



Peran Media Visual dan Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn di SDN 1 Sentul

**Ahzalia Zulfiqi Fadhilah¹, Aisyah Hanif Fauziah², Ananda Zahra³, Surayanah⁴,
Marsanda Avilia Putri⁵**

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Malang

Surel: ahzalia.zulfiqi.2301516@students.um.ac.id

Abstract

This study was conducted due to the problem of low motivation to learn civics in elementary schools, examining the causes of students often feeling bored and finding it difficult to understand abstract concepts as a result of conventional teaching methods in the form of lectures. Therefore, this study aims to describe the role of visual and digital media in increasing motivation to learn civics among third-grade students at SD Negeri 1 Sentul. The method used was descriptive qualitative, with instruments of observation, interviews, and documentation at the research location. The data obtained were analyzed by means of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study show that visual and digital media have been proven to make students more focused because the delivery of material becomes more interesting, and they have succeeded in making the understanding of abstract PKn concepts more concrete, thereby reducing misconceptions among students. In conclusion, visual and digital media can play an active role in increasing student learning motivation.

Keyword: Visual Media, Digital Media, Learning Motivation

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena adanya masalah rendahnya motivasi belajar PKn di sekolah dasar, menelaah penyebab siswa sering merasa bosan dan sulit memahami konsep yang abstrak akibat metode pembelajaran yang cenderung konvensional berupa ceramah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana peran media visual dan digital dalam meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas III SD Negeri 1 Sentul. Metode yang dipakai adalah kualitatif deskriptif, dengan instrumen observasi, wawancara, dan dokumentasi di lokasi penelitian. Data yang didapat dianalisis dengan cara reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media visual dan digital terbukti mampu membuat siswa lebih fokus karena penyampaian materi menjadi menarik, serta berhasil mempermudah pemahaman konsep abstrak PKn menjadi lebih konkret, sehingga mengurangi terjadinya miskonsepsi pada siswa. Kesimpulannya media visual dan digital mampu berperan aktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Visual, Media Digital, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Perubahan global yang terjadi secara bertahap dari era revolusi industri 1.0 hingga kini di era 5.0 membawa berbagai pengaruh besar pada seluruh aspek kehidupan, salah satunya pada dunia pendidikan. Perubahan ini mendorong dunia pendidikan untuk ikut mengadopsi teknologi serta memanfaatkannya dalam pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh (Alenezi et al., 2023; Dianis Sviri & Arlinayanti, 2024; Mhlongo et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam pendidikan dimaksudkan agar siswa tidak hanya tumbuh menjadi seseorang yang memiliki kemampuan akademis saja namun juga melahirkan generasi yang melek terhadap teknologi, adaptif terhadap perubahan zaman, dan memiliki keterampilan abad 21 yang mumpuni (Chan & Lee, 2023; Szymkowiak et al., 2021).

Pembelajaran dengan memasukkan unsur teknologi terbukti efektif untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran (Asad et al., 2021; Bizami et al., 2023; González-Pérez & Ramírez-Montoya, 2022). Namun hingga kini, masih banyak sekolah yang belum melakukan pembelajaran efektif diakibatkan beberapa kendala. Salah satunya mengenai penggunaan metode ceramah yang masih marak digunakan oleh sebagian guru. Penggunaan metode ceramah memang efektif digunakan di beberapa materi pembelajaran, namun jika digunakan secara terus menerus siswa akan cepat bosan serta kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran (Anane, 2024; Bruggeman et al., 2022; Rikawati & Sitinjak, 2020). Hal ini dikarenakan guru bertindak sebagai teacher centered dan siswa hanya sebagai

pendengar yang pasif. Terlebih lagi dalam pembelajaran khusus seperti pembelajaran PKn, rata-rata guru melakukan pengajaran dengan metode ceramah dan hafalan yang monoton. Konsep PKn yang terkadang terlalu abstrak membuat siswa kesulitan memahami materi sehingga membuat pembelajaran menjadi membosankan, tidak menarik, dan siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar (Arwanda & Junaidi, 2025; Komara et al., 2025; Warye et al., 2025).

