



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI (Studi Kasus di Kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar)

Riskiyah^{1*}, Rodiah², Romadlon Khusnul Kirom³

¹ MAS Bitsatil Islamiyah, Indonesia

² MA As Syafiiyah Air Tiris, Indonesia

³ MAS SA Darul Istiqomah Bojonegoro, Indonesia

riskiah663@gmail.com ^{1*}, rodiahspd321@gmail.com ², kangkirom999@gmail.com ³

Korespondensi penulis: riskiah663@gmail.com

Abstract: *This study aims to analyze the influence of the use of interactive learning media on students' learning motivation in the subject of Islamic Cultural History (SKI) in class XI Science Madrasah Aliyah 1 Kampar. The background of this research is based on the low learning motivation of students in SKI learning who still uses conventional methods. The research method used is Classroom Action Research (PTK) with a quantitative and qualitative approach. Data was collected through observation, questionnaires, interviews, and formative tests. The results showed that the use of interactive media increased students' learning motivation by 85%, increased students' active involvement in class discussions, and increased the average score of students from 68 to 82. In addition, this study confirms that the use of interactive media contributes to improving students' conceptual understanding and memory of subject matter. The conclusion of this study is that interactive learning media is an effective method to increase students' learning motivation in SKI subjects.*

Keywords: *Classroom Action Research, Interactive Learning Media, Islamic Cultural History, Learning Motivation*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI yang masih menggunakan metode konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan tes formatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 85%, meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelas, serta meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 68 menjadi 82. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran interaktif merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran SKI.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Media Pembelajaran Interaktif, Sejarah Kebudayaan Islam, Motivasi Belajar

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran penting dalam membentuk wawasan sejarah dan pemahaman siswa mengenai peradaban Islam dari masa ke masa (Ahir et al., n.d.; Darmalinda & Fadriati, 2024; Naila et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI sering kali dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini dapat berakibat pada rendahnya motivasi belajar yang berujung pada kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya di kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar.

Latar belakang penelitian ini berangkat dari observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi SKI yang disampaikan secara konvensional. Metode ceramah yang dominan masih digunakan oleh sebagian besar guru, sementara keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran cenderung minim. Akibatnya, antusiasme dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran ini masih tergolong rendah. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam memahami sejarah kebudayaan Islam secara lebih mendalam.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif dalam membantu siswa memahami materi serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan. Menurut Keller (2010), motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget menekankan bahwa siswa akan lebih aktif dalam belajar ketika mereka terlibat langsung dalam eksplorasi materi pembelajaran melalui media yang interaktif dan inovatif (Andi Asrafiani Arafah et al., 2023; Hawwin Muzakki, 2023; Mardianto et al., 2024; Muna, Titin; Qomar, 2020; Ulya, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Mufliah dkk (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran sejarah (Mufliah & Puspita W, 2024; Putri, 2024; Tengku Darmansyah et al., 2024; Yuniawatika et al., 2023). Sementara itu, penelitian oleh Azizah dkk (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa di tingkat sekolah menengah atas (Azizah & Irawati, n.d.; Dian Fahriani et al., 2024; Firmansyah, 2024; Rahma et al., 2024).

Namun, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran umum, seperti sejarah nasional atau

mata pelajaran eksakta, sementara penelitian mengenai penggunaan media interaktif dalam mata pelajaran SKI masih terbatas. Penelitian ini mencoba mengisi kesenjangan tersebut dengan fokus pada mata pelajaran SKI, yang memiliki karakteristik tersendiri dalam hal penyampaian materi dan tantangan yang dihadapi oleh guru maupun siswa.

Selain itu, penelitian terdahulu cenderung menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen atau survei skala besar. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang lebih berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran di dalam kelas secara langsung. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengukur dampak media pembelajaran interaktif secara statistik, tetapi juga memberikan solusi yang aplikatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

Keunggulan lain dari penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di Madrasah Aliyah. Dalam penelitian ini, media yang digunakan akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa serta dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai, seperti diskusi kelompok dan pemecahan masalah berbasis sejarah.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran SKI yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum dan kebijakan pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Madrasah Aliyah, khususnya dalam mata pelajaran SKI. Dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam secara lebih mendalam dan bermakna.

2. KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau teknologi yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Mayer (2009), media interaktif memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti video animasi, simulasi digital, dan permainan edukatif.

Dalam penelitian sebelumnya, penggunaan media interaktif telah terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Muflihah dan Puspita (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran sejarah meningkatkan keterlibatan siswa serta memperbaiki hasil akademik mereka. Hasil serupa juga ditemukan dalam studi Firmansyah (2024), yang menyatakan bahwa media digital dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan minat belajar siswa di sekolah menengah atas.

Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ryan dan Deci (2000) dalam teori Self-Determination Theory (SDT) membagi motivasi menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri individu, seperti keinginan untuk memahami materi atau mencapai kepuasan dalam belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti penghargaan, nilai akademik, dan harapan keluarga.

