

Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS dengan Media Berbantuan Canva pada Siswa Kelas V SD Negeri Banjarejo Kecamatan Taman Kota Madiun

Dita Mayang Ayuningtyas¹, Universitas PGRI Madiun

Nurhadji Nugraha², Universitas PGRI Madiun

Moh. Rifai³, Universitas PGRI Madiun

✉ ditamayang80@gmail.com

✉ mrifai@unipma.ac.id

Abstract: *This study was prompted by the low motivation and learning outcomes in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject among fifth-grade students at SD Negeri Banjarejo, Taman District, Madiun City, where the initial mastery rate was only 33.33%. The research aimed to improve students' motivation and learning outcomes in IPAS through the use of Canva-assisted learning media. A Classroom Action Research (CAR) method was employed across two cycles—comprising planning, implementation, observation, and reflection—involving 24 fifth-grade students. Data collection instruments included observation sheets, motivation questionnaires, and learning outcome tests. The results indicate that the use of Canva media successfully enhanced student motivation and learning outcomes. The percentage of students demonstrating high learning motivation rose from 25% in the pre-cycle stage to 66.66% in Cycle I and 83.33% in Cycle II. Average learning outcomes improved from 65.41 to 80.00 in Cycle I and 90.20 in Cycle II, while the mastery rate increased from 25.00% to 63.33% and 83.33%, respectively.*

Keywords: *Learning Motivation, Learning Outcomes, IPAS, Canva, Classroom Action Research (CAR).*

Abstrak: Studi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Banjarejo Kecamatan Taman Kota Madiun, dengan ketuntasan belajar awal hanya mencapai 33,33%. Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS melalui media pembelajaran berbantuan Canva. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan subjek 24 siswa kelas V. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, angket motivasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Persentase motivasi belajar tinggi meningkat dari 25% pada prasiklus menjadi 66,66% pada Siklus I dan 83,33% pada Siklus II. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 65,41 menjadi 80,00 pada Siklus I dan 90,20 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 25,00% menjadi 63,33% dan 83,33%.

Kata kunci: *Motivasi Belajar, Hasil Belajar, IPAS, Canva, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran strategis dalam menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul serta mampu bersaing. Saat ini, Kurikulum Merdeka ditetapkan menjadi acuan pada penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum ini memberikan keleluasaan dan kemandirian yang lebih luas pada satuan pendidikan buat menyusun kurikulum operasional yang disesuaikan memanfaatkan karakteristik dan kebutuhan siswa. Perkembangan era digital menuntut adanya penyesuaian pada proses pembelajaran, di mana guru tidak lagi menjadi pusat sekaligus satu-satunya rujukan pengetahuan, melainkan berfungsi sebagai fasilitator keaktifan siswa menelusuri serta mengonstruksi pengetahuan sendiri.

Keberhasilan proses belajar ditinjau dari kemampuan pengetahuan siswa berikut faktor psikologis yang mendukung, salah satunya adalah motivasi. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk masuk dalam sebuah proses dan mampu mempertahankan tingkah lakunya sampai pada pencapaian tujuannya (Lidia Susanti, 2020). Sebagaimana (Uno, 2023) motivasi belajar ialah daya penggerak dari dalam juga luar diri pelajar yang mendorongnya belajar sampai memunculkan transformasi sikap.

Sebagaimana (Sudjana, 1995) hasil belajar ialah modifikasi perilaku siswa yang disebabkan oleh keseluruhan proses pembelajaran. (Hamalik, 2004) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah bentuk perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Hasil belajar menurut (Arikunto, 2021a) adalah transformasi sikap pelajar pasca belajar di bidang kognitif, emosional, juga psikomotor.

Indikator utama efektivitas proses pendidikan yang dilalui siswa adalah hasil belajar. Menurut (Dimiyati & Mudjiono, 2006) faktor hasil belajar melingkupi pengajar dan pelajar. Faktor pengajar melingkupi (1) kompetensi guru, (2) strategi mengajar, dan (3) pendekatan pembelajaran. Faktor peserta didik melingkupi (1) kesiapan belajar, (2) motivasi siswa, dan (3) pengalaman belajar sebelumnya. (Hamalik, 2004) menekankan bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar, dinamika pendidik dan pelajar, disertai pemilihan media dan strategi pembelajaran.