Adanya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn akan berpengaruh pada keberhasilan proses pendidikan. Tinggi rendahnya motivasi siswa berpengaruh pada perkembangan belajar dan hasil belajar siswa (Attakhidijah & Muhroji, 2022; Lo et al., 2022; Supratno et al., 2021). Motivasi belajar merupakan suatu hal yang membuat siswa memiliki dorongan atau keinginan untuk belajar. Dorongan ini dapat berupa dorongan yang ada dalam diri maupun di luar diri siswa. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan menunjukkan sikap seperti memiliki minat dalam pembelajaran, berpartisipasi aktif, memiliki sikap disiplin dalam menyelesaikan tugas dengan baik (Bächtold et al., 2023; Chou et al., 2021; Tong et al., 2022). Ini menjadi petunjuk bahwa motivasi belajar merupakan salah satu poin dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Dengan hal ini, guru sebagai seorang fasilitator harus bisa melaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn yaitu dengan mengimplementasikan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran berupa visual dan digital

dapat menjadi alternatif yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan efektifitas dan daya tarik siswa dalam pembelajaran (Mahardikha et al., 2023; Mukhadis et al., 2021; Puriasih & Trisna, 2022). Media visual seperti *PowerPoint* mampu menyajikan teks, gambar, serta animasi yang menarik sedangkan media digital seperti *Quizizz* dapat menjadi alat evaluasi pembelajaran yang interaktif. Hasil penelitian Abdullah et al. (2022); Liao et al. (2024) dan Widiastari & Puspita (2024) menunjukkan penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar dapat memperluas pengalaman belajar dan meningkatkan motivasi belajar secara alami.

Penelitian Windari et al. (2023) menunjukkan bahwa pengaruh media visual seperti gambar, puzzle, dan sambung kata dapat meningkatkan motivasi siswa hingga 90%. Sedangkan penelitian Noor et al. (2022) dan Shieh & Hsieh (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media belajar digital seperti video edukasi, aplikasi pembelajaran, maupun platform *e-learning* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung dengan penelitian Anggraini & Erviana (2023); Kartini & Sriyanto (2023) dan Rizki et al. (2022) juga mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPAS terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan penggunaan *Quizizz* guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih membahas media visual dan media digital secara terpisah.

Berdasarkan hasil observasi, SDN 1 Sentul sebagai lembaga pendidikan formal sekolah dasar di Kota Blitar mulai menerapkan berbagai teknologi dalam pembelajarannya,

misalnya pada pembelajaran PKn guru menggunakan media visual dan media digital ketika menjelaskan materi hak dan kewajiban. Media visual yang digunakan guru berupa *PowerPoint* yang berisi gambar contoh penerapan hak dan kewajiban siswa disekolah dan dirumah, sedangkan pada media digital guru menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan semangat belajar dalam. Hal ini diharapkan menjadi langkah inovatif yang dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk menjelaskan peran media visual dan digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran PKn di SD Negeri 1 Sentul. Penggabungan antara media visual dan digital pada motivasi belajar siswa, belum banyak dibahas secara mendalam pada penelitian sebelumnya. Oleh sebab itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi pendidikan PKn yang inovatif, interaktif, serta relevan di tengah pesatnya perubahan zaman saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk menjelaskan bagaimana media visual dan digital berperan dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pada metode ini dipilih karena sesuai untuk mengungkap makna dan pengalaman nyata di lingkungan sekolah dasar tanpa manipulasi variabel, melainkan melalui pemahaman kontekstual atas fenomena yang terjadi di kelas (Sugiyono, 2019, 2022; Sukmadinata, 2019). Subjek penelitian terdiri atas guru kelas III dan

dua orang siswa di SD Negeri 1 Sentul, Kota Blitar, yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran PKn. Pemilihan subjek dilakukan secara tujuan yang teliti, dipilih karena dianggap paling memahami dan terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di sekolah tersebut (Arikunto, 2014; Moleong, 2018).

