

PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ICT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII DI MTSN 1 SANANA

Hatim Soamole

MTs N 1 Sanana Kepulauan Sula, Maluku Utara

*Corresponding Email : hatimsoamole70@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 1 Sanana melalui penggunaan media interaktif berbasis ICT. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan McTaggart, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa. Skor rata-rata motivasi belajar meningkat dari 65 (pra-siklus) menjadi 82 (akhir siklus II), dengan 85% siswa mencapai kategori motivasi tinggi. Partisipasi aktif siswa juga meningkat dari 60% menjadi 85%. Implementasi media interaktif berbasis ICT terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis ICT dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Kata Kunci: Media Interaktif, Motivasi Belajar, ICT

ABSTRACT

This research aims to enhance the learning motivation of seventh-grade students at MTsN 1 Sanana through the use of ICT-based interactive media. Employing a classroom action research method with the Kemmis and McTaggart model, the study was conducted in two cycles. The research subjects were 30 seventh-grade students. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results showed a significant increase in students' learning motivation. The average score of learning motivation increased from 65 (pre-cycle) to 82 (end of cycle II), with 85% of students achieving high motivation categories. Students' active participation also increased from 60% to 85%. The implementation of ICT-based interactive media proved effective in creating an engaging learning environment and increasing student involvement in the learning process. This study concludes that the use of ICT-based interactive media can be an effective strategy to enhance students' learning motivation at the Madrasah Tsanawiyah level.

Keywords: Interactive Media, Learning Motivation, ICT

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Information and Communication Technology/ICT) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. (Adiyana Adam, 2023a) Integrasi ICT dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan dan tuntutan di era digital ini. Penggunaan media interaktif berbasis ICT dipandang sebagai salah satu strategi yang

efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia yang terus diupayakan oleh pemerintah dan praktisi pendidikan. (Samlan Hi Ahmad, Mubin Noho, Adiyana Adam, 2024)

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, kreatif, dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat berdampak negatif pada proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi fokus utama dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif. (Adam et al., 2024)

Penelitian tindakan kelas ini berfokus pada penggunaan media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Sanana. Pemilihan media interaktif berbasis ICT didasarkan pada potensinya dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital. (Adiyana Adam, Nuraini Kamaluddin, 2024) Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas penggunaan media interaktif berbasis ICT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta strategi implementasinya dalam konteks pembelajaran di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs).

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru dan institusi pendidikan di Indonesia. (Muslimah, Adam, Adiyana et al., 2024) Rendahnya motivasi belajar sering kali berdampak pada menurunnya prestasi akademik dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Ibrahim Muhammad, 2024) Fenomena ini juga terjadi di MTsN 1 Sanana, khususnya pada siswa kelas VII. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah, yang tercermin dari kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelas, dan minimnya inisiatif untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Salah satu faktor yang diidentifikasi sebagai penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif dan menarik. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tanpa memanfaatkan teknologi modern cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. (Adiyana Adam, Aji Joko Budi Pramono, Siti Nurul Bayti, 2023). Hal ini sejalan dengan temuan Pratama et al. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional tanpa variasi media dapat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan berbagai media interaktif berbasis ICT dalam proses pembelajaran. (Adiyana Adam, 2016) Penggunaan media interaktif berbasis ICT dipandang sebagai salah satu solusi potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Nurrita (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Media interaktif berbasis ICT memiliki beberapa keunggulan,(Adiyana Adam, 2023a) antara lain kemampuan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format yang lebih menarik dan interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, serta memberikan umpan balik yang cepat dan akurat. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis ICT juga sejalan dengan karakteristik siswa generasi digital yang terbiasa dengan teknologi dan perangkat elektronik dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, implementasi media interaktif berbasis ICT dalam pembelajaran di MTsN 1 Sanana masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana pendukung, kurangnya keterampilan guru dalam mengintegrasikan ICT dalam pembelajaran, serta belum adanya model pembelajaran yang secara sistematis mengintegrasikan media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Sanana. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh model pembelajaran yang efektif dalam memanfaatkan potensi media interaktif berbasis ICT untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana implementasi penggunaan media interaktif berbasis ICT dalam pembelajaran di kelas VII MTsN 1 Sanana Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah Mengembangkan dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan media interaktif berbasis ICT di kelas VII MTsN 1 Sanana.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis: Manfaat Teoretis a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan model pembelajaran yang mengintegrasikan media interaktif berbasis ICT untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. b. Memperkaya literatur tentang efektivitas penggunaan media interaktif berbasis ICT dalam konteks pendidikan di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Manfaat Praktis a. Bagi Guru: Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media interaktif berbasis ICT. b. Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman terhadap materi pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. c. Bagi Sekolah: Memberikan masukan untuk pengembangan kebijakan dan program peningkatan kualitas pembelajaran melalui integrasi ICT di lingkungan MTsN 1 Sanana.