Tujuan utama penilaian hasil belajar (Sudjana, 1995) ialah menilai sejauh mana pelajar bisa meraih tujuan pembelajaran. Hasil belajar juga menjadi dasar bagi keputusan pendidikan selanjutnya, seperti promosi atau pemberian tugas lanjutan. Menurut (Dimiyati & Mudjiono, 2006) tujuan hasil belajar adalah guna menilai kemajuan kognitif, emosional, juga psikomotor pasca keterlibatan dalam kegiatan pendidikan.

Berdasarkan observasi awal di kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran IPAS. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan cepat bosan selama proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang masih sering berpusat pada guru (teacher-centered) dan keterbatasan media pembelajaran yang interaktif diduga menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar. Hanya 33,33% pelajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 75 dalam penilaian IPAS sebelumnya.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat menarik motivasi siswa, bersifat interaktif, dan mudah diakses. Menurut (Arsyad, 2011) Media pembelajaran melingkupi tiap dari kanal yang bisa dimanfaatkan guna menyalurkan informasi atau pesan edukatif. Menurut (Arief dkk., 2003) ialah semua yang bisa menjadi perantara pesan guna memicu ide, rasa, perhatian, juga kemauan pelajar dari memfasilitasi pembelajaran. (Daryanto dkk., 2022) menegaskan bahwa media pendidikan ialah bagian penting dari sistem pendidikan.

Menurut Arsyad (2019:36), media visual ialah yang bersandar pada kapabilitas melihat guna membantu memperjelas konsep dan memperkuat ingatan siswa. (Sadiman, 2006) mengemukakan bahwa media audio ialah bersandari pada kapabilitas dengar. (Sanjaya, 2006) di antara media yang paling banyak dimanfaatkan adalah materi cetak

termasuk buku, modul, dan lembar kerja siswa. Media ini memiliki keunggulan dalam hal portabilitas dan daya tahan. (Munir, 2012) berpendapat media pembelajaran berbasis TIK seperti *e-learning*, presentasi digital, simulasi komputer, dan aplikasi pembelajaran berbasis web ialah bentuk media modern yang interaktif dan *fleksibel*.

Canva adalah platform perancangan visual berbasis antarmuka seret-lepas yang memudahkan pengguna memanfaatkan beragam elemen, seperti tipografi, ilustrasi, dan bentuk, sepanjang proses kreatif. Secara luas, aplikasi ini dipakai guna memenuhi kebutuhan grafis mulai dari *flyer*, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, hingga infografik dengan dukungan gambar serta templat yang estetis dan siap pakai (Purwati & Perdanawanti, 2019:291).

Melalui optimalisasi penggunaan media pembelajaran *canva* di SD Negeri Banjarejo tidak hanya relevan, tetapi juga penting dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan generasi muda yang kompeten di era global. Tujuan studi ini ialah melangsungkan deskripsi proses juga capaian penerapan media *canva* sebagai upaya mengoptimalkan motivasi dan hasil belajar IPAS pelajar kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun.

METODE

Studi ini ialah Riset Tindakan Kelas (*Classroom Action Research/CAR*). Model spiral dari Kemmis & McTaggart (Arikunto, 2021b) dimanfaatkan dalam desain penelitian. Setiap siklus memiliki empat tahap.

1. Perencanaan: Tahap ini melingkupi penyusunan Modul Ajar dan penyiapan media *Canva*.
2. Pelaksanaan: Penerapan tindakan di kelas memanfaatkan media yang telah disiapkan.
3. Observasi: Mencermati keterlibatan pelajar dan peran pendidik sepanjang berlangsungnya belajar.
4. Refleksi: Mengkaji hasil guna menentukan langkah perbaikan.

Penghimpunan data dilakukan melalui instrumen tes yang dirancang guna menilai capaian pembelajaran peserta didik, observasi guna mengamati pelaksanaan proses pembelajaran, serta dokumentasi sebagai sumber data pendukung. Selanjutnya, data yang terkumpul dianalisis dengan membandingkan hasil pada tiap siklus guna menilai adanya peningkatan dalam pencapaian indikator keberhasilan.

Studi ini berlangsung dua siklus dengan seluruh pelajar kelas V SD Negeri Banjarejo Kota Madiun tahun ajaran 2025/2026 sebagai subjek, berjumlah 24 orang (14 siswa dan 10 siswi).

Indikator keberhasilannya ditetapkan:

1. Kenaikan aspek motivasi melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif *canva* dikatakan berhasil apabila mampu mencapai $\geq 80\%$ maka dapat dikategorikan tinggi.
2. Penerapan media pembelajaran interaktif *Canva* tercapai saat hasil belajar $\geq 80\%$ maka dapat dikategorikan tuntas.

