

Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Penggunaan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas XII Kolaborasi SMAN Kebakkramat Dalam Kurikulum Merdeka Berbasis Deep Learning

Rosichah Dina Amalia¹, Sinta Nur Alifah²

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret

rosichahdina@student.uns.ac.id¹,sintanuralifah8@student.uns.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi melalui pemanfaatan media pembelajaran digital berbentuk **video animasi** dan **game berbasis Blooklet** dalam Kurikulum Merdeka. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 31 peserta didik kelas XII Kolaborasi SMAN Kebakkramat, Karanganyar, yang berdasarkan observasi awal menunjukkan motivasi rendah serta hasil belajar di bawah standar. Data diperoleh melalui observasi, tes (*pre-test* dan *post-test*), wawancara, dan dokumentasi. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa hanya **48,4%** peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar (nilai ≥ 75). Setelah tindakan pada **Siklus I** menggunakan media video animasi, ketuntasan meningkat menjadi **71,0%**, meskipun masih terdapat 29,0% siswa yang belum mencapai kriteria minimal. Melalui refleksi, tindakan dilanjutkan ke **Siklus II** dengan memodifikasi media pembelajaran menggunakan game interaktif Blooket. Pada tahap ini, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan, dan ketuntasan belajar mencapai **90,3%** (28 dari 31 siswa), sehingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital berupa video animasi dan game edukatif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Media pembelajaran interaktif terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, media digital dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Video Animasi, Game Blooklet, Penelitian Tindakan Kelas, Kurikulum Merdeka.

Abstract

*This classroom action research aims to improve students' motivation and learning outcomes in Economics through the use of digital learning media, specifically **animated instructional videos** and the **Blooket-based educational game**, within the framework of the Merdeka Curriculum. The study employed the **Classroom Action Research (CAR)** model developed by Kemmis and McTaggart, consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection, implemented over two cycles. The participants of this*

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

study were 31 students of Grade XII Kolaborasi at SMAN Kebakkramat, Karanganyar, who initially demonstrated low motivation and inadequate learning achievement based on preliminary observations. Data were collected through observation, tests (pre-test and post-test), interviews, and documentation. The pre-test results showed that only 48.4% of students achieved the minimum mastery criterion (score ≥ 75). After implementing animated video media in Cycle I, the mastery level increased to 71.0%, although 29.0% of students remained below the required standard. Based on the reflection results, Cycle II was conducted by integrating game-based learning using Blooket. This modification successfully enhanced student engagement and comprehension, resulting in a mastery level of 90.3% (28 out of 31 students), indicating that the research objectives had been achieved. The findings demonstrate that digital learning media, particularly animated videos and game-based platforms, effectively enhance students' motivation, active participation, and learning outcomes in Economics. Interactive media create a more engaging, competitive, and meaningful learning environment. Therefore, digital learning tools can be recommended as an effective instructional strategy for supporting the implementation of the Merdeka Curriculum.

Keywords: *Learning Motivation, Learning Outcomes, Animated Videos, Blooket Game, Classroom Action Research, Merdeka Curriculum.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan PLP di SMA Negeri Kebakkramat, ditemukan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi masih rendah. Bukti yang diperoleh menunjukkan bahwa beberapa siswa bahkan mengantuk atau berbicara dengan teman, menunjukkan kurangnya keterlibatan dalam proses belajar. Hasil ulangan harian menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi sebelumnya. Kondisi tersebut terjadi karena pembelajaran ekonomi masih bersifat konvensional (menggunakan buku) dan berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran, minimnya teknologi dan media belajar interaktif yang ada disekolah membuat siswa menjadi monoton dalam melakukan pembelajaran sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Akibatnya, hasil belajar menjadi rendah.

Permasalahan pendidikan di SMAN Kebakkramat salah satunya yaitu masih terdapat beberapa siswa yang kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran seperti ketika guru sedang menjelaskan materi siswa cenderung tidak memperhatikan gurunya di depan, kemudian ketika guru memberikan pertanyaan siswa tersebut juga pasif dan acuh, karena mereka tidak memiliki semangat belajar yang tinggi. Hal ini terjadi karena beberapa faktor salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan biasanya guru menggunakan media mengajar dalam bentuk ceramah saja. Sehingga siswa merasa bosan dan mudah mengantuk karena hanya mendengarkan saja tanpa terlibat langsung dalam pembelajaran. Hasilnya berdampak kepada hasil belajar siswa, kurangnya media pembelajaran memberikan dampak yang cukup besar terhadap penurunan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya upaya dari pihak guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif.

