J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.3, April 2025

Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X-8 melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dan Wordwall

Natasha Bilqies Andriyani[1], Listyaningsih[2], Kristiwi Estuningsih[3]
[1,2]Universitas Negeri Surabaya
[3]SMA Negeri 21 Surabaya
E-mail: bilqiesnatasha12@gmail.com[1]

Article History:
Received: 25 Desember 2025
Revised: 02 Maret 2025
Accepted: 10 Maret 2025

Keywords: *Learning Motivation, Canva, Wordwall, Pancasila Education*

Abstract: *This research was conducted in classes X-8 of SMA Negeri 21 Surabaya with the aim of increasing students' learning motivation through interactive learning media based on Canva and Wordwall. Observation activities show that the method of presenting information in learning Pancasila Education is still conventional and monotonous, namely by using the lecture method. By using this method, learning is less interesting and effective in attracting students' attention while learning. As a result, students become passive listeners. Therefore, efforts are needed to create interactive learning motivation and encourage student activity during the learning process. This type of research is classroom action research with a research subject consisting of 36 students. The research data was collected using observation, interview, test, and documentation methods. After learning by applying interactive learning media based on Canva and Wordwall, students became enthusiastic about participating in Pancasila Education learning. The results of the study showed that students' motivation to learn increased. The improvement after learning using Canva and Wordwall-based learning media can be seen from the comparison of the learning motivation scores of pre-cycles, cycle I, and cycle II students. The motivation to learn in the pre-cycle was originally 42.38% with less criteria, increased to 62.41% in cycle 1 with sufficient criteria, and in cycle 2 increased to 88.44% with superior criteria. So, it can be concluded that the application of Canva-based learning media and Wordwall can increase the learning motivation of students in grades X-8 of SMA Negeri 21 Surabaya.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki fungsi dan peran yang sangat penting sebagai dasar untuk menghasilkan peserta didik yang berkarakter dan berakhlak mulia, di mana guru dituntut untuk memiliki jiwa kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran (Raharjo, 2010). Hal ini sejalan dengan perkembangan globalisasi yang semakin maju dan tentunya proses pembelajaran peserta didik harus disesuaikan dengan perkembangan saat ini. Peran guru sangat krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi proses belajar mengajar (Ciung & Taufiq, 2022)

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu faktor pendukung keseluruhan implementasi tujuan pembelajaran (Arijumiati, 2021). Media pembelajaran berfungsi memudahkan pemahaman konsep materi yang sulit dan abstrak menjadi lebih sederhana dan konkret (Ekowati, dkk.). Guru dituntut untuk imajinatif dalam merancang media pembelajaran serta memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media tersebut.

Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik mampu dalam pengetahuan dan kewarganegaraan, keterampilan dan memiliki karakter kewarganegaraan (Alanur dkk., 2022). Pendidikan kewarganegaraan memiliki arah baru di abad ke-21, yaitu mengalami perubahan dinamis dengan mengikuti perkembangan saat ini. Pendidikan Pancasila di era saat ini dituntut untuk mengalami perubahan dengan kuncinya menarik, menyenangkan, dan memotivasi (Sumaryati dkk., 2020). Melihat hal tersebut, peran teknologi dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila dapat menjadi alternatif yang efektif untuk memperkaya pembelajaran dengan meningkatkan kualitas melalui penerapan teknologi informasi sebagai inovasi dalam proses pengajaran.

