

# Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Di SD 1 Purwosari

Anessa Nurhidayah<sup>1</sup>, Cenda Felsyma Jehanviasti<sup>2</sup>, Nayala Intani Parasdika<sup>3</sup>, Fina Fakhriyah<sup>4</sup>, Erik Aditia Ismaya<sup>5</sup>  
Universitas Muria Kudus

<sup>1</sup>[202333229@std.umk.ac.id](mailto:202333229@std.umk.ac.id), <sup>2</sup>[202333240@std.umk.ac.id](mailto:202333240@std.umk.ac.id), <sup>3</sup>[202333248@std.umk.ac.id](mailto:202333248@std.umk.ac.id),  
<sup>4</sup>[fina.fakhriyah@umk.ac.id](mailto:fina.fakhriyah@umk.ac.id), <sup>5</sup>[erik.aditia@umk.ac.id](mailto:erik.aditia@umk.ac.id)  
Indonesia

*Abstract : This study aims to determine the effect of learning media on the interest and motivation to learn mathematics of fifth grade students at SD 1 Purwosari. The background of this study is the low interest and motivation of students towards mathematics subjects which are often considered difficult and boring. The study used a quantitative descriptive approach with a survey method and data collection through a Likert scale questionnaire. The subjects of the study consisted of 42 fifth grade students. The results showed that students agreed and strongly agreed with the use of learning media in the mathematics learning process. In addition, learning media has been proven to be able to encourage student motivation by creating a fun and interactive learning atmosphere. Learning media has a positive influence on increasing the interest and motivation to learn mathematics of elementary school students. Therefore, optimal media integration is highly recommended to support learning effectiveness.*

**Keywords:** learning media, learning interest, learning motivation, mathematics, elementary school students.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kemampuan intelektual, keterampilan, dan karakter peserta didik. Melalui pendidikan, individu dibimbing untuk mampu berpikir kritis, logis, dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Di jenjang sekolah dasar, pendidikan berperan sebagai fondasi awal dalam membentuk sikap belajar serta membangun kemampuan kognitif anak (Bulan Kurniari et al., 2023; Sa'adah et al., 2024). Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi besar dalam melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis adalah matematika. Matematika tidak hanya penting dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan

sehari-hari. Kemampuan dalam berhitung, memahami pola, dan memecahkan masalah merupakan bagian dari kompetensi dasar yang perlu dimiliki oleh setiap individu. Namun demikian, banyak siswa di tingkat sekolah dasar masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membingungkan, dan menakutkan. Anggapan ini sering kali berdampak pada rendahnya minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap pelajaran tersebut. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional, dengan metode ceramah dan penugasan yang monoton, cenderung kurang mampu menarik perhatian siswa, terutama pada era digital saat ini yang menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik (Lailawati et al., 2025).

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berupa gambar, video, animasi, alat peraga konkret, permainan edukatif, hingga aplikasi berbasis teknologi yang dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan, dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran matematika diharapkan menjadi lebih

kontekstual, menarik, dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami konsep di baliknya. Guru juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan komunikatif, sehingga siswa merasa nyaman dan lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Juniarti, n.d.). Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep, memperbaiki hasil belajar, serta mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Namun demikian, belum semua guru secara maksimal memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Selain itu, sejauh mana media pembelajaran mampu memberikan dampak langsung terhadap tingkat pemahaman matematika siswa masih perlu dikaji secara lebih mendalam, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang merupakan tahap awal pembentukan konsep matematika. Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji minat dan motivasi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran matematika siswa kelas V di SD 1 Purwosari. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, serta menjadi referensi bagi guru, sekolah, dan pihak terkait dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Bagian pendahuluan membahas latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, maksud dan tujuan riset dilakukan.