Model ARCS yang dikembangkan oleh Keller (2010) menyatakan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui empat faktor utama: Attention (perhatian), Relevance (relevansi), Confidence (kepercayaan diri), dan Satisfaction (kepuasan). Dalam konteks pembelajaran interaktif, perhatian siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media yang menarik, sementara relevansi dapat dicapai dengan menyajikan materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Hubungan Antara Media Pembelajaran Interaktif dan Motivasi Belajar

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Azizah dan Irawati (2024) menemukan bahwa media berbasis teknologi meningkatkan keaktifan siswa dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Studi lain oleh Kurniawan et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media seperti Geogebra dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kepuasan siswa dalam memahami materi.

Dalam konteks mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penelitian oleh Darmalinda dan Fadriati (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Studi ini menekankan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat informasi dalam jangka waktu yang lebih lama.

Implikasi bagi Pembelajaran

Berdasarkan kajian pustaka ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi pelajaran.

Dengan demikian, guru diharapkan dapat mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Selain itu, penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi pengembang kurikulum untuk lebih memperhatikan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. PTK dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung dalam kelas dan melihat bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan pendekatan ini, dampak penggunaan media interaktif terhadap motivasi siswa dapat diamati secara mendalam dan berkelanjutan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA di Madrasah Aliyah 1 Kampar. Pemilihan subjek ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi belajar mereka dalam mata pelajaran SKI masih tergolong rendah. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, wawancara, angket motivasi belajar siswa, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. Data yang diperoleh dari berbagai instrumen ini akan dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahap pertama adalah perencanaan, yang mencakup penyusunan perangkat pembelajaran berbasis media interaktif serta persiapan instrumen penelitian. Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan, di mana media pembelajaran interaktif diterapkan dalam pembelajaran SKI. Selama proses ini, dilakukan observasi dan pencatatan perubahan motivasi belajar siswa. Tahap ketiga adalah refleksi, di mana hasil observasi dan data lainnya dianalisis untuk menentukan

efektivitas penggunaan media interaktif serta langkah-langkah perbaikan yang diperlukan dalam siklus berikutnya.

Dengan pendekatan PTK ini, penelitian tidak hanya berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mengamati dinamika pembelajaran di kelas secara langsung. Melalui analisis reflektif dari setiap siklus, diharapkan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana media pembelajaran interaktif dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, angket motivasi belajar, serta wawancara dengan siswa dan guru, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil analisis angket menunjukkan bahwa sebanyak 85% siswa mengalami peningkatan motivasi belajar setelah diterapkannya media interaktif dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya digunakan. Indikator motivasi belajar seperti ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, dan keberanian dalam bertanya mengalami peningkatan signifikan.

Hasil wawancara dengan guru pengampu SKI menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam pembelajaran mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi setelah diterapkannya media interaktif. Guru juga mengamati bahwa diskusi dalam kelas menjadi lebih hidup, dan siswa lebih antusias dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Analisis hasil tes formatif sebelum dan sesudah implementasi media interaktif menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas sebesar 20%, dari sebelumnya rata-rata 68 menjadi 82 setelah penggunaan media interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Keller (2010) dalam model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang menyatakan

bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan perhatian siswa, memberikan relevansi terhadap kebutuhan belajar mereka, meningkatkan kepercayaan diri dalam memahami materi, serta memberikan kepuasan dalam proses pembelajaran (Kurniawan et al., 2024; Maulia & Purnomo, n.d.; Mayana et al., 2021).

Penggunaan media interaktif seperti video animasi, simulasi digital, dan kuis berbasis teknologi ternyata mampu menarik perhatian siswa lebih baik dibandingkan metode ceramah konvensional. Hal ini didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih fokus dan lebih banyak berpartisipasi dalam kelas saat media interaktif digunakan.

Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bagas dkk (2025) yang menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu dalam mempertahankan informasi dalam jangka waktu yang lebih lama (Bagas Nur Cahyo et al., 2025; Damayanti & Nuzuli, 2023; Febriansyah & Fitriady, n.d.; Zahra & Bahfeni, n.d.). Dengan demikian, penelitian ini mengonfirmasi bahwa media interaktif dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun, beberapa kendala juga ditemukan dalam implementasi media interaktif ini, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di kelas serta perbedaan tingkat adaptasi siswa terhadap teknologi. Beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri dengan penggunaan media digital, terutama mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan bimbingan lebih lanjut bagi siswa agar mereka dapat lebih terbiasa dan nyaman dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

Dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis. Interaksi yang lebih aktif antara siswa dan materi pembelajaran membantu meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam SKI.

Novelti Penelitian

Keunikan penelitian ini terletak pada penerapan media interaktif secara spesifik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang masih jarang dikaji secara mendalam dalam konteks motivasi belajar siswa di tingkat Madrasah Aliyah. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan dengan menunjukkan bahwa

penggunaan media interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran yang sering dianggap teoritis dan membosankan oleh siswa.