Saat PPL (Praktik Pengalaman Lapangan), kegiatan orientasi dan observasi untuk mengawali kegiatan serta melaksanakan kegiatan asistensi mengajar di beberapa kelas, salah satunya dikelas X-8 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada saat observasi menunjukkan bahwa metode penyajian informasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional dan monoton yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Dengan menggunakan metode tersebut menjadikan pembelajaran kurang menarik dan efektif dalam menarik perhatian peserta didik saat belajar. Akibatnya peserta didik menjadi pendengar pasif (Sari & Rahadi, 2014). Maka dari itu, diperlukannya upaya untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran berlangsung pada peserta didik. Dengan membuat media presentasi secara visual dengan menggunakan Canva untuk menyajikan materi dalam bentuk yang lebih kreatif serta dengan elemen visual dan tekstual yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Harapannya dengan adanya desain yang kreatif dan inovatif bisa menarik perhatian peserta didik saat belajar untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Selanjutnya, menyajikan materi dalam berbagai bentuk seperti audio, visual, dan audiovisual. Hal ini untuk memenuhi seluruh gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik yang bermacam-macam. Dalam setiap pribadi peserta didik ada yang lebih mudah untuk memahami melalui penglihatan (visual), ada yang lebih mudah memahami melalui pendengaran (audio), dan ada juga yang lebih mudah memahami melalui kombinasi keduanya (audiovisual). Dengan peneliti menyajikan materi dalam berbagai bentuk, tentunya peserta didik dapat belajar secara efektif bagi mereka. Selain itu dengan adanya variasi dalam penyajian materi, akan membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Peneliti juga mengintegrasikan presentasi dengan game edukatif menggunakan Wordwall. Game edukatif ini memiliki tujuan untuk menjadikan pembelajaran agar lebih

menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya game edukatif ini, peserta didik bisa terlibat aktif saat proses pembelajaran dengan aktivitas yang menantang dan menghibur bukan hanya saat mendengarkan penjelasan dari guru. Game edukatif ini juga bisa membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara menyenangkan dan menjadi lebih bermakna (Widyatama dkk., 2024). Disisi lain game edukatif juga dapat meningkatkan kompetisi yang sehat antar peserta didik. Jadi peserta didik lebih termotivasi saat belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik (Maghfiroh dkk., 2024). Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bisa membuat peserta didik lebih termotivasi saat belajar (Raudah dkk., 2024). Peserta didik juga terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran, baik itu dalam diskusi, game edukasi, dan aktivitas-aktivitas yang lainnya. Keterlibatan aktif peserta didik sangat penting karena dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi. Peserta didik yang berpartisipasi aktif biasanya mempunyai pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran (Pertiwi dkk., 2022).

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Wordwall terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Risky dkk., 2024). Peneliti melihat peningkatan peserta didik yang signifikan pada antusiasme, minat, serta partisipasi saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam proses pembelajaran para peserta didik menjadi lebih berani menyuarakan pendapatnya dan mengajukan pertanyaan, serta lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas. Dapat disimpulkan bahwa, pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang tepat guna menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik dan berpusat pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini yaitu penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan guru melalui refleksi terhadap kegiatan pembelajaran (Azizah, 2021). Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis dan McTaggart mengatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi, yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya (Hanifah, 2014). Model yang dikemukakan Kemmis & McTaggart merupakan pengembangan lebih lanjut dari model Kurt Lewin. Secara mendasar tidak ada perbedaan yang prinsip antara keduanya. Model ini banyak dipakai karena sederhana dan mudah dipahami. Rancangan Kemmis dan McTaggart dapat mencakup sejumlah siklus, masing-masing terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (plan), pelaksanaan dan pengamatan *(act and observe)*, dan refleksi *(reflect)*. Tahapan-tahapan ini berlangsung secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai. Penelitian yang menekankan pada tujuan ke arah peningkatan, suatu proses siklus, diikuti penemuan yang sistematis. Penelitian yang bertujuan untuk menguji praktik pendidikan secara sistematis dengan yang akan menjadi lebih baik dan efektif. Waktu penelitian semester Genap tahun ajaran 2023/2024. Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 21 Surabaya dengan pertimbangan: a. Kesediaan SMA Negeri 21 Surabaya untuk dijadikan sebagai tempat penelitian; b. Kesediaan wali kelas untuk diadakan penelitian di kelas X-8; c. SMA Negeri 21 Surabaya belum pernah diadakan penelitian serupa; d. Motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X-8 masih rendah. Metode pengumpulan data yang dilakukan meliputi: a. Observasi yaitu pengamatan ialah secara bebas mendeskripsikan setiap kejadian (momen) dalam pembelajarannya. Maka lembar pengamatan lebih bersifat terstruktur, yaitu sudah terdapat pedoman-pedoman terperinci yang dilakukan sehingga pengamat tinggal melakukan *check list* atau menghitung berapa frekuensi yang telah dilakukan oleh subyek