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di SD Negeri 1 Sentul Kota Blitar. Data diperoleh melalui tiga aspek, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi ini dilakukan untuk mengamati langsung kegiatan belajar mengajar di kelas, terutama saat guru menggunakan media visual dan digital seperti video, gambar, serta presentasi berbasis Canva. Melalui observasi ini, peneliti dapat melihat dengan secara langsung bagaimana respon siswa, suasana kelas, dan tingkat partisipasi selama pembelajaran berlangsung di kelas. Melakukan wawancara secara semi-terstruktur bersama guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi tentang perencanaan, pelaksanaan, serta dampak penggunaan media digital terhadap motivasi belajar. Pertanyaan dalam wawancara bersifat terbuka agar guru dan siswa dapat menjelaskan pengalaman mereka dengan lebih bebas dan alami (Gale et al., 2021; Kong & Chen, 2024). Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data observasi dan wawancara, dengan foto kegiatan pembelajaran, hasil karya siswa, serta dokumen perencanaan pembelajaran (modul ajar dan LKPD). Setelah memperoleh data kemudian dianalisis secara kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara tematik, yaitu dengan mencari pola dan hubungan antara penggunaan media

visual serta digital dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Data dari hasil observasi dibandingkan dengan data wawancara dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi dan validitas informasi (Denzin & Giardina, 2022; Young et al., 2023). Langkah ini penting agar hasil penelitian ini dengan benar mencerminkan kondisi yang sebenarnya di lapangan serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Seluruh hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif untuk memberikan gambaran utuh tentang peran media visual dan digital dalam pembelajaran PKn di SD Negeri 1 Sentul. Metode deskriptif kualitatif ini dipandang paling sesuai karena berorientasi pada makna, pengalaman, dan praktik nyata yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, bukan pada angka atau pengujian hipotesis (Creswell & Creswell, 2017; Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Visual dan Digital dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Media visual dan digital adalah seperangkat alat yang digunakan pendidik untuk membantu lancarnya suatu pembelajaran. Ferdiansyah & Irfan (2021) dan Rahim et al. (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah bagian dari sarana yang membantu jalannya proses penyaluran suatu pengetahuan, nilai-nilai, dan informasi dalam pembelajaran agar proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Pembelajaran PKN SD kelas III adalah sebuah mata pelajaran dengan materi berupa penggabungan antara konsep dan realitas sosial. Pada mata pelajaran ini seringkali peserta didik merasa sulit memahami PKN

dikarenakan pola mengajar yang hanya itu-itu saja membuat mereka cepat merasa bosan. Konsep abstrak dalam mata pelajaran PKN adalah sebuah tantangan yang harus dipecahkan pendidik dalam mengajar PKN. Menurut Hayat et al. (2024) siswa kelas III berada dalam tahap perkembangan operasional konkret. Penggunaan beberapa media seperti teks narasi, media bergambar, video edukatif, dan audio yang disajikan dalam satu bentuk pembelajaran dapat membantu peserta didik yang masih dalam fase atau tahap operasional konkret untuk bisa memahami materi pembelajaran dengan baik.

Menurut Gagné et al. (2022); Guay (2022); Wang et al. (2024) jika mengikuti *Self Determination Theory* (SDT) ini merupakan konsep psikologis yang membicarakan tentang bagaimana seseorang dapat mampu melakukan suatu tindakan atas dasar kehendaknya sendiri, melakukan suatu perilaku yang ditentukan oleh dirinya sendiri, membuat pilihan dan keputusan yang berdasarkan atas kesengajaan dan dilakukan dengan kesadaran. SDT menurut Autin et al. (2022); Morsink et al. (2022) apabila seseorang memiliki motivasi intrinsik, maka individu tersebut dapat berfungsi optimal dalam kehidupannya. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat menumbuhkan motivasi intrinsik seperti minat dan antusiasme dari dalam diri siswa. Sementara lingkungan belajar yang disiapkan oleh guru melalui media dapat menjadi faktor ekstrinsik yang mendorong keinginan belajar siswa.

Namun materi PKN yang abstrak juga menjadi pertimbangan yang perlu dikaji ulang bagaimana penerapannya. Jika mengikut pada teori beban kognitif oleh Sweller, dirinya mengemukakan bahwa teori beban

kognitif berkaitan dengan tingkat kesulitan dalam pembelajaran dan pemecahan masalah, yang dipengaruhi oleh keterbatasan memori kerja dalam menerima informasi baru, sehingga sulit untuk menangani sejumlah besar informasi secara bersamaan. Dalam pandangan Sweller Kapasitas memori manusia terdiri dari empat rangkaian, yaitu memori sensori, memori jangka pendek, memori kerja, dan memori jangka panjang (Kim et al., 2025; Manoochehri, 2021; Sweller, 2024). Dibalik rangkaian panjang dalam memori manusia yang dikemukakan Sweller, penggunaan media ajar visual dan digital dapat menjadi pilihan sehingga mengurangi terjadinya beban kognitif. Melalui media visual seperti gambar dan berbantuan proyektor, penyajian informasi dapat lebih terstruktur, sehingga dapat mengurangi beban kognitif siswa saat memahami konsep PKN yang abstrak misalnya Hak dan Kewajiban sehingga fokus siswa meningkat dan pemahaman menjadi lebih mudah.