Metode pengolahan data yang dimanfaatkan dalam studi ini merujuk ke pendekatan deskriptif yang bertujuan guna memaparkan peningkatan indikator keberhasilan pada setiap siklus serta menjelaskan tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilangsungkan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif *Canva*. Data yang dimanfaatkan berupa data kualitatif yang selanjutnya dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk dideskripsikan. Data kualitatif dihimpun melalui instrumen observasi serta kegiatan wawancara, sementara data kuantitatif didapati dari capaian hasil tes belajar peserta didik. Pengolahan skor pada lembar pedoman observasi dilakukan dengan memanfaatkan langkah-langkah analisis sebagai berikut:

1. Tes Formatif

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang didapati siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga,

didapati rata-rata tes formatif yang dirumuskan seperti di bawah ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Lembar Observasi

Guna menghitung data observasi dimanfaatkan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Avektif} &: \text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ \text{Psikomotor} &: \text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ \text{Kognitif} &: \text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\ \text{Nilai Akhir} &: (\text{Na} \times 0,30) + (\text{Np} \times 0,40) + (\text{Nk} \times 0,30) = 100 \\ \text{Keterangan} &: \begin{aligned} \text{Na} &= \text{Nilai Avektif} \\ \text{Np} &= \text{Nilai Psikomotor} \\ \text{Nk} &= \text{Nilai Kognitif} \end{aligned} \end{aligned}$$

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pengamatan prasiklus ditemukan permasalahan utama terkait rendahnya motivasi belajar siswa selama pembelajaran IPAS. Ketika guru menerapkan metode ceramah guna menjelaskan materi, antusiasme siswa terlihat sangat kurang. Aktivitas kelas hanya berjalan satu arah, di mana siswa hanya merespons jika diberikan pertanyaan langsung oleh guru. Kondisi ini memperlihatkan bahwa siswa menjadi tidak tertarik untuk ikut serta aktif karena proses belajar berulang dan kurangnya variasi media.

Rendahnya motivasi belajar tersebut secara langsung berkorelasi dengan hasil belajar IPAS yang belum sesuai standar. Data nilai tugas harian memperlihatkan bahwa dari total 24 siswa, sekitar 33,33% atau sebanyak 8 siswa telah berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, yaitu 75.

Pada siklus I terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar sebagaimana ditunjukkan.

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Nilai	Predikat Motivasi			
			Tinggi	Cukup	Rendah	Sangat Rendah
1	Adam Rezky	90	√	-	-	-
2	Adinda Klaura	90	√	-	-	-
3	Akbar Nurdafa	80	-	√	-	-
4	Alvian Jonatan	80	-	√	-	-
5	Anisa Faiha	88	√	-	-	-
6	Arkan Maulana	80	-	√	-	-
7	Afina Mutiara	80	-	√	-	-
8	Azzahra A	90	√	-	-	-
9	Bilqiz Faiha	90	√	-	-	-
10	Bisma Putra	75	-	√	-	-
11	Dirgantara P	90	√	-	-	-
12	Helena Karin	90	√	-	-	-
13	Ksatria Abdi	90	√	-	-	-
14	Marvelliando	70	-	√	-	-
15	Muhammad	90	√	-	-	-
16	Nizam Ahmad	90	√	-	-	-
17	Syadid Banu	90	√	-	-	-

No	Nama	Nilai	Predikat Motivasi			
			Tinggi	Cukup	Rendah	Sangat Rendah
18	Syanala K	80	-	√	-	-
19	Tiwi Hana	72	-	√	-	-
20	Vebi Junia P	90	√	-	-	-
21	Nirmala A	90	√	-	-	-
22	Yemara Melia	92	√	-	-	-
23	Kenneth G	72	-	√	-	-
24	Dara Rahma	90	√	-	-	-
Jumlah		2039	15	9	-	-
Rata-rata		85	-	-	-	-
Persentase		-	62,50%	37,50%	0%	0%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS setelah penerapan media Canva memperlihatkan hasil yang positif. Dari 24 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 9 siswa (37,50%) berada pada kategori cukup, sedangkan 15 siswa lainnya (62,50%) termasuk dalam kategori tinggi.