penelitian; b. Wawancara yaitu wawancara dipergunakan untuk menggali beberapa hal berkaitan dengan masalah pembelajaran. Misalnya, adakah materi yang dianggap sulit, atau apakah model pembelajaran guru menarik bagi peserta didik. Wawancara pada dasarnya meliputi dua jenis, yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur sedemikian rupa sehingga runtut. Sedangkan pada wawancara tidak terstruktur pertanyaan-pertanyaan tidak disusun secara ketat; c. Tes Hasil Belajar yaitu tes hasil belajar dipergunakan untuk mengukur tingkat ketuntasan belajar peserta didik, berupa nilai yang diperoleh dari pelaksanaan tes; d. Dokumentasi yaitu teknik ini merupakan penelaahan terhadap referensi-referensi yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh nama dan nilai peserta didik di SMA Negeri 21 Surabaya (Andarini, 2012). Adapun Teknik analisis data yaitu:

1. Teknik analisis data kualitatif
   a. Observasi
   b. Wawancara
2. Teknik analisis data kuantitatif

   Motivasi belajar peserta didik, persentase ketuntasan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dihitung menggunakan rumus :

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

Keterangan :
P = Persentase ketuntasan motivasi belajar peserta didik
n = Jumlah peserta didik yang tuntas
N = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 1. Kriteria Motivasi Belajar Peserta Didik

Kisaran Persentase Motivasi Belajar (%)	Golongan
$80 \leq P \leq 100$	Unggul
$65 \leq P \leq 79.99$	Bagus
$55 \leq P \leq 64.99$	Cukup
$40 \leq P \leq 54.99$	Kurang
$0 \leq P \leq 39.99$	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode PTK atau Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis-McTaggart. Metode PTK dipilih karena sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 21 Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di dua siklus, maka hasil yang di dapatkan sebagai berikut.

Pra Siklus

Pada pelaksanaan pra-siklus, hasil kuesioner mengungkapkan bahwa motivasi belajar peserta didik di kelas X-8 SMA Negeri 1 Surabaya, yang terdiri dari 36 peserta didik, masih berada pada tingkat kurang. Temuan ini didasarkan pada analisis data dari tes pra siklus berupa tes diagnostik kognitif dan non-kognitif yang diberikan melalui Google Form kepada peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Tabel 2. Analisis Motivasi

No.	Aspek Motivasi	Persentase Skor	Keterangan
1.	Memiliki dorongan dan keinginan untuk mencapai kesuksesan.	58,21%	Cukup
2.	Memiliki motivasi dan kebutuhan belajar.	50,05%	Kurang
3.	Adanya kegiatan menarik dalam belajar.	42,38%	Kurang

Siklus 1

Pada pelaksanaan siklus 1, hasil tes diagnostik menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik di kelas X-8 SMA Negeri 1 Surabaya, yang terdiri dari 36 peserta didik, mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan kondisi sebelum pembelajaran menggunakan media Canva dan Wordwall. Temuan ini didasarkan pada analisis data dari post test yang diberikan kepada peserta didik setelah mereka mengikuti pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi melalui penggunaan media Canva dan Wordwall.

Tabel 3. Analisis Motivasi

No.	Aspek Motivasi	Persentase Skor	Keterangan
1.	Memiliki dorongan dan keinginan untuk mencapai kesuksesan.	66,34%	Bagus
2.	Memiliki motivasi dan kebutuhan belajar.	56,72%	Cukup
3.	Adanya kegiatan menarik dalam belajar.	62,41%	Cukup

Siklus 2

Pada pelaksanaan siklus 2, menunjukkan bahwa berdasarkan hasil penyebaran post test di kelas X-8 SMA Negeri 21 Surabaya yang berjumlah 36 peserta didik, didapatkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat dengan kriteria bagus dan unggul.