## II. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survey, dan mengumpulkan informasi atau data menggunakan kuesioner. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur hubungan antara variabel bebas, yaitu penggunaan media pembelajaran, dengan variabel terikat dengan tingkat pemahaman matematika siswa. Metode survei dipilih karena sesuai untuk menggambarkan kondisi yang terjadi di lapangan berdasarkan data yang diperoleh dari responden melalui instrumen penelitian. Metode survei digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lalu dan masa sekarang, tentang keyakinan, pendapat, karakteristik, hubungan, dan untuk menguji hipotesis dari sampel yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2016). Deskriptif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran tentang minat dan motivasi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di SD 1 Purwosari.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik kuesioner. Kuesioner merupakan suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa yang akan diselidiki, yang dapat juga kita sebut sebagai responden (Dewi Sadiyah, 2015). Angket dapat dibagikan secara serentak kepada responden dan responden diberi pertanyaan yang benar-benar sama. Angket yang digunakan adalah angket langsung tipe pilihan, artinya angket disampaikan langsung kepada orang yang akan dimintai informasi tentang dirinya dengan cara memilih salah satu jawaban yang tersedia. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD 1 Purwosari jumlah responden sebanyak 42 siswa. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel karena jumlahnya masih dalam batas wajar untuk dianalisis secara menyeluruh. Kriteria subjek dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu: (1) siswa merupakan peserta didik aktif kelas V yang terdaftar pada semester berjalan; (2) telah mengikuti proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran, baik berupa media visual, audio, maupun alat peraga sederhana; (3) memiliki kemampuan dasar membaca dan memahami pernyataan dalam angket dengan baik; (4) bersedia mengisi angket dengan jujur dan lengkap; serta (5) tidak memiliki hambatan belajar berat atau gangguan psikologis yang dapat memengaruhi keakuratan data (Rahma Amalia et al., 2020).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup berbentuk skala Likert empat pilihan, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket tersebut disusun berdasarkan indikator minat dan motivasi belajar matematika yang relevan dengan tujuan penelitian. Untuk memperkuat data, peneliti juga melakukan observasi di kelas serta dokumentasi berupa catatan hasil belajar siswa dan perangkat pembelajaran yang digunakan guru selama proses berlangsung. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung frekuensi dan persentase dari setiap alternatif jawaban yang dipilih siswa. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relative persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan =

P = Persentase

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

% = Tingkat present

Hasil perhitungan persentase kemudian dianalisis untuk melihat kecenderungan siswa terhadap minat dan motivasi belajar matematika setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media. Analisis data ini dilakukan agar hasil yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan yang obyektif dan relevan. Menurut Syahroni (2022), teknik analisis data merupakan tahap penting dalam proses penelitian karena menjadi dasar untuk menjawab rumusan masalah berdasarkan data yang telah dikumpulkan secara sistematis.

### III. HASIL DAN DISKUSI

Hasil penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket kepada 42 siswa kelas V SD Negeri 1 Purwosari yang telah mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran. Angket disusun berdasarkan indikator-indikator minat dan motivasi belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase. Selain itu, data didukung oleh hasil observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Secara umum, hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurfadhillah et al. (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Siswa menunjukkan respons yang baik terhadap kehadiran media yang digunakan guru, baik dari sisi daya tarik, kemudahan memahami materi, maupun semangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Temuan ini juga diperkuat oleh Clark & Mayer (2016), yang menyebutkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dinilai mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif,

menyenangkan, dan tidak monoton (Arsyad, 2019). Untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam, hasil penelitian ini dibagi menjadi dua fokus utama, yaitu: minat siswa dan motivasi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran matematika.

### Minat Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Matematika

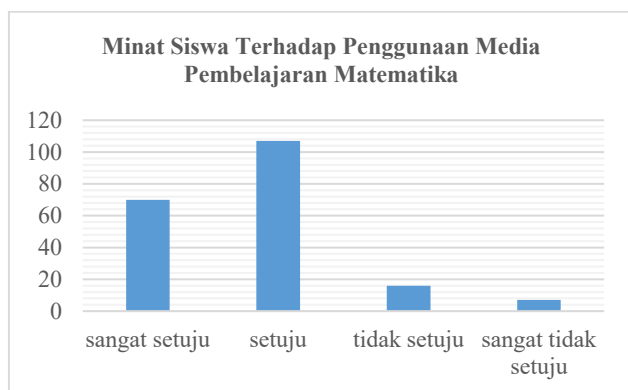
Minat merupakan dorongan awal dalam diri siswa yang membuat mereka merasa tertarik untuk mengikuti suatu kegiatan, termasuk dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika, minat siswa menjadi faktor penting untuk menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan. Menurut Nurfadhillah et al. (2021), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga mampu meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan hasil analisis angket yang disebarkan kepada 42 siswa kelas V SD Negeri 1 Purwosari, diketahui bahwa minat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika menunjukkan kecenderungan positif. Dari total responden, sebanyak 1,66% siswa memilih kategori "sangat setuju", 2,54% siswa menyatakan "setuju", sementara hanya 0,38% yang menyatakan "tidak setuju" dan 0,16% berada dalam kategori "sangat tidak setuju". Meskipun angka-angka tersebut tampak kecil secara nominal, hal ini disebabkan karena perhitungan menggunakan rasio terbagi berdasarkan indikator per butir angket. Namun secara keseluruhan, proporsi terbesar berada pada spektrum positif, yakni pada kategori setuju dan sangat setuju (Dandini Kisma et al., 2020).

Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merespons positif penggunaan media dalam pembelajaran matematika. Aspek-aspek minat yang dinilai dalam angket meliputi: perasaan, perhatian, kemauan, dan pengaruh lingkungan. Dari aspek perasaan, siswa merasa lebih senang saat pembelajaran menggunakan media karena suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Aspek perhatian menunjukkan bahwa media mampu menarik fokus siswa, meskipun ada sebagian kecil yang merasa kurang tertarik pada jenis media tertentu. Pada aspek kemauan, siswa menunjukkan dorongan untuk terus

belajar matematika jika media digunakan, karena lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi. Sedangkan pada aspek lingkungan, suasana kelas yang kondusif dan dukungan dari guru serta teman sebaya turut memperkuat minat siswa. Temuan ini didukung oleh pendapat Arsyad (2019), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran dengan cara menyajikan materi melalui format visual dan interaktif. Sejalan dengan itu, Clark & Mayer (2016) juga menekankan bahwa media yang dirancang dengan baik mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa secara aktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran matematika. Oleh karena itu, guru disarankan untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, agar proses belajar tidak hanya informatif tetapi juga inspiratif (Sholikin et al., 2022).



**Diagram 1.** Data deskripsi minat siswa terhadap penggunaan media

*Sumber: Data penelitian 2025*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran matematika tergolong positif. Hal ini tercermin dari data persentase yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan setuju dan sangat setuju terhadap penggunaan media tersebut. Respon positif ini didukung oleh empat aspek utama, yaitu perasaan, perhatian, kemauan, dan lingkungan. Dari aspek

perasaan, siswa merasa senang dan tertarik ketika pembelajaran matematika disampaikan melalui media, karena membuat suasana belajar lebih menyenangkan. Pada aspek perhatian, media mampu meningkatkan fokus siswa meskipun masih ada yang merasa kurang cocok. Sementara itu, aspek kemauan terlihat dari keinginan siswa untuk terus menggunakan media dalam pembelajaran karena membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Terakhir, aspek lingkungan seperti peran guru, suasana kelas, dan dukungan teman sebaya turut berkontribusi dalam membentuk minat belajar yang positif. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat siswa dalam mata pelajaran matematika, sehingga guru disarankan terus mengembangkan variasi media yang digunakan.

### **Motivasi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Matematika**

Motivasi belajar merupakan kekuatan internal yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Agrifina et al. (2024), motivasi adalah faktor krusial dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Dalam pembelajaran matematika yang dikenal sebagai Hasil penelitian sebaiknya dituliskan secara jelas dan padat. Diskusi hendaknya menguraikan arti pentingnya hasil penelitian, bukan mengulanginya. mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi, kehadiran media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan untuk menciptakan stimulus belajar yang menyenangkan.

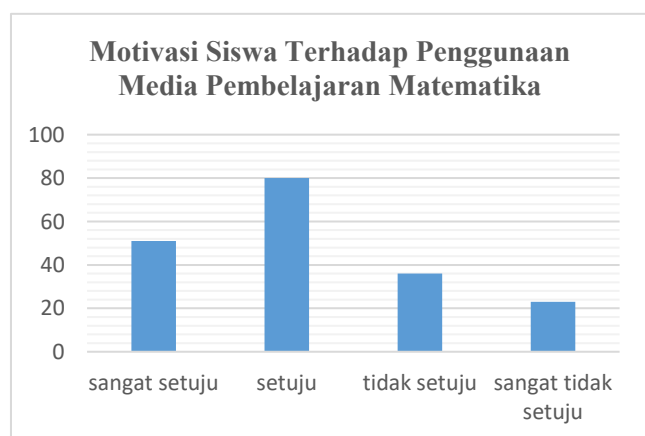
Hasil analisis data angket menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa dalam belajar matematika. Sebanyak 1,90% siswa memilih kategori “setuju”, dan 1,21% lainnya memilih “sangat setuju”. Di sisi lain, hanya 0,86% siswa yang menyatakan “tidak setuju” dan 0,54% yang berada pada kategori “sangat tidak setuju”. Persentase pada kategori setuju dan sangat setuju menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan manfaat dari penggunaan media sebagai pendorong semangat belajar.

Motivasi yang ditumbuhkan melalui media pembelajaran tercermin dalam beberapa indikator utama, yaitu: ketekunan dalam belajar, keberanian

menghadapi soal sulit, keinginan untuk terlibat dalam diskusi, dan rasa percaya diri dalam mengerjakan tugas. Menurut Nurhalida et al. (2025), media pembelajaran yang dirancang secara tepat dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Penggunaan media seperti video, animasi, gambar konkret, atau alat peraga juga mampu merangsang rasa ingin tahu siswa serta mengubah sikap pasif menjadi lebih aktif. Siswa yang sebelumnya merasa kesulitan dengan matematika mulai menunjukkan partisipasi lebih tinggi dan ketertarikan yang lebih kuat terhadap materi. Hal ini selaras dengan pendapat Keller (2010) dalam teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), yang menyebutkan bahwa media yang mampu menarik perhatian, relevan dengan kehidupan siswa, meningkatkan kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan belajar dapat mendorong motivasi secara signifikan.

Dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi siswa, baik dari aspek afektif maupun kognitif. Guru memiliki peran sentral dalam memilih dan mengoptimalkan media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, sehingga motivasi belajar dapat terus tumbuh dan berdampak positif terhadap hasil belajar.



**Diagram 2.** Data deskripsi motivasi siswa terhadap penggunaan media

*Sumber: Data penelitian 2025*

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berperan penting dalam mendorong peningkatan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika. Media yang digunakan tidak hanya membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta memperkuat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, disarankan agar pendidik senantiasa mengembangkan strategi pembelajaran berbasis media secara optimal guna menunjang peningkatan motivasi dan capaian belajar siswa secara berkelanjutan.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar matematika pada siswa kelas V di SD 1 Purwosari. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan berupa “setuju” dan “sangat setuju” terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika, yang mencerminkan adanya penerimaan dan respon positif terhadap pendekatan tersebut. Peningkatan minat belajar siswa terlihat melalui ketertarikan mereka terhadap media yang mampu menggugah rasa ingin tahu, memperkuat fokus belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Efektivitas penggunaan media pembelajaran juga terletak pada kemampuannya dalam mengatasi kejenuhan yang sering timbul akibat penggunaan metode konvensional yang monoton. Proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, efisien, dan mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Keberhasilan implementasi media pembelajaran ini tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung, seperti keterampilan guru dalam mengelola media, terciptanya lingkungan kelas yang kondusif, serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran secara terencana dan berkelanjutan sangat direkomendasikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

## V. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyusunan artikel ini hingga selesai. Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada guru dan siswa kelas V SD 1 Purwosari yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini, serta kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penulisan. Kami juga berterima kasih kepada rekan satu tim atas kerja sama dan dedikasi yang luar biasa dalam menyelesaikan artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna dalam pengembangan pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

## VI. REFERENSI

- [1] Afjar, R., Hidayat, T., & Pramita, D. (2020). Penerapan model ARCS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(1), 11–18. <https://doi.org/10.24036/pd.v3i1.108345>
- [2] Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414–431.
- [3] Agustin, K. P., Utami, S., & Sumei. (2022). Upaya peningkatan minat belajar matematika siswa kelas 2 SDN 1 Buluagung melalui penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).
- [4] Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [5] Bulan Kurniari, Sudharsono, Nunu, Inayah, Lestari, N. A. (2023). Analisis media pembelajaran digital dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Sukamakmur 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- [6] Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). San Francisco: John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781119239086>
- [7] Dewi Sadiyah, D. (2015). Metode penelitian dakwah pendekatan kualitatif dan kuantitatif.
- [8] Dewi, Y. A. (2019). Upaya meningkatkan minat belajar matematika melalui media pembelajaran berbantuan komputer. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 211–231. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/4830>
- [9] Hidayati, N., & Lestari, N. (2020). The Use of Media in Increasing Students' Motivation. *International Journal of Education and Learning*, 2(1), 43–49. <https://doi.org/10.31763/ijelev2i1.115>
- [10] Juniarti, C. E. (n.d.). PENTINGNYA KOMUNIKASI EFEKTIF DALAM PENGELOLAAN KELAS YANG SUKSES.
- [11] Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer.
- [12] Lailawati, N., Kholillah, S., Ferdiansyah, A., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2025). Implementasi media Zep Quiz Berbasis Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAS di Kelas 3 SD Islam Sabilal Muhtadin. In *Journal of Character and Elementary Education* (Vol. 4, Issue
- [13] NoviantI, N., Maula, L., & Amalia, A. (2022). Penerapan media pembelajaran Takbar dalam matematika SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1682–1693.
- [14] Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- [15] Nurhalida, S., Rafiq, S., & Aini, I. Q. (2025). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(1), 96–108.
- [16] Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan bahan ajar menggunakan canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 104–108.
- [17] Ramadhanty, S., Amaliyah, A., & Hasan, N. (2024). Analisis penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap motivasi siswa kelas V SD. *Journal of Education Research*, 5(3), 2868–2873.
- [18] Roesminingsih, M. V. (2021). Pengaruh Media Visual terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 32–41.
- [19] Sadiyah, D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Rumah Cinta.
- [20] Sa'adah, M., Kusuma N., H., Ma'rifah, S., Saputri, A. M., Ilmiyah, N., Avita, & Rahayu, P. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD melalui optimasi game "Moving Twins". *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 6(1).
- [21] Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1(11).
- [22] Syahrone, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56.