Jika membahas teori media pembelajaran Edgar Dale, seperti dalam konsep kerucut pengalaman, Edgar Dale memiliki pendapat yakni alangkah baiknya dalam pembelajaran memperhatikan berbagai unsur yang memberikan pengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran (Dastmalchi & Goli, 2024; Sirjon et al., 2023; Yeyen Suryani et al., 2024). Teori kerucut pengalaman merupakan teori yang berdasar dari yang pernah dilakukan, dari teori ini kita bisa menentukan pada fase apa seorang anak bisa mencapai suatu prestasi yang dimiliki, tentu inilah tahapan tahapan agar kita sebagai guru bisa mengetahui hal apa yang bisa kita lakukan demi mencapai tujuan pembelajaran yang ada.

Setiap gaya belajar pada kerucut telah mencerminkan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan. Contohnya seperti pengalaman membaca yang dapat digambarkan dengan media pembelajaran dengan sifat visual-simbolis, pengalaman mendengar yang dapat digambarkan dengan media pembelajaran dengan sifat audio, pengalaman partisipasi aktif digambarkan dengan media pembelajaran dengan sifat diskusi, dan seterusnya (A et al., 2025; Nursalam et al., 2024; Sun & Kim, 2025). Bersama dengan penggunaan media visual dan digital akan menjadikan pengalaman belajar peserta didik dari semula berbentuk verbal murni berupa ceramah menjadi visual dan pengalaman yang mampu memberikan pengajaran dengan lebih bermakna, sebab dengan melalui pembelajaran visual ini dan media proyektor terlebih akan sangat mampu untuk memperluas pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran PKN. Media visual dan digital bertindak sebagai jembatan komunikasi yang efektif guna meningkatkan komunikasi yang efektif sehingga mampu meningkatkan interaksi dan motivasi belajar peserta didik melalui penyampaian pesan oleh guru yang tidak hanya bersifat verbal saja, lalu melalui respon aktif siswa guru dapat memantau jalannya pembelajaran misalnya seperti tanya jawab aktif dsb. Media pembelajaran sebagai pengarah dan fasilitas guru dalam mengajar menciptakan pembelajaran yang lebih hidup. Visualisasi yang jelas lantas menciptakan interaksi dua arah yang mampu mengatasi peran guru dari *teacher centered* menjadi fasilitator dan menjadikan media sebagai fokus, dan tidak hanya mendengar saja seperti yang ada pada sistem metode ceramah.

Peran Media Visual dan Digital dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar

Seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi informasi, penggunaan media visual dan digital kini menjadi alternatif penting untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk memahami nilai-nilai Pancasila, hak dan kewajiban, serta peran warga negara. Hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sentul, Kota Blitar, menunjukkan bahwa guru kelas III telah memanfaatkan berbagai bentuk media visual dan digital, seperti video pembelajaran, gambar interaktif, dan presentasi *PowerPoint* yang dirancang melalui *Canva*, untuk mendukung penyampaian materi PKN. Penggunaan media ini menjadikan suasana belajar lebih menarik, komunikatif, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa. Guru juga menggunakan aplikasi kuis digital seperti *Quizizz* sebagai alat evaluasi yang menyenangkan. Upaya ini terbukti membuat siswa lebih antusias, aktif bertanya, dan berpartisipasi selama kegiatan belajar berlangsung.

Pembelajaran PKN di SD Negeri 1 Sentul dilaksanakan dengan memanfaatkan video pembelajaran, gambar, serta presentasi *PowerPoint* yang dirancang melalui *Canva*. Guru juga menggunakan aplikasi kuis digital seperti *Quizizz* sebagai alat evaluasi yang interaktif. Penggunaan media ini membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa dapat memahami materi secara konkret. Misalnya, pada tema hak dan kewajiban anak, guru menampilkan video pendek yang menunjukkan contoh perilaku anak di rumah dan di sekolah. Visualisasi seperti ini membuat siswa lebih mudah memahami makna tanggung

jawab, sopan santun, dan kerja sama. Penelitian terbaru oleh Castro-Alonso et al. (2021); Ljubojević et al. (2025) dan Torgersen & Boe (2021) memperkuat teori tersebut dengan menunjukkan bahwa desain multimedia yang baik mampu mengurangi beban kognitif dan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga menggunakan *Quizizz* untuk evaluasi interaktif, yang membuat siswa lebih bersemangat dan kompetitif secara sehat. Penelitian Jones et al. (2023) dan Xiao & Hew (2024) membuktikan bahwa gamifikasi digital seperti kuis dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan belajar.