Tabel 4. Analisis Motivasi

No.	Aspek Motivasi	Persentase Skor	Keterangan
1.	Memiliki dorongan dan keinginan untuk mencapai kesuksesan.	79,30%	Bagus
2.	Memiliki motivasi dan kebutuhan belajar.	70,55%	Bagus
3.	Adanya kegiatan menarik dalam belajar.	88,44%	Unggul

1. Pra Siklus

   Penelitian dilaksanakan selama 2 siklus pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Juli-Agustus 2024 di SMA Negeri 21 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Materi yang di gunakan adalah Bab I mengenai Pancasila sebagai Pemersatu Bangsa. Subjek penelitian adalah kelas X-8 yang berjumlah 36 peserta didik. Dipilihnya kelas ini oleh peneliti karena adanya persoalan terkait rendahnya motivasi belajar peserta didik yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Pada pra siklus di kelas X-8 peserta didik banyak yang kurang memperhatikan pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi kurang aktif dan monoton. Proses pembelajaran dimulai dari guru menulis peta konsep dipapan tulis dan menjelaskan secara singkat maksud dari peta konsep tersebut. Selanjutnya peserta didik diberikan penugasan secara individu, namun banyak peserta didik merasa kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi kurang.

Tabel 5. Skor Motivasi Belajar Pra Siklus

Siklus	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor maksimal	Jumlah Siswa	Kriteria Hasil Belajar
Pra Siklus	1526	3600	36	Kurang
Rata-rata	42,38			

Tabel 6. Motivasi Belajar Pra Siklus

No.	Kriteria	Frekuensi Siswa	Persentase
1.	Unggul	-	-
2.	Bagus	7	19,44%
3.	Cukup	-	-
4.	Kurang	5	13,88%
5.	Sangat Kurang	24	66,66%
Total		36	100,00%

Berdasarkan tabel 5 pra siklus dapat diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik yaitu 42,38 dengan kriteria kurang dan berdasarkan tabel 5 frekuensi peserta didik yang memenuhi kriteria bagus hanya 7 peserta didik dengan persentase 19,44%, 5 peserta didik atau 13,88% hasil belajarnya kurang, 24 siswa atau 66,66 % sangat kurang. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar terjadi peningkatan motivasi belajar pada peserta didik kelas X-8 SMA Negeri 21 Surabaya.

2. Siklus 1

Pada siklus 1, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dan Wordwall. Penggunaan tipe media tersebut dapat meningkatkan persentase motivasi belajar peserta didik dalam motivasi pembelajaran di kelas. Proses belajar mengajar dimulai dengan guru melakukan penilaian diagnostik non-kognitif untuk memahami aspek psikologis dan emosional peserta didik, gaya belajar mereka, aktivitas belajar di rumah, serta kondisi keluarga peserta didik dan kognitif kepada peserta didik berupa soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi terkait gagasan-gagasan para pendiri bangsa tentang dasar negara menggunakan slide powerpoint dari Canva, kemudian untuk lebih jelasnya guru juga menayangkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran audiovisual. Setelah selesai menjelaskan materi di depan kelas, peserta didik bersama guru memainkan game edukasi pada Wordwall. Selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok dan memberikan mereka tugas berupa produk yang berdiferensiasi yang nantinya akan di presentasikan di depan kelas. Peserta didik dari kelompok lain diwajibkan untuk aktif dalam kegiatan diskusi berupa memberikan pertanyaan dan kelompok penyaji memberikan jawaban.

Tabel 7. Skor Motivasi Belajar Siklus 1

Siklus	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor maksimal	Jumlah Siswa	Kriteria Hasil Belajar
Siklus 1	2247	3600	36	Cukup
Rata-rata	62,41			

Tabel 8. Motivasi Belajar Siklus 1

No.	Kriteria	Frekuensi Siswa	Persentase
1.	Unggul	2	5,55%
2.	Bagus	13	36,11%
3.	Cukup	12	33,33%
4.	Kurang	9	25,00%
5.	Sangat Kurang	-	-
Total		36	100,00%

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik yaitu 62,41 dengan kriteria cukup dan berdasarkan tabel 5 frekuensi peserta didik yang memenuhi kriteria unggul hanya 2 peserta didik dengan persentase 5,55%, 13 peserta didik atau 36,11% dengan kriteria bagus, 12 peserta didik atau 33,33% hasil belajarnya cukup, 9 peserta didik atau 25% hasil belajarnya kurang. Oleh karena masih dalam kriteria cukup, perlu diadakan siklus 2 untuk perbaikan pada peserta didik kelas X-8 SMA Negeri 21 Surabaya.