Media pembelajaran interaktif berbasis ICT merujuk pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam menyajikan materi pembelajaran secara interaktif. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran interaktif berbasis ICT meliputi berbagai jenis media seperti multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, game edukasi, dan simulasi digital yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Penggunaan media interaktif berbasis ICT dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan.(Adam et al., 2022)(Adiyana Adam, 2023b) Susilana dan Riyana (2017) menyatakan bahwa media interaktif berbasis ICT dapat meningkatkan pemahaman siswa

terhadap materi pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, media interaktif berbasis ICT juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Uno (2016), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode dan media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo dan Marzuki (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media interaktif dalam menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Integrasi ICT dalam pembelajaran merupakan upaya untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif untuk mendukung proses belajar mengajar. Menurut Suyanto dan Jihad (2018), integrasi ICT dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, seperti penggunaan multimedia interaktif, e-learning, blended learning, dan mobile learning.

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo et al. (2021) menunjukkan bahwa integrasi ICT dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Namun, keberhasilan integrasi ICT dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kesiapan infrastruktur, kompetensi guru dalam menggunakan teknologi, serta dukungan kebijakan dari institusi pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. PTK dipilih karena sesuai untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas dan meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar (Arikunto et al., 2015). Dalam konteks ini, PTK digunakan untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi penggunaan media interaktif berbasis ICT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus: perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection) (Kemmis et al., 2014). Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, dengan kemungkinan penambahan siklus jika diperlukan.

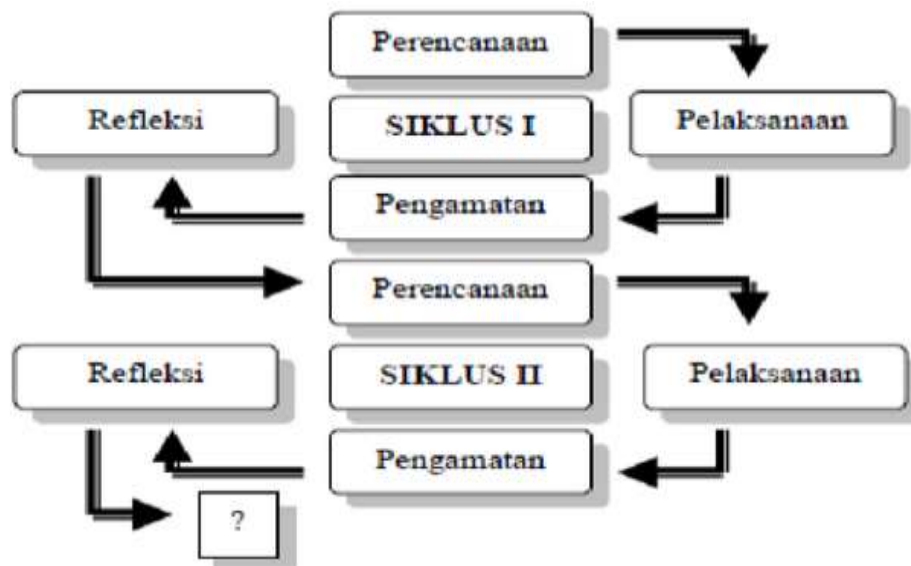
Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTsN 1 Sanana yang berjumlah 30 orang. Lokasi penelitian adalah MTsN 1 Sanana. Kabupaten Kepulauan Sula Provinsi Maluku Utara

Teknik Pengumpulan Data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket dan dokumentasi Instrumen Penelitian terdiri dari . Lembar observasi aktivitas guru dan siswa b. Pedoman wawancara semi-terstruktur c. Angket motivasi belajar siswa d. Catatan lapangan e. Alat dokumentasi (kamera, perekam suara)