Selain itu, media digital dapat membantu menanamkan nilai karakter melalui video yang menampilkan perilaku positif sesuai nilai Pancasila. Hal ini sejalan dengan Nurjaman & Budimansyah (2022) yang menyatakan pembelajaran digital kontekstual bisa menumbuhkan kesadaran kewarganegaraan. Guru juga berinovasi menggunakan *Canva* dan AI untuk merancang materi, sebagaimana dijelaskan oleh Liu et al. (2024) dan Tang et al. (2022) bahwa kreativitas guru dalam menggunakan teknologi berdampak langsung pada peningkatan motivasi siswa. Secara keseluruhan, media visual dan digital berfungsi sebagai alat penguat motivasi, sarana pembentukan karakter, dan jembatan antara teori serta praktek nilai PKn. Ketika digunakan secara kreatif, media ini mampu menjadikan pembelajaran lebih berkreasi, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Dampak Penggunaan Media Visual dan Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi pada SDN 1 Sentul menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan digital dalam proses pembelajaran PKn mampu meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan media berupa *PowerPoint* meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap materi yang diberikan. Hal ini dikarenakan ketika menggunakan *PowerPoint*, materi pembelajaran tidak hanya disampaikan secara lisan namun juga disampaikan dalam berbagai bentuk slide berwarna, ilustrasi menarik, maupun animasi sederhana yang mampu menarik perhatian siswa. Pelaksanaan pembelajaran PKn di SDN 1 Sentul, menunjukkan bahwa siswa kelas III dapat fokus memperhatikan *PowerPoint* berisi contoh kegiatan hak dan kewajiban di lingkungan sekolah dan rumah yang ditampilkan oleh guru melalui proyektor. Hal ini membuktikan bahwa media visual membuat siswa menjadi lebih termotivasi belajar melalui peningkatan fokus dan perhatian dalam memahami materi pembelajaran (Barut Tugtekin & Dursun, 2022; Haq & Madany, 2025).

Selain meningkatkan perhatian dan fokus belajar, media visual dan digital juga dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran PKn yang abstraks. Pembelajaran PKn yang diajarkan dengan metode ceramah seringkali membuat siswa cepat bosan dan terkadang membuat siswa merasa kebingungan akan materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media visual seperti *PowerPoint*, siswa tidak lagi membayangkan materi pembelajaran namun juga dapat melihatnya secara langsung. Hal ini akan mengurangi terjadinya miskonsepsi pada siswa. Sementara itu media digital seperti *Quizizz* juga dapat meningkatkan konsistensi motivasi belajar siswa. Media *Quizizz* digunakan sebagai salah satu cara

untuk mengevaluasi siswa dengan cara yang menyenangkan. Menurut penelitian Rosdiana & Ulya (2021) dan Susanto et al. (2022), adanya media pembelajaran membantu guru untuk memaparkan materi pembelajaran yang sifatnya abstrak menjadi konsep yang lebih mudah dipahami siswa.

Penggunaan media visual dan digital juga menumbuhkan antusias serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. Visualisasi pada *PowerPoint* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan. Sementara itu penggunaan proyektor dapat membuat tampilan *PowerPoint* menjadi lebih jelas dan besar sehingga seluruh siswa dapat melihat bersama-sama. Dengan hal ini suasana kelas akan lebih berwarna sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran PKn di SDN 1 Sentul menunjukkan adanya antusias yang tinggi pada siswa. Banyak siswa yang tidak ragu untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran misalnya seperti mau menjawab pertanyaan guru, memberi tanggapan, maupun bertanya mengenai materi atau topik yang belum dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian Papademetriou et al. (2022); Rizk & Hillier (2022) dan Smith & Storrs (2023) yang menghasilkan kesimpulan bahwa jika media digital yang digunakan dengan baik maka media tersebut akan meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, karena media ini menciptakan diskusi mendalam antar siswa.