Tabel 2. Nilai IPAS Siklus I

NO.	NAMA SISWA	NILAI	TUNTAS	BELUM TUNTAS
1.	Adam Rezky Nudaffa	80	√	
2.	Adinda Klaura Kumala	80	√	
3.	Akbar Nurdafa Pratama	80	√	
4.	Alvian Jonatan	70		√
5.	Anisa Faiha Ainun	90	√	
6.	Arkan Maulana Alfaiz	60		√
7.	Afina Mutiara Sari	60		√
8.	Azzahra Ayundia	90	√	
9.	Bilqiz Faiha	70		√
10.	Bisma Putra alamsyah	70		√
11.	Dirgantara Putra S	90	√	
12.	Helena Karin Dwi	90	√	
13.	Ksatria Abdi	90	√	
14.	Marvelliando Tris	70		√
15.	Muhammad Arya A	90	√	
16.	Nizam Ahmad R	80	√	
17.	Syadid Banubajra	90	√	
18.	Syanala Khaliqa	70		√
19.	Tiwi Hanakurniawati	80	√	
20.	Vebi Junia P	90	√	
21.	Nirmala Ashidqia	80	√	
22.	Yemara Melia B	80	√	
23.	Kenneth Gabriel	70		√
24.	Dara Rahma K	90	√	
	Jumlah	1910	16	8
	Rata-Rata	80,00	-	-

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui hasil belajar siswa Kelas V pada mata pelajaran IPAS pada siklus I, dari 24 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media Canva, terdapat 8 siswa (33,33%) memiliki nilai di bawah KKM dan sebanyak 16 siswa (66,66%) mendapatkan nilai di atas KKM.

Siswa tampak lebih antusias berpartisipasi di siklus ke-II. Pada kegiatan ini, siswa telah memahami alur (sintaks) model pembelajaran. Guru memberikan instruksi yang tepat kepada siswa guna membantu mereka dalam memahami apa yang seharusnya dilakukan. Agar siswa merasa termotivasi dan diperhatikan, guru lebih sering berkeliling, menawarkan bantuan kepada kelompok atau individu yang mengalami kesulitan. Di Siklus II, guru seringkali menerapkan sistem *reward* (pujian, bintang, poin) yang lebih intensif guna menghargai partisipasi siswa.

Berikut ini ialah uraian lembar pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Nilai	Predikat Motivasi
			Tinggi
1	Adam Rezky	90	√
2	Adinda Klaura	90	√
3	Akbar Nurdafa	80	-
4	Alvian Jonatan	80	√
5	Anisa Faiha	88	√
6	Arkan Maulana	90	√
7	Afina Mutiara	80	-
8	Azzahra A	90	√
9	Bilqiz Faiha	90	√
10	Bisma Putra	75	-
11	Dirgantara P	90	√
12	Helena Karin	90	√
13	Ksatria Abdi	90	√
14	Marvelliando	70	-
15	Muhammad	90	√
16	Nizam Ahmad	90	√
17	Syadid Banu	90	√
18	Syanala K	90	√
19	Tiwi Hana	90	√
20	Vebi Junia P	90	√
21	Nirmala A	90	√
22	Yemara Melia	92	√
23	Kenneth G	90	√
24	Dara Rahma	90	√
Jumlah	2095	20	4
Rata-rata	87	-	-

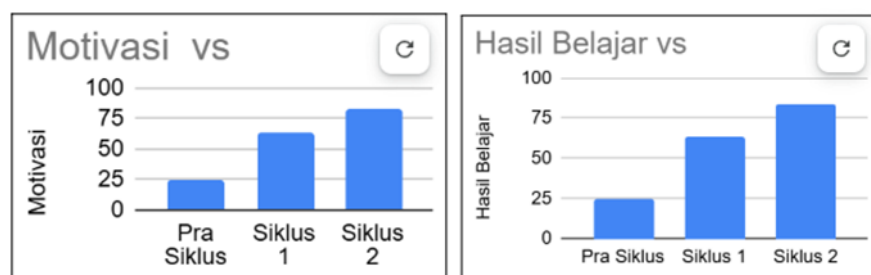
Merujuk pada Tabel 3, motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS pada siklus II setelah penerapan media Canva mengalami peningkatan. Dari 24 peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran, sebanyak 4 siswa (16,66%) berada pada kategori cukup, sedangkan 20 siswa (83,33%) masuk dalam kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ke siklus II.