Prosedur Penelitian Setiap siklus dalam penelitian ini akan melalui tahapan sebagai berikut: a. Perencanaan: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengintegrasikan media interaktif berbasis ICT , Mempersiapkan media interaktif berbasis ICT yang akan digunakan Menyiapkan instrumen penelitian (lembar observasi, pedoman wawancara, angket) b. Tindakan: Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, Mengimplementasikan penggunaan media interaktif berbasis ICT dalam proses pembelajaran c. Pengamatan: Mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, Mencatat kejadian-kejadian penting selama pembelajaran d. Refleksi: Menganalisis data yang telah dikumpulkan, Mengevaluasi keberhasilan dan kendala dalam implementasi media interaktif berbasis ICT Merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya

Teknik Analisis Data yang digunakan adalah a. Analisis kualitatif: Menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). b. Analisis kuantitatif: Menggunakan statistik deskriptif untuk menganalisis data angket motivasi belajar siswa, dengan menghitung persentase, mean, dan standar deviasi (Sugiyono, 2017).

Indikator Keberhasilan Penelitian ini dianggap berhasil jika:Terjadi peningkatan skor motivasi belajar siswa sebesar minimal 75% dari jumlah siswa mencapai kategori motivasi tinggi.Minimal 80% siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran dengan media interaktif berbasis ICT.



Gambar 1. Siklus PTK model Kemmis &Mc. Taggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Siklus I : a. Perencanaan Pada tahap perencanaan, tim peneliti menyusun RPP yang mengintegrasikan penggunaan media interaktif berbasis ICT, yaitu aplikasi pembelajaran interaktif dan kuis online. Instrumen penelitian seperti lembar observasi dan angket motivasi belajar juga disiapkan. b. Pelaksanaan Pembelajaran dilaksanakan

sesuai RPP dengan menggunakan media interaktif berbasis ICT. Siswa diperkenalkan dengan aplikasi pembelajaran interaktif dan diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi melalui aplikasi tersebut. c. Observasi Hasil observasi menunjukkan bahwa pada awalnya siswa terlihat antusias dengan penggunaan media baru, namun beberapa siswa masih kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi. Partisipasi aktif siswa tercatat sekitar 60%. d. Refleksi Berdasarkan hasil observasi dan angket motivasi belajar, ditemukan bahwa: Skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 65 (pra-siklus) menjadi 72 (akhir siklus I). 65% siswa mencapai kategori motivasi tinggi. Perlu perbaikan dalam hal panduan penggunaan aplikasi dan variasi aktivitas pembelajaran.

Siklus II : a. Perencanaan Berdasarkan refleksi siklus I, tim peneliti merevisi RPP dengan menambahkan panduan penggunaan aplikasi yang lebih detail dan memperbanyak variasi aktivitas pembelajaran interaktif. b. Pelaksanaan Pembelajaran dilaksanakan dengan perbaikan sesuai hasil refleksi siklus I. Siswa diberikan panduan yang lebih jelas dan dilibatkan dalam berbagai aktivitas interaktif seperti diskusi online dan proyek kolaboratif menggunakan tools ICT. c. Observasi Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa menjadi sekitar 85%. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam menggunakan media interaktif dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. d. Refleksi Hasil akhir siklus II menunjukkan: Skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat menjadi 82., 85% siswa mencapai kategori motivasi tinggi. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran meningkat signifikan.

B. Pembahasan

Implementasi Media Interaktif Berbasis ICT

Implementasi media interaktif berbasis ICT dalam pembelajaran di kelas VII MTsN 1 Sanana menunjukkan perkembangan positif dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, meskipun siswa menunjukkan antusiasme awal, terdapat kendala teknis dan adaptasi yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Sari et al. (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi baru dalam pembelajaran memerlukan masa adaptasi bagi siswa dan guru.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, terutama dalam hal panduan penggunaan aplikasi dan variasi aktivitas, terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Peningkatan partisipasi dari 60% menjadi 85% mengindikasikan bahwa siswa menjadi lebih nyaman dan terampil dalam menggunakan media interaktif berbasis ICT. Temuan ini mendukung penelitian Wibowo dan Marzuki (2015) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar

Penggunaan media interaktif berbasis ICT menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari 65 (pra-siklus) menjadi 72 (siklus I) dan 82 (siklus II) mengindikasikan efektivitas intervensi yang dilakukan. Persentase siswa yang mencapai kategori motivasi tinggi juga meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II.

