

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN

Roulina Simanjuntak¹, Kondios Mei Darlin Pasaribu², Lukman Pardede³, Hotmaida Simanjuntak⁴, Rince Marpaung⁵

¹Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia; roulina.simanjuntak@student.uhn.ac.id

²Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia; kondios.pasaribu@uhn.ac.id

³Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia; lukman.pardede@uhn.ac.id

⁴Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia; hotmaida.simanjuntak@uhn.ac.id

⁵Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia; rince@uhn.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-08-14

Revised 2025-08-25

Accepted 2025-08-30

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui pengaruh Media Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Methodist 7 Medan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif Kuantitatif. Penelitian ini berbentuk deskriptif kuantitatif, maka penulis hanya menggambarkan. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah post tes. Semua anggota mempunyai kesempatan yang sama menjadi sampel penelitian. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media digital dengan meningkatnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata kelas eksperimen yaitu 74,17 dan kelas control 63,17. Persentase ketuntasan murid pada kelas eksperimen menunjukkan 4,17% yang lebihbesar dari kelas control dengan persentase 50%. Hal ini menunjukkan keberhasilan pembelajaran pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol.

Kata Kunci: Media Digital; Motivasi Belajar; Pelajaran PPKn

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of digital media in learning Pancasila and Citizenship Education to improve the learning motivation of class VIII students of SMP Methodist 7 Medan. This type of research uses quantitative descriptive research. According to Sugiono (2017: 13) that the quantitative method is research that has

research in the form of numbers and analysis using statistics. Because this research is in the form of quantitative descriptive, the author only describes. The research design used in this study is a post-test. All members have an equal opportunity to be research samples. Based on the results of the study and discussion, it is concluded that there is an influence of digital media on increasing student learning motivation in PPKn subjects. This is evidenced by the average experimental class of 74.17 and the control class 63.17. The percentage of student completion in the experimental class showed 4.17% which is greater than the control class with a percentage of 50%. This shows that the success of learning in the experimental class is greater than the control class.

Keyword: Digital Media; Learning Motivation; Civics lessons

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Roulina Simanjuntak

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia; roulina.simanjuntak@student.uhn.ac.id

1. PENDAHULUAN

Bidang pendidikan telah mengalami perubahan yang cukup besar sebagai hasil dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu inovasi yang menonjol adalah penggunaan media pembelajaran digital sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media digital tidak hanya memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran (Pembelajaran, 2023), tetapi juga mampu menarik minat dan perhatian siswa (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022). Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang sering dianggap teoretis dan kurang menarik, media pembelajaran digital dapat menjadi solusi efektif untuk (Pembelajaran, 2023). Motivasi belajar sangat penting karena menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Pendidikan adalah proses mewariskan pengetahuan, kemampuan, dan kebiasaan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau studi. Secara umum pendidikan adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Nurgiansah, 2022).

Menurut “Undang-Undang Sisdiknes No 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsa”. dalam jurnal (Siswa, Dwianti, Julianti, Rahayu, & Karawang, 2021) “menyebutkan bahwa pendidikan adalah salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran di tandai dengan bagaimana berbagai elemen yang berkontribusi dalam proses pembelajaran berinteraksi satu sama lain. Guru, siswa, teknik media, alat

bantu, dan lingkungan kelas merupakan bagian dari proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran itu sendiri memerlukan kontak antara guru dan siswa serta aktivitas timbal balik dalam lingkungan kelas (Hasil & Siswa, 2018).