Dukungan dari sekolah dalam penyediaan sarana pembelajaran juga penting agar proses belajar dapat berlangsung dengan optimal. Dengan media yang tepat, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Wijaya et al., 2025). Di zaman modern ini, permasalahan-permasalahan diatas dapat diatasi memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu channel atau saluran yang dapat digunakan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran juga mampu merangsang perhatian siswa sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar (Ridwan et al., 2021)

Pendidikan telah mengalami pergeseran yang mencolok dalam hal penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu contoh yang menonjol adalah penggunaan animasi sebagai alat pembelajaran. Animasi memungkinkan visualisasi yang lebih hidup dan menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. Dengan menggunakan animasi, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik, yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka (Melati et al., 2023)

Melihat kondisi tersebut, sangat penting untuk mengembangkan pemanfaatan media ajar digital berbasis video animasi dalam pembelajaran Ekonomi di SMAN Kebakkramat. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sekaligus selaras dengan kerangka pembelajaran Kurikulum merdeka memanfaatkan teknologi digital sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada peserta didik.

Kajian Literatur

Motivasi Belajar

Peran motivasi dalam belajar sangat penting karena motivasi adalah dorongan atau daya penggerak dari dalam diri seseorang yang mengarahkan dan mendorong kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Dengan adanya motivasi, peserta didik dapat meningkatkan, memperkuat, dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga belajar lebih efektif (Yogi,2024)

Menurut (Julita et al., 2025), Teori motivasi yang paling umum digunakan dalam pendidikan yaitu, termasuk

- A. Teori penentuan diri sendiri, yang menekankan betapa pentingnya motivasi intrinsik dan kebutuhan psikologis dasar seperti keterhubungan, otonomi, dan kompetensi dalam pembelajaran.
- B. Teori Harapan, mengatakan bahwa ekspektasi seseorang terhadap keberhasilan dan nilai dari hasil yang dicapai menentukan motivasi.
- C. Teori Behavioristik (*Skinner*), mengatakan bahwa penguatan, seperti hadiah dan hukuman, membantu meningkatkan motivasi. Teori Kebutuhan Maslow menjelaskan bahwa hasrat untuk belajar dipengaruhi oleh kebutuhan dasar manusia, yang mencakup kebutuhan fisik dan aktualisasi diri.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah hasil akademik yang dicapai siswa melalui ujian dan tugas serta keaktifan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar. Akademisi sering berpikir bahwa prestasi akademik tidak ditentukan oleh nilai yang dicatat dalam raport atau ijasah siswa. Sebaliknya, prestasi dalam bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar siswa (Somayana, 2020). Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran saja, namun juga terdapat Faktor internal dan eksternal juga

berpengaruh terhadap hasil belajar. Faktor internal terbagi menjadi faktor psikologis dan fisik terdiri dari faktor kognitif, seperti kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian. Faktor-faktor eksternal, juga dikenal sebagai faktor sosial, termasuk keadaan keluarga, gaya pendidik, kesempatan dan lingkungan, dan keinginan sosial (Andryannisa AZ-Zahra & Sayekti, 2023)

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam perspektif pendidikan adalah instrumen strategis dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaan media pembelajaran ini secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri bagi siswa. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin yaitu “medius” secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media pembelajaran berarti perantara atau sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru untuk memperkaya persepsi siswa, melalui berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa (Nurhidayati et al., 2023).

Kurikulum Merdeka berbasis deep learning

Kurikulum yaitu alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan memberikan panduan dalam pelaksanaan pembelajaran di seluruh tingkat pendidikan. Kurikulum Merdeka adalah kebijakan pendidikan di Indonesia yang menekankan pada kebebasan belajar, penguatan karakter, serta pengembangan kompetensi di abad 21. Dalam kurikulum merdeka, *deep learning* digunakan untuk menghubungkan konsep-konsep pembelajaran, mendorong siswa dalam menyelesaikan masalah, serta memanfaatkan teknologi ketika proses belajar. Pembelajaran ini juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penuh makna (*meaningful*), sadar (*mindful*), dan menggembirakan (*joyful*) dengan melibatkan berbagai aspek, seperti berpikir (intelektual), beretika (olah hati), menghargai keindahan (olah rasa), dan bergerak aktif (olah raga) secara menyatu dan menyeluruh (Cholifatunisa et al., 2025).