3. Siklus 2

Tabel 9. Skor Motivasi Belajar Siklus 2

Siklus	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor maksimal	Jumlah Siswa	Kriteria Hasil Belajar
Siklus 2	3112	3600	36	Unggul
Rata-rata	86,44			

Tabel 10. Motivasi Belajar Siklus 2

No.	Kriteria	Frekuensi Siswa	Persentase
1.	Unggul	34	94,44%
2.	Bagus	2	5,55%
3.	Cukup	-	-
4.	Kurang	-	-
5.	Sangat Kurang	-	-
Total		36	100,00%

Pada siklus 2 diketahui hasil belajar siswa secara individu terdapat 34 peserta didik yang nilainya di atas 80, sedangkan yang nilainya di bawah 80 adalah 2 peserta didik. Rata-rata hasil belajar peserta didik klasikal sebesar 86,44 menunjukkan kriteria unggul.

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa kriteria motivasi belajar peserta didik unggul. Tabel 7 diketahui motivasi belajar peserta didik sesuai dengan kriteria motivasi belajar yaitu sebanyak 34 peserta didik atau 94,44% motivasi belajarnya unggul, 2 peserta didik atau 5,55% dengan kriteria yang bagus.

KESIMPULAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik di kelas X-8 SMA Negeri 21 Surabaya untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X-8 SMA Negeri 21 Surabaya. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat menawarkan alternatif baru bagi sekolah dan guru untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Berdasarkan data dari tes dan observasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva dan Wordwall, dapat disimpulkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas X-8 SMA Negeri 21 Surabaya.

DAFTAR REFERENSI

Alanur, S. N., Nawing, K., Septiwiharti, D., Syuaib, D., & Jamaludin, J. (2022). Pengembangan bahan ajar ppkn bermuatan nilai profil pelajar pancasila sebagai penguatan karakter kewarganegaraan siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *12*(2), 107-115.

Andarini, T. (2012). *Pembelajaran biologi menggunakan pendekatan CTL (contextual teaching and learning) melalui media flipchart dan video ditinjau dari kemampuan verbal dan gaya belajar* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).

Arijumiati, R., Istiningsih, S., & Setiawan, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(4), 698-704.

Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1), 15-22.

Ciung, M. V., & Taufiq, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi deret aritmatika. *Circle: Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(1), 41-50.

Ekowati, D. W., Kusumaningtyas, D. I., & Sulistyani, N. (2017). Ethnomathematica dalam pembelajaran matematika (pembelajaran bilangan dengan media batik madura, tari khas Trenggal dan tari khas Madura). *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, *5*(2), 716-721.

Fadhillah, A. N., Purnasari, F. O., Al Hafiz, M. H., Angelia, W., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Googlesites Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *10*(4).

Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. Upi Press.

Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F. E. H., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, *4*(1), 55-64.

Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student centered menuju masa transisi kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 8839-8848.

Raharjo, S. B. (2010). Pendidikan karakter sebagai upaya menciptakan akhlak mulia. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, *16*(3), 229-238.

Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2092-2097.

Risky, E. A., Widyatama, P. R., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Pemanfaatan Platform Wordwall sebagai Sarana Pembelajaran dalam Mendorong Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IX SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(4), 1429-1439.

Sari, L. S. P., & Rahadi, M. (2014). Pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematika siswa sekolah menengah pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(3), 143-150.

Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Memengah Atas. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, *5*(2), 1-12.

Widyatama, P. R., Pratama, R. W., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Development of Cultural Picture Guessing Game through the QuickAppNinja Website to Strengthen the Love for the Homeland in the Young Generation in the Society 5.0 Era. *SEMICOLON: Computer Science Journal*, *1*(1), 8-16.