Dalam proses perencanaan pembelajaran yang baik guru harus mampu merancang pembelajaran yang mengutamakan tujuan pembelajaran atau keterampilan yang ingin dikuasai serta guru juga harus memiliki tanggung jawab untuk memberikan pengajaran, bimbingan, nasehat, mengarahkan dan pelatihan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan potensi yang ada pada siswa (Tantri, 2021). Dalam “Undang-Undang No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen bahwa guru dan dosen adalah “Pendidik yang profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar megarahkan, melatih menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Guru memiliki peran penting dalam pendidikan dan pembelajaran disekolah. Dalam proses pembelajaran guru harus mampu memberikan atau menyampaikan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswa sebagai penunjang dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik sehingga dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran (Haniko, Mayliza, Lubis, Sappaile, & Hanim, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi atau pesan dari guru untuk memudahkan siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah audio visual yang memberikan pembelajaran lebih menarik karena mengutamakan penglihatan, pendengaran sehingga siswa tidak akan mudah bosan (Serungke et al., 2023). Selain itu juga, media pembelajaran dapat memberikan daya tarik pada siswa untuk lebih efektif dan aktif dalam belajar. Untuk itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa (Br, Darlin, & Marta, 2024).

Motivasi adalah suatu proses dorongan mental untuk menggerakkan dan memberikan daya perilaku atau perbuatan kepada seseorang agar dapat melakukan sesuatu hal yang menjadi kebutuhan dan suatu tujuan tertentu sedangkan hakikat motivasi belajar adalah segala sesuatu daya dorongan dan penggerak baik dari internal dan eksternal dalam diri setiap siswa untuk dapat melakukan aktivitas belajar secara terus menerus untuk mencapai tujuan tertentu (Fernando et al., 2024).

Berdasarkan hasil pra survey yang telah dilakukan di SMP Methodist 7 Medan untuk mencari data, maka diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran sudah cukup baik. Guru di SMP Methodist 7 Medan sudah memaksimalkan media yang disediakan oleh pihak lembaga sekolah untuk mempermudah proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak sekedar penyampaian dengan lisan, namun juga menggunakan media pembelajaran lainnya. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa banyak aktif untuk bertanya, memperhatikan ketika guru menjelaskan dan ketika diberikan pertanyaan siswa aktif juga dalam menjawab. Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru PPKn “ penggunaan media pembelajaran sudah pernah dilakukan dengan jenis audio visual, seperti gambar, proyektor dan lain-lain. Hal tersebut membuat siswa lebih fokus memperhatikan materi yang disampaikan guru, aktif bertanya, berdiskusi dan lain-lain. Namun itu digunakan hanya beberapa kali pertemuan saja selebih nya hanya menggunakan lisan biasa (Mardati, 2021).

Hal ini yang menjadi sorotan penulis, tentang pentingnya memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. menurut peneliti sangat penting untuk melihat adakah pengaruh media pembelajatron terhadap motivasi belajar siswa. Maka peneliti mengambil judul “ Pengaruh penggunaan media

pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata Pelajaran PPKn di SMP Methodist 7 Medan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yakni penelitian yang mengumpulkan informasi untuk menguji gagasan yang sudah ada sebelumnya dengan menggunakan analisis data statistik dan peralatan penelitian (Faizah, Listyarini, & Murdhiati, 2023). Metode penelitian menurut Sugiono (Permatasari & Retno, 2021) Pendekatan ilmiah untuk mengumpulkan data untuk tujuan dan maksud tertentu dikenal sebagai desain penelitian. Rangkaian metodologi dan prosedur studi yang dipilih oleh seorang peneliti dikenal sebagai desain penelitian mereka. metodologi studi dan strategi pengumpulan data adalah bagian dari desain penelitian. Pendekatan adalah cara untuk membicarakan dan melihat isu-isu yang muncul.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dijelaskan oleh Sugiono (Asdlori & Slamet Yahya, 2023) memiliki kelompok kontrol tetapi tidak terlalu memperhatikan variabel-variabel di luar eksperimen yang dapat memengaruhi hal ini karena, dalam praktiknya, sulit untuk mengidentifikasi kelompok kontrol. Bentuk *Quasi Experiment* yang digunakan oleh penulis adalah *nonequivalent control group design*. Sugiyono (Heryani, Pebriyanti, Rustini, & Wahyuningsih, 2022) menyatakan bahwa pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan dan bukan dipilih secara acak. Karenanya, penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dalam pengambilan sampelnya.