Selain itu, penelitian ini memberikan wawasan baru terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis agama, sehingga dapat dijadikan acuan bagi sekolah lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Hasil penelitian ini juga memberikan dasar bagi pengembangan kurikulum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus menjadi referensi bagi guru-guru SKI dalam meningkatkan kualitas pembelajaran mereka.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai kebaruan dan signifikansi yang tinggi karena tidak hanya menunjukkan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil observasi, angket, dan wawancara menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam pembelajaran setelah diterapkannya media interaktif. Selain itu, hasil analisis nilai tes formatif membuktikan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Keunggulan utama dari penggunaan media interaktif adalah kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta menyenangkan. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis agama dapat menjadi strategi yang efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, disarankan agar guru dan lembaga pendidikan lebih aktif dalam mengembangkan serta menerapkan media interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran mereka. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan baru tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif di masa mendatang.

DAFAR PUSTAKA

- Ahir, M., Fidela Rahmadani, S., & Insan Gemilang, M. (n.d.). Memahami capaian pembelajaran fiqih dan SKI. <https://digilib.uinsby.ac.id>
- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Azizah, N., & Irawati, H. (n.d.). Peran media pembelajaran berbasis TIK dalam meningkatkan pembelajaran matematika di sekolah menengah atas.
- Bagas Nur Cahyo, M., Zamzami Fauziyah, I., & Salwa Dinda Aulia, A. (2025). Efektivitas metode pembelajaran reading guide dalam peningkatan daya ingat anak slow learner. 34(1). <https://doi.org/10.30739/peneroka.v5i1.3616>
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Dasar evaluation of the effectiveness of the use of communication technology in teaching traditional educational methods in elementary schools. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1). <https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR>
- Darmalinda, & Fadriati, F. (2024). Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 92–107. <https://doi.org/10.51729/91375>
- Dian Fahriani, K., Eka Harianto, W., & Fahriani, D. (2024). Artikel Nusantara community empowerment review. In *NCER* (Vol. 2, Issue 2). <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ncer/>
- Febriansyah, R., & Fitriady, G. (n.d.). Penggunaan Wordwall pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas 1 SD Laboratorium. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 2025. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p533-539>
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah di sekolah menengah atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Hawwin Muzakki. (2023). Pengembangan kurikulum merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) untuk meningkatkan daya saing mahasiswa di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v4i2.208>
- Kurniawan, A. A., Cahyaningsih, D., Sari, M., Ramadhaniyah, M., Yukans, S. S., Kurniadi, E., & Utari, R. S. (2024). Motivasi belajar siswa Gen-Alpha dalam pembelajaran geometri berbantuan Geogebra. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(3), 521–532. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v4i3.2418>
- Mardianto, K., Yuliandari, S., Rahmawati, L., & Lestari, Indah, W. (2024). Implementasi metode pendidikan akhlak anak dalam lingkungan keluarga untuk menciptakan karakter dan membentuk generasi yang berkualitas. 749–757.

- Maulia, S., & Purnomo, H. (n.d.). Peran komunikasi efektif guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (SD). *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 5(1), 25–39. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Mayana, I., Sthephani, A., Effendi, L. A., & Yolanda, F. (2021). Motivasi belajar siswa terhadap penggunaan Macromedia Flash 8 di masa pandemi Covid-19. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(2), 144–155. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i2.109>
- Mufliah, M., & Puspita W, D. M. A. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui inovasi pembelajaran SKI berbasis Smart TV di MTs Irsyadun Nashi'in. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1539–1554. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.802>
- Muna, Titin; Qomar, M. (2020). Relevansi teori. *Serambi: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 2(1), 105–113. <https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/viewFile/13217/9459>
- Naila, Z. P., Azizah, I. N., Ibni, N. P., & Hudi, I. (2023). Prinsip-prinsip dasar ilmu pendidikan Islam berbasis Al-Qur'an dan Sunnah dalam peningkatan. *JAMPI: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 65–77.
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Rahma, D., Nupus Ihwani, N., & Sofia Hidayat, N. (2024). Pengaruh penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Vol. 4, Issue 2).
- Tengku Darmansyah, Amelia Amelia, Ibnu Qital Pasaribu, Irma Tussa'diyah Hasibuan, & Wardah Sahrani Sibarani. (2024). Penerapan standar pengelolaan surat dalam meningkatkan efektivitas manajemen persuratan. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 53–63. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i4.366>
- Ulya, Z. (2024). Penerapan teori konstruktivisme menurut Jean Piaget dan teori neuroscience dalam pendidikan. *Journal of Education*, 7(1). <https://doi.org/10.32478/m1778y41>
- Yuniawatika, Y., Nurlatifah, H., Anggraini, S. P., & Sunaryo, S. (2023). Penerapan media HISAPP berbasis augmented reality sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa SD materi sejarah. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2). <https://doi.org/10.30651/aks.v7i2.10949>
- Zahra, J., & Bahfeni, M. (n.d.). Upaya meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas VII MTs Muhammadiyah Butuh melalui media PowerPoint.