Secara keseluruhan media visual *PowerPoint* dan media digital *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini menumbuhkan fokus siswa, membantu mempermudah konsep abstrak, dan meningkatkan antusias serta partisipasi siswa dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media visual dan digital memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 1 Sentul. Penggunaan media visual seperti *PowerPoint* dan gambar interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara konkret, sementara media digital seperti *Quizizz* menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan menyenangkan. Sinergi antara kedua media ini mampu menumbuhkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, yang tercermin dari meningkatnya fokus, partisipasi aktif, serta antusiasme dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, media visual dan digital berperan sebagai sarana efektif dalam menciptakan pembelajaran PKn yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR RUJUKAN

- A, H., Wadiyo, W., Cahyono, A., & Suharto. (2025). Transforming Vocal Education through the Implementation of Score Creator and Cloud-Based E-Learning within the TTIE Framework. *Journal of Education Technology*, 9(2), 304–313. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.99061>
- Abdullah, M. I., Inayati, D., & Karyawati, N. N. (2022). Nearpod use as a learning platform to improve student learning motivation in an elementary school. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(1), 121–129.

<https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i1.20421>

- Alenezi, M., Wardat, S., & Akour, M. (2023). The Need of Integrating Digital Education in Higher Education: Challenges and Opportunities. *Sustainability*, 15(6), 4782. <https://doi.org/10.3390/su15064782>
- Anane, C. (2024). Impact of a game-based tool on student engagement in a foreign language course: a three-term analysis. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1430729>
- Anggraini, V., & Erviana, V. Y. (2023). The Use of Quizizz Application to Improve Motivation and Learning Outcomes in Science Subjects of 6th-Grade Students. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 2(03), 159–169. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v2i03.406>
- Arikunto, S. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Arwanda, Z., & Junaidi. (2025). The Effectiveness of Using Audio-Visual Media in Pancasila Education Learning in Elementary Schools. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1), 150–160. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v13i1.91848>
- Asad, M. M., Hussain, N., Wadho, M., Khand, Z. H., & Churi, P. P. (2021). Integration of e-learning technologies for interactive teaching and learning process: an empirical study on higher education institutes of Pakistan. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 13(3), 649–663. <https://doi.org/10.1108/JARHE-04-2020-0103>
- Attakhidijah, S., & Muhroji, M. (2022). Verbal and Non-Verbal Reinforcement Approaches On Emotional Control To Increase Elementary School Students' Confidence. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 494–500. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i3.49806>
- Autin, K. L., Herdt, M. E., Garcia, R. G., & Ezema, G. N. (2022). Basic Psychological Need Satisfaction, Autonomous Motivation, and Meaningful Work: A Self-Determination Theory Perspective. *Journal of Career Assessment*, 30(1), 78–93. <https://doi.org/10.1177/10690727211018647>
- Bächtold, M., Roca, P., & De Checchi, K. (2023). Students' beliefs and attitudes towards cooperative learning, and their relationship to motivation and approach to learning. *Studies in Higher Education*, 48(1), 100–112. <https://doi.org/10.1080/03075079.2022.2112028>
- Barut Tugtekin, E., & Dursun, O. O. (2022). Effect of animated and interactive video variations on learners' motivation in distance Education. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3247–3276.