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas menurut (Isyuniandri et al., 2024) sesuatu yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan mereka saat melakukan tugas, meningkatkan pemahaman mereka tentang tindakan-tindakan tersebut, dan meningkatkan kondisi praktik pembelajaran tersebut. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SMAN Kebakkramat pada tanggal 7,8 dan 14 Oktober 2025. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas XII Kolaborasi SMAN Kebakkramat, Karanganyar. Siswa di kelas ini memiliki kekurangan minat terhadap mata pelajaran ekonomi. Dipilihnya kelas XII Kolaborasi sebagai tempat penelitian, karena dipandang ada potensi-potensi siswa yang perlu di tingkatkan khususnya yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar siswa. Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

Tindakan ini dapat dikatakan berhasil jika mencapai 75% peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kriteria baik. Pengamatan ini dilakukan dengan membandingkan antara hasil dari siklus I dan siklus II. Jika sudah mengalami peningkatan maka tindakan ini dapat diberhentikan tetapi jika belum mengalami peningkatan maka dilanjutkan dengan siklus III.

Tabel 1. Kategori Indeks Hasil Belajar Peserta Didik
Rentang Nilai Indeks/Kategori Keterangan

≥ 90 - 100	Sangat Baik (A)	Melebihi standar kompetensi, pemahaman sangat kuat
80 - 89	Baik (B)	Mencapai kompetensi dengan baik
75 - 79	Cukup (C)	Mencapai kompetensi minimal / Tuntas
< 75	Kurang (D)	Belum mencapai kompetensi / Belum Tuntas

HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN

Hasil Wawancara dan Observasi

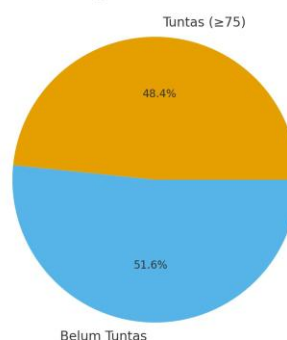
Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti dengan beberapa siswa, peneliti menemukan bahwa sebelumnya siswa kurang menyukai pelajaran ekonomi. Siswa mengatakan bahwa pelajaran ekonomi terkesan monoton, sehingga mereka sering bosan dan tertidur selama pelajaran berlangsung. Namun setelah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti video animasi, semangat dan motivasi siswa meningkat secara signifikan. Siswa lebih antusias mengikuti pelajaran ekonomi dan tidak bosan selama pelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ekonomi kelas XII SMAN Kebakkramat, Ibu Anik Nuryani S.E., M.Pd, guru mengatakan bahwa pembuatan media pembelajaran dilakukan secara mandiri dan otodidak melalui platform Ruang GTK. Keterbatasan waktu serta kemampuan teknis dalam mendesain media digital membuat guru lebih sering menggunakan media yang sederhana, praktis dan sering menggunakan buku paket saja ketika mengajar.

Selain itu, perbedaan latar belakang keluarga turut memengaruhi motivasi dan kesiapan belajar siswa. Siswa yang berasal dari keluarga dengan dukungan belajar yang kuat cenderung lebih fokus, sementara siswa dari latar belakang ekonomi rendah atau dengan lingkungan rumah kurang kondusif sering kali sulit berkonsentrasi dan memiliki motivasi yang rendah. Kemudian berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, guru mengajar menggunakan metode ceramah, media pembelajaran terbatas pada buku paket, PPT sederhana dan papan tulis. Ketika siswa diperkenalkan media ajar digital berupa video animasi, terjadi perubahan positif yang signifikan. Siswa terlihat lebih fokus selama pembelajaran dan siswa aktif bertanya tentang materi yang ditampilkan dalam video.

Hasil *Pre-test*

Sebelum melakukan siklus I, peneliti melakukan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana motivasi belajar peserta didik. *Pre-test* ini dilakukan dengan memberikan lembar kerja kepada peserta didik. Hasil dari *pre-test* dapat peneliti paparkan sebagai berikut:

Perbandingan Ketuntasan Pre-Test



Gambar 1. Hasil *Pre-Test*

Dari tabel diatas sejumlah 16 siswa dari total 31 siswa menunjukkan bahwa masih 50,6% peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari 75. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XII Kolaborasi masih kurang.

Hasil Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Oktober 2025. Peneliti menggunakan media Video animasi dan powerpoint pada siklus 1. Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan peneliti. Peneliti menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam siklus 1. Adapun hasil dari LKPD tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Siklus I

Berdasarkan gambar diatas, terlihat masih 71% siswa yang mendapatkan nilai dengan kriteria baik. Dan 29% siswa yang belum mendapatkan nilai dengan kriteria baik. Sebanyak 22 siswa mendapatkan nilai diatas 75 dan 9 siswa masih mendapat nilai dibawah batas tuntas. Jadi peneliti akan melakukan siklus II agar mencapai keberhasilan 75% untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil Siklus II

Setelah dilakukannya refleksi pada siklus I, peneliti melanjutkan untuk melakukan siklus II pada Selasa, 14 Oktober 2025. Dalam Siklus II, peneliti memodifikasi media instruksional dengan menggabungkan pembelajaran berbasis game (blooklet) secara individual. Dalam metodologi Siklus II ini, setiap peserta terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang berorientasi pada permainan yang terdiri dari tujuh pertanyaan dalam batas waktu yang telah ditentukan. Akibatnya, game ini menggunakan format kompetitif di mana individu dengan waktu respons tercepat dan akurasi tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.