Peningkatan motivasi belajar ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, media interaktif berbasis ICT menyajikan materi pembelajaran dalam format yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Hal ini sejalan dengan temuan Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Kedua, variasi aktivitas pembelajaran yang melibatkan diskusi online dan proyek kolaboratif menggunakan tools ICT memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan mengonstruksi pengetahuan secara aktif. Ini mendukung teori konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran (Vygotsky, 1978).

Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung utama dalam implementasi media interaktif berbasis ICT adalah antusiasme siswa terhadap teknologi baru dan dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan infrastruktur yang diperlukan. Sementara itu, faktor penghambat yang teridentifikasi meliputi keterbatasan keterampilan awal siswa dalam menggunakan aplikasi pembelajaran dan keterbatasan waktu untuk membiasakan diri dengan media baru.

Upaya mengatasi faktor penghambat, seperti penyediaan panduan yang lebih detail dan penambahan variasi aktivitas, terbukti efektif dalam meningkatkan keberhasilan implementasi. Hal ini menegaskan pentingnya perencanaan yang matang dan fleksibilitas dalam mengadaptasi strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Prasetyo et al., 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Implementasi media interaktif berbasis ICT dalam pembelajaran di kelas VII MTsN 1 Sanana terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan skor motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, jika diimplementasikan dengan baik, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif. Namun, keberhasilan implementasi ini memerlukan perencanaan yang matang, dukungan infrastruktur yang memadai, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Fitrianto, A. R., Usman, A. H., Aksan, S. M., & Zaini, M. (2024). Evaluation of the Implementation of the Annual Conference of Education Culture and Technology (ACECT) 2022 Using the Model Outcome-Based Evaluation (OBE). *Education Spesialist. Journal Of Tinta Emas*, 2(1), 21–26. <https://doi.org/10.59535/es.v2i1.298>
- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Ahklak Dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate. *Juanga : Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 8(1), 29–47.
- Adiyana Adam. Aji Joko Budi Pramono. Siti Nurul Bayti. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (1st ed.). Akademia Pustaka.
- Adiyana Adam. (2016). Perkembangan kebutuhan terhadap Media Pembelajaran. *Foramadiahi, Jurnal Kajian Pendidikan & Keislaman*, 8(1), 5–6.

- Adiyana Adam. (2023a). INTEGRASI MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Amanah Ilmu*, 3(1), 13–23.
- Adiyana Adam. (2023b). Perempuan dan Teknologi di Era Industri 5.0. *AL-WARDAH: Jurnal Kajian Perempuan, Gender Dan Agama*, 7(1), 181–193. <https://doi.org/10.46339/al-wardah.xx.xxx>
- Adiyana Adam, Nuraini Kamaluddin, H. M. (2024). Implementasi Kurikulum Darurat Dimasa Pandemi Covid-19 Di Kabupaten Kepulauan Sula. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(3), 939–954.
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10654385> p-ISSN:
- Ibrahim Muhammad, A. A. (2024). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis di Perguruan Tinggi Melalui Metode Diskusi (Sebuah Studi Tentang Tingkat Keberhasilan Pembelajaran Mahasiswa PAI IAIN Ternate) Ibrahim. *AJurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5), 983–990. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.5281/zenodo.10791078>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. Singapore: Springer.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Muslimah, Adam, Adiyana, A., Ikram, R., & Thalib, A. (2024). PEMBIMBING AKADEMIK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM IAIN TERNATE. *Jurnal Pasifik Pendidikan*, 03(1), 9–15.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 171–187.
- Pratama, F., Firman, F., & Neviyarni, N. (2020). Pengaruh motivasi belajar IPA siswa terhadap hasil belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 168–174.
- Prasetyo, T., Mukminan, M., & Widodo, S. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis ICT terhadap motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1), 235–244
- Samlan Hi Ahmad, Mubin Noho, Adiyana Adam, K. M. S. (2024). INTEGRASI CANVA DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *Jurnal Pendidikan dan*. 6, 201–213.
- Sari, P. A., Manurung, B., & Sumardi. (2019). Implementasi pembelajaran berbasis ICT dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 6(1), 86–97.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, N. S. (2013). Metode penelitian pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2017). Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyanto, & Jihad, A. (2018). Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global. Jakarta: Erlangga.
- Uno, H. B. (2016). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Wibowo, N., & Marzuki, M. (2015). Penerapan model make a match berbantuan media untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 158-169.