Tujuan dari eksperimen ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan sumber daya pembelajaran digital mempengaruhi motivasi belajar siswa. Ada dua kelompok objek dalam desain penelitian ini: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran tradisional dengan menggunakan bentuk desain penelitian berikut, kelas eksperimen diinstruksikan untuk menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas siswa SMP Methodist 7 Medan tahun pelajaran 2025/2026. Untuk membahas suatu topik penelitian, data atau informasi harus diperoleh dari target penelitian, yaitu populasi. Peneliti akan mengumpulkan data dan informasi dari populasi ini. Dalam penelitian ini, "populasi" mengacu pada semua komponen dan partisipan dalam suatu wilayah tertentu yang menjadi subjek penelitian. Populasi menurut Sugiono (Pratami, Sari, Hidayani, & Supriyadi, 2024) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII penelitian ini di lakukan, di SMP Methodist 7 Medan. Menurut Sugiyono (Trisiana, 2020) sampel adalah komponen dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Temuan sampel akan diekstrapolasikan ke seluruh populasi. Ada dua kelompok dalam sampel penelitian ini. yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol.

Tehnik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, dimana tujuan dari penelitian yaitu mendapatkan data. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan 3 tehnik pengumpulan data yaitu:

Untuk observasi dilakukan melalui lembar observasi yang telah dipersiapkan oleh peneliti, dimana lembar observasi ini berupa lembar pengamatan untuk mengamati keaktifan belajar siswa dikelas eksperimen. Semua kegiatan di dalam pembelajaran tersebut diamati dan dicatat dalam lembar pengamatan berdasarkan indikator yang telah di tentukan (Evedi, 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

SMP Methodist 7 Medan merupakan salah satu sekolah jenjang SMP berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatra Utara. SMP Methodist 7 Medan didirikan pada tanggal 28 Februari 2018 dan telah mendapatkan akreditasi B, Dengan No SK 35. Yang berada dalam nanungan kementerian pendidikan dan kebudayaan. Kepala sekolah SMP Methodist 7 Medan saat ini adalah Bitrys Juliana Hutajulu. Operator yang bertanggung jawab adalah Rosiana Sitompul. Dengan adanya keberadaan SMP Methodist 7 Medan, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa di wilayah Kec. Medan Timur, Kota Medan. SMP Methodist 7 Medan beralamat di Jl. Madong Lubis No 7 medan, Kota Medan, Sumatra Utara. SMP Methodist 7 Medan memiliki luas tanah 1.092 m² dan didukung oleh akses internet, listrik PLN, serta fasilitas telpon. Sekolah ini juga memiliki situs resmi di <http://methodist.orgfree.com> dan alamat email info@methodist7.sch.id.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa sampel kedua kelas adalah sampel berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis, dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Uji Hipotesis *Pre-test* (Uji t-Dua Pihak)

Uji Hipotesis *Pre-test* dilakukan dengan uji-t dua pihak untuk mengetahui adanya kesamaan (tidak berbeda secara signifikan) kemampuan awal belajar peserta didik kedua kelas sampel. Uji-t dua pihak ini adalah $H_0: \mu_1 = \mu_2$ dan $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$. H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$. Maka disimpulkan bahwa kemampuan awal belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil seperti pada tabel 4.8 dan perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 1. Uji Hipotesis Data Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Pretest Eksperimen	-0,91		Ho diterima
Preetest Kontrol		2,001	

Berdasarkan Tabel diketahui bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $(-0,91 < 2,002)$ dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$. Sehingga H_0 diterima dengan kesimpulan bahwa kemampuan awal peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol sama

Uji Hipotesis *Post-test* (Uji-T Satu Pihak)

Uji hipotesis *posttest* menggunakan uji-t satu pihak dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Penggunaan media pembelajaran digital pada kelas eksperimen. Uji-t satu pihak ini adalah $H_0: \mu_1 = \mu_2$ dan $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$. H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$. Dari hasil uji-t satu pihak kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil seperti pada tabel 4.9

Tabel 2. Uji Hipotesis Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
------	--------------	-------------	------------

Posttest Eksperimen			
	6,026	2,001	Ha diterima
Posttest Kontrol			

Berdasarkan Tabel untuk $\alpha=0,05$ diperoleh $t_{hitung} = 6,026$ dan $t_{tabel} = 2,001$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sdi SMP Methodist 7 Medan.