Gambar 3. Hasil Siklus II

Mengenai hasil dari siklus kedua ini, dapat dinyatakan bahwa sebanyak 90,3% peserta didik menunjukkan pemahaman dari materi instruksional yang disajikan. Peserta didik berhasil menjawab pertanyaan dengan akurat. Peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan konten instruksional secara efektif diasimilasi oleh para peserta. Para peneliti berpendapat bahwa sebanyak 28 siswa telah mencapai pemahaman yang kuat tentang materi yang berkaitan dengan Ekonomi Internasional. Oleh karena itu, para peneliti menyimpulkan bahwa tindakan ini telah cukup mencapai tujuan yang digambarkan dalam penelitian tindakan kelas ini. Dengan demikian, para peneliti menganggap tindakan ini selesai mengikuti kesimpulan Siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media digital (Video Animasi dan Game Online) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat diimplementasikan dengan baik. Melalui media digital ini peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang dipelajari, peserta didik juga dapat memperoleh pengetahuan yang cepat. Selain itu peserta didik juga memiliki akses yang mudah untuk membuka pengetahuan yang belum pernah diketahui. Aktivitas peserta didik juga dapat meningkat karena mereka merasa bahwa pembelajaran ekonomi tidak membosankan.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penggunaan media video animasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XII Kolaborasi SMAN Kebakkramat pada mata pelajaran ekonomi. Hasil pre-test menunjukkan bahwa 51,6% siswa masih memperoleh nilai di bawah 75, menandakan rendahnya motivasi dan pemahaman awal. Setelah tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan capaian hasil belajar, di mana 71% siswa telah mencapai kriteria baik. Kemudian pada Siklus ke II terjadi peningkatan hasil belajar siswa, sebanyak 90,3% siswa berhasil mendapat nilai lebih dari 75. Selain peningkatan nilai, siswa juga menunjukkan perubahan sikap: lebih antusias, lebih fokus, dan lebih aktif dalam bertanya maupun berdiskusi.

Selain itu, wawancara dengan guru dan siswa mendukung temuan bahwa pembelajaran dengan video animasi membuat materi lebih mudah dipahami, tidak membosankan, serta meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan demikian, penggunaan media digital berupa video animasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Implikasi

1. Bagi Guru dan Sekolah

Guru dapat menjadikan media video animasi sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa, terutama pada materi ekonomi yang biasanya dianggap abstrak. Media ini juga dapat mengatasi keterbatasan minat dan fokus pada kelas dengan motivasi rendah. Sekolah dapat mempertimbangkan penyediaan pelatihan dan dukungan teknis bagi guru dalam pembuatan media digital, sehingga pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat lebih optimal dan berkelanjutan.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian bisa dikembangkan menggunakan media digital lain, seperti kuis interaktif atau simulasi ekonomi, untuk melihat media apa yang paling efektif pada karakteristik siswa tertentu.

REFERENSI

- Andryannisa AZ-Zahra, M., & Sayekti, S. P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11716-11730.
- Cholifatunisa, A., Aulia, L., Marlina, N., & Iskandar, S. (2025). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dengan Pendekatan Deep Learning Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 12(1), 128-136.
- Isyuniandri, D., Syarofah, A., Nisak, I. K., Jl, A., Dringu, R., & Timur, J. (2024). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Digital (YouTube dan Game Online) pada Materi Literasi Digital untuk Kemajuan Bangsa di SMP Sunan Giri Kota Probolinggo Universitas Panca Marga , Indonesia Salah satu pengertian PKn . 3*, 247-254.
- Julita, I., Neviyarni, N., & Nirwana, H. (2025). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*.
- 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>
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99-106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Ridwan, R. S., Isra, A., & Ginanda, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran | Ridwan | Inovasi Kurikulum. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38-53.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283-294.
- Wijaya, S., Batamata, S. U., Wulandari, D. M., & Farlan, M. (2025). *Pengaruh Kurangnya Media Terhadap Hasil Belajar siswa di MI Al-Ishlah kota sorong*. 7(1), 31-36.