul, S., Ghani, A. R. A., & Ayu, S. (2022). The Implementation of Problem-Based Learning on Multiplication and Division Lessons in Improving Elementary School Students' Learning Motivation. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 6(4). <https://doi.org/10.31764/jtam.v6i4.9084>
- Hatala, R. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual Dan Media Konvensional Pada Siswa Kelas XII. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1). <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8637>
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>
- Herman Yoseph Sarjimin, Sugeng Sutiarmo, & Suratinah. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Live Worksheet Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2). <https://doi.org/10.21009/jpd.v13i2.29409>
- Ilyas, I., & Liu, A. N. A. M. (2020). The Effect of Based E-learning Contextual Approach on Student Learning Motivation. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(2). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i2.425>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Izzah, S. I. N., & Sukmawati, W. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3). <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.852>
- Juliantika, J., Rohmah, H. N., Putri N, S. R., & Al Munawaroh, S. Z. (2023). Urgensi Penguasaan Penerapan Variasi dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.810>
- Khairani, S., Suyanti, R. D., & Saragi, D. (2020). The Influence of Problem Based Learning (PBL) Model Collaborative and Learning Motivation Based on Students' Critical Thinking Ability Science Subjects in Class V State Elementary School 105390 Island Image. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(3). <https://doi.org/10.33258/birle.v3i3.1247>



- Kim, H. W., & Kim, M. K. (2021). A Case Study of Children's Interaction Types and Learning Motivation in Small Group Project-Based Learning Activities in a Mathematics Classroom. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 17(12). <https://doi.org/10.29333/ejmste/11415>
- Kus Eddy Sartono, E., Sekarwangi, T., & Herwin, H. (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). <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i2.6909>
- Lao, H. A. E., Tari, E., Nahas, I., Wijaya, H., & Darmawan, I. P. A. (2021). The use of e-learning in motivating students to excel towards learning outcomes. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(3). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i3.19368>
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1). <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Mu'ah, M., Suyanto, U. Y., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B. M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2). <https://doi.org/10.32528/jpmm.v1i2.3986>
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ipa untuk siswa kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1).
- Pagarra, H., Rahim, A., & SDN Somokaton, Ppk. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca di SDN Somokaton 1. *Pinisi Journal PGSD*.
- Robbi Fathoni, A., & Indrawati, E. (2022). Pengaruh Self-Regulated Learning dan Motivasi Berprestasi Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Siswa. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 3(7). <https://doi.org/10.36418/jiss.v3i7.646>
- Roni Hamdani, A., Dahlan, T., Indriani, R., & Ansor Karimah, A. (2022). Analisis Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.252>
- Singh, A., & Manjaly, J. A. (2022). *Using Curiosity to Improve Learning Outcomes in Schools. SAGE Open*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/21582440211069392>
- Wabiser, Y. D., Prabawa, T. S., & Rupidara, N. S. (2022). The Exploration of Elementary School Students' Learning Motivation: A Case Study in Papua. *Eurasian Journal of Educational Research*, 97(97). <https://doi.org/10.14689/ejer.2022.97.04>
- Yustiasari Liriwati, F. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>