Tabel 4. Nilai IPAS Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Adam Rezky Nudaffa	90	✓	
2	Adinda Klaura Kumala	100	✓	
3	Akbar Nurdafa Pratama	100	✓	
4	Alvian Jonatan	90	✓	
5	Anisa Faiha Ainun	100	✓	
6	Arkan Maulana Alfaiz	100	✓	
7	Afina Mutiara Sari	70		✓
8	Azzahra Ayundia	100	✓	
9	Bilqiz Faiha	90	✓	
10	Bisma Putra alamsyah	70		✓
11	Dirgantara Putra S	100	✓	
12	Helena Karin Dwi	90	✓	
13	Ksatria Abdi	100	✓	
14	Marvelliando Tris	80	✓	
15	Muhammad Arya Abimanyu	100	✓	
16	Nizam Ahmad R	90	✓	
17	Syadid Banubajra	90	✓	
18	Syanala Khaliqa	80	✓	
19	Tiwi Hanakurniawati	100	✓	
20	Vebi Junia P	90	✓	
21	Nirmala Ashidqia	70		✓
22	Yemara Melia B	90	✓	
23	Kenneth Gabriel	70		✓
24	Dara Rahma K	100	✓	
Jumlah		2160	20	4
Rata-rata		90,00	-	-
Prosentase		-	83,33	16,66

Berdasarkan Tabel 4, dapat diketahui capaian hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS pada siklus II dari 24 peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media Canva, terdapat 20 siswa (83,33%) memiliki nilai lebih dari KKM dan sebanyak 4 siswa (16,66%) mendapatkan nilai di bawah KKM.

Peningkatan motivasi tersebut berkorelasi positif dengan perolehan hasil belajar siswa. Ketercapaian belajar memperlihatkan kemajuan signifikan. Siklus I memperlihatkan penuntasan hasil belajar 66,66%. Fakta bahwa hasil pembelajaran masih di bawah indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar 75% memperlihatkan bahwa hasil tersebut belum optimal. Pada siklus II menjadi sebesar 83,33%, bahwasanya telah melampaui standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan. Dari pembelajaran siklus I hingga II terdapat kenaikan hasil belajar sebesar 16,67% yang membuktikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPAS semakin mendalam seiring dengan perbaikan proses pembelajaran.

**Gambar 2.1** Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS Kelas V

SIMPULAN

Kesimpulan pelaksanaan studi ini ialah *Canva* ialah instrumen fungsional guna membangun lingkup edukasi atraktif juga beragam pada pembelajaran IPAS. Pengaplikasian media *Canva* terbukti mengoptimalkan motivasi belajar secara signifikan dari motivasi siswa yang meningkat dari Siklus I, siswa dengan kategori tinggi mencapai 62,50% (15 siswa) dan kategori cukup sebesar 37,50% (9 siswa). Di Siklus ke-II, kategori tinggi melonjak sampai 83,33% (20 siswa) dan kategori cukup menurun menjadi 16,66% (4 siswa). Penerapan media berbasis teknologi ini juga berdampak positif terhadap hasil belajar. Setelah pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran hingga siklus II, tampak peningkatan hasil yang signifikan dan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yakni mencapai $\geq 75\%$.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arief, S., Rahardjo, R., & Anung, H. R. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
2. Arikunto, S. (2021a). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=j5EmEAAAQBAJ>
3. Arikunto, S. (2021b). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
4. Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
5. Daryanto, J., Rukayah, R., Sularmi, S., Budiharto, T., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar melalui pemanfaatan media lkpd interaktif berbasis liveworksheet pada masa revolusi industri 4.0. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 319–326.
6. Dimiyati, M., & Mudjiono, M. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
7. Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=hKtJAQAACAAJ>
8. Kamila, N. H., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Memanfaatkan Google Sites Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV di SD Negeri No. 178491 Pintu Pohan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 133–144.
9. Lestari, W. D., & Prihatin, T. (2025). *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan The Development of Google Sites-Based E-learning Media in the Life Skills Videography Program for Students at SKB Semarang City Pengembangan Media E-learning berbasis Google Sites Pada Program Life Skill Videografi Peserta Didik di SKB Kota Semarang*. 6(2), 457–472.
10. Lidia Susanti, S. P. (2020). *Strategi pembelajaran berbasis motivasi*. Elex Media Komputindo.
11. Munir, M. (2012). Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan. *Bandung: alfabeta*, 1–432.
12. Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*.
13. Sanjaya, D. H. W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
14. Sudjana, N. (1995). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. <https://books.google.co.id/books?id=eBTLsgEACAAJ>
15. Sukiman, D., & Pd, M. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran, PT. *Pustaka Insan Madani, Yogyakarta*.
16. Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
17. Widiasanti, I. (2023). Utilization of multimedia facilities and internet media as effective learning tools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*.