Lembar observasi peserta didik

Tujuan dari lembar observasi peserta didik adalah untuk mengamati aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran problem based learning. Berdasarkan pengamatan yang sudah dilakukan oleh obsever maka diperoleh nilai rata-rata sebesar dan perhitungan selengkapnya ada pada lampiran

Uji Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP Methodist 7 Medan, maka dapat diketahui melalui persamaan matematis regresi sederhana melalui $Y=a+bX$. Berdasarkan hasil penelitian dengan nilai rata-rata lembar observasi aktivitas peserta didik pengaruh penggunaan media pembelajaran digital diperoleh rata-rata sebesar 72,66 dan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen diperoleh hasil 74,17 maka dapat diperoleh persamaan regresi linear sederhana yaitu $Y= 50,76+ 0,37 X$, nilai 0,37 merupakan nilai media pembelajaran digital sebagai variabel bebas yang akan mempengaruhi motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Handayani et al., 2023). Dengan nilai variabel bebas yang positif maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara kedua variabel seperti yang tertera pada lampiran (Wahyuni & Haryanti, 2024).

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Methodist 7 Medan, berdasarkan pengamatan yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Methodist 7 medan semester genap 2025/2026 pada materi hak dan kewajiban peningkatan pada motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata posttest yaitu 74,17 sedangkan nilai rata-rata posttest kontrol yaitu 63,17 (Rizkiyah, Abdillah, & Nizar, 2023). Dari hasil pengujian hipotesis yang diajukan maka H_a diterima yaitu uji hipotesis satu pihak diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($6,026 > 2,024$), berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital dengan pendekatan kuantitatif dapat mempengaruhi pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran PPKn.dari analisis data yang telah dilakukan pengaruh peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen (Firman, Al Jumroh, & Witdianti, 2024). Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran digital dan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer diperoleh nilai rata-rata 70,5 dengan hasil belajar $Y=50,76 + 0,37X$.

Dengan persamaan tersebut koefisien arah regresi linier (b)= 0,37 bertanda positif artinya terdapat hubungan yang linier antara aktivitas belajar dengan motivasi belajar peserta didik, dan telah berlangsungnya penelitian dan sesuai tujuan awal penelitian ini untuk melihat adanya Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Methodist 7 Medan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran digital di SMP Methodist 7 Medan (Kuncahyono, Suwandayani, & Muzakki, 2020).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN peserta didik SMP Methodist 7 Medan, maka dapat disimpulkan :

- a. Pengaruh Media Pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang variatif, seperti multimedia interaktif, video edukatif dan alat bantu visual, terbukti dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Nilai perhitungan angket peserta didik kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 45,57 dengan standar deviasi 6,91 dan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 45,5 dengan standar deviasi 7,23. Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis uji t dua pihak diperoleh $t_{hitung} = -0,91$ dan $t_{tabel} = 2,002$ maka $t_{hitung} < t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas sebelum diberikan perlakuan sama.
- b. Nilai posttest peserta didik pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 74,17 dan standar deviasi 15,92 dan pada kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 63,17 dengan standar deviasi 11,02. Berdasarkan hasil perhitungan uji t satu pihak diperoleh $t_{hitung} = 6,026$ dan $t_{tabel} = 2,001$ dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata observasi media pembelajaran digital adalah 72,66 dengan regresi linear sederhana yaitu: $Y = 50,76 + 0,37X$.
- c. Berdasarkan analisis data secara keseluruhan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN di SMP Methodist 7 Medan.

Saran

Adapun beberapa saran yang diajukan berdasarkan penelitian ini adalah: Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, adapun saran yang diajukan antara lain:

- a. Diperlukan adanya peningkatan SDM yang dapat memahami penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan proses belajar mengajar.
- b. Diperlukan adanya pemahaman penggunaan media pembelajaran digital sehingga langkah-langkah penggunaan media pembelajaran digital dapat diterapkan.

REFERENSI

- Asdlori, A., & Slamet Yahya, M. (2023). Konsep Pembelajaran Pai Berbasis Media Digital Melalui Pendekatan Humanistik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1877–1886. <https://doi.org/10.29303/jipp.V8i3.1646>
- Br, E. M., Darlin, K. M., & Marta, M. (2024). Artificial (Kecerdasan Buatan) Terhadap Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X Di Sma Negeri 2 Tanjung. 7, 6014–6019.
- Evendi, M. &. (2024). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alacrity: Journal Of Education*, 03(01), 381–390. <https://doi.org/10.52121/Alacrity.V4i2.363>
- Faizah, N., Listyarini, I., & Murdhiati, E. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas 5 Sdn Kalicari 01. *Pendidikan Tabulas*, 7(1), 3824. <https://doi.org/https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5838/4892>
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., ... Djambek, M. D. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2(3), 61–68.
- Firman, F., Al Jumroh, S. F., & Witdianti, Y. (2024). Pemberdayaan Anak Abk Dalam Gerakan Literasi

- Digital Etic Sebagai Upaya Pencegahan Perundungan Melalui Media Sosial. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(2), 1568. <https://doi.org/10.31764/Jmm.V8i2.21424>
- Handayani, T., Syarifudin, A., Tastin, T., Nurlaili, N., Bujur, D. A., Al-Ihwana, A.-I., ... Saputra, A. D. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Di Madrasah Ibtidaiyah. *Taawun*, 3(01), 83–94. <https://doi.org/10.37850/Taawun.V3i01.377>
- Haniko, P., Mayliza, R., Lubis, S., Sappaile, B. I., & Hanim, S. A. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Untuk Memudahkan Guru Dalam Penyampaian*. 4(2), 2862–2868.
- Hasil, M., & Siswa, B. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/Jp.V31i1.1977>
- Kuncahyono, K., Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi E-Test “That Quiz” Sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 11(2), 153–166. <https://doi.org/10.31849/Lectura.V11i2.4687>
- Mardati, A. (2021). Media Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 Utp Surakarta*, 1(01), 172–178. <https://doi.org/10.36728/Semnasutp.V1i01.25>
- Nurgiansah, T. H. (2022). *Jurnal Basicedu*. 6(4), 7310–7316.
- Pembelajaran, M. (2023). *Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran*. 173–179.
- Permatasari, D. S., & Retno, R. S. (2021). Pengembangan Media Worksheet Digital Berbasis Inquiry Penunjang Pembelajaran Daring Siswa. *Seminar Nasional Sains & Entrepreneurship*, 1(1).
- Pratami, F., Sari, N. D., Hidayani, N., & Supriyadi, R. (2024). *Pengembangan E-Komik Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Dalam Proses Pembelajaran , Termasuk Dengan Media Digital . Media Pembelajaran Digital Beroperasi Menggunakan Data Digital , Diproses , Diakses , Dan Didistribusikan (Sukiman , 2012). Istila*. 14(1).
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i2.2082>
- Rizkiyah, N., Abdillah, A., & Nizar, A. (2023). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Guru Di Smk Yatindo Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bangun Cipta, Rasa, & Karsa*, 2(3), 94–97. <https://doi.org/10.30998/Pkmbatasa.V2i3.2068>
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. A., Rahmadani, S., Arian, R., ... Visual, M. A. (2023). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi*. 6, 3503–3508.
- Siswa, K. J., Dwianti, I. N., Julianti, R. R., Rahayu, E. T., & Karawang, U. S. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(4), 675–680. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.5335922>
- Tantri, N. N. (2021). *Prosiding Webinar Nasional Iahn-Tp Palangka Raya, No. 3 Tahun 2021*. 225. (3), 225–238.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/Kewarganegaraan.V10i2.9304>
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal Pkm Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154. <https://doi.org/10.31851/Dedikasi.V7i1.15974>