- <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10735-5>
- Bizami, N. A., Tasir, Z., & Kew, S. N. (2023). Innovative pedagogical principles and technological tools capabilities for immersive blended learning: a systematic literature review. *Education and Information Technologies*, 28(2), 1373–1425. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11243-w>
- Bruggeman, B., Garone, A., Struyven, K., Pynoo, B., & Tondeur, J. (2022). Exploring university teachers' online education during COVID-19: Tensions between enthusiasm and stress. *Computers and Education Open*, 3, 100095. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100095>
- Castro-Alonso, J. C., de Koning, B. B., Fiorella, L., & Paas, F. (2021). Five Strategies for Optimizing Instructional Materials: Instructor- and Learner-Managed Cognitive Load. *Educational Psychology Review*, 33(4), 1379–1407. <https://doi.org/10.1007/s10648-021-09606-9>
- Chan, C. K. Y., & Lee, K. K. W. (2023). The AI generation gap: Are Gen Z students more interested in adopting generative AI such as ChatGPT in teaching and learning than their Gen X and millennial generation teachers? *Smart Learning Environments*, 10(1), 60. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00269-3>
- Chou, C.-P., Chen, K.-W., & Hung, C.-J. (2021). A Study on Flipped Learning Concerning Learning Motivation and Learning Attitude in Language Learning. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.753463>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dastmalchi, M. R., & Goli, A. (2024). Embodied Learning in Virtual Reality: Comparing Direct and Indirect Interaction Effects on Educational Outcomes. *2024 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, 1–7. <https://doi.org/10.1109/FIE61694.2024.10892964>
- Denzin, N. K., & Giardina, M. D. (2022). *Transformative visions for qualitative inquiry*. Routledge New York and London.
- Dianis Sviri, N. M. F., & Arlinayanti, K. D. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi di Era Global. *Metta : Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(3), 50–63. <https://doi.org/10.37329/metta.v4i3.3407>
- Ferdiansyah, F., & Irfan, D. (2021). Interactive Learning Media Based on Website in Vocational School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 755–762. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.591>
- Gagné, M., Parker, S. K., Griffin, M. A., Dunlop, P. D., Knight, C., Klonek, F. E., & Parent-Rochelleau, X. (2022). Understanding and shaping the future of work with self-

- determination theory. *Nature Reviews Psychology*, 1(7), 378–392.
<https://doi.org/10.1038/s44159-022-00056-w>
- Gale, J., Alemdar, M., Cappelli, C., & Morris, D. (2021). A Mixed Methods Study of Self-Efficacy, the Sources of Self-Efficacy, and Teaching Experience. *Frontiers in Education*, 6.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2021.750599>
- González-Pérez, L. I., & Ramírez-Montoya, M. S. (2022). Components of Education 4.0 in 21st Century Skills Frameworks: Systematic Review. *Sustainability*, 14(3), 1493.
<https://doi.org/10.3390/su14031493>
- Guay, F. (2022). Applying Self-Determination Theory to Education: Regulations Types, Psychological Needs, and Autonomy Supporting Behaviors. *Canadian Journal of School Psychology*, 37(1), 75–92.
<https://doi.org/10.1177/08295735211055355>
- Haq, T. F., & Madany, N. Z. (2025). Visual Media On Language Learning: How Different Visual Aids Affect Comprehension And Retention. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 671–686.
<https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1081>
- Hayat, F., Khan, M., Ahmad, S., Kamran, M., & Maleeha. (2024). Exploring the Characteristics of Concrete Operational Stage among Primary School Students. *Qlantic Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(1), 124–132.
<https://doi.org/10.55737/qjssh.786349315>
- Jones, M., Blanton, J. E., & Williams, R. E. (2023). Science to practice: Does gamification enhance intrinsic motivation? *Active Learning in Higher Education*, 24(3), 273–289.
<https://doi.org/10.1177/14697874211066882>
- Kartini, A., & Sriyanto, S. (2023). The Effect of the Quizizz Game on Increasing Motivation and Social Studies Learning Outcomes at the Junior High School Level. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 5(3), 246–262.
<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i3.3442>
- Kim, M., Duncan, C., Yip, S., & Sankey, D. (2025). Beyond the theoretical and pedagogical constraints of cognitive load theory, and towards a new cognitive philosophy in education. *Educational Philosophy and Theory*, 57(7), 662–673.
<https://doi.org/10.1080/00131857.2024.2441389>
- Komara, D. A., Anwar, R. K., & Khadijah, U. L. (2025). The Relationship between Media Literacy, Information Literacy, and the Ability to Recognize Political Misinformation in High School Students. *Mimbar Ilmu*, 30(2), 385–396.
<https://doi.org/10.23887/mi.v30i02.102250>

- Kong, C., & Chen, J. (2024). School garden and instructional interventions foster children's interest in nature. *People and Nature*, 6(2), 712–732. <https://doi.org/10.1002/pan3.10597>
- Liao, C.-H. D., Wu, W.-C. V., Gunawan, V., & Chang, T.-C. (2024). Using an Augmented-Reality Game-Based Application to Enhance Language Learning and Motivation of Elementary School EFL Students: A Comparative Study in Rural and Urban Areas. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 33(2), 307–319. <https://doi.org/10.1007/s40299-023-00729-x>
- Liu, X., Gu, J., & Xu, J. (2024). The impact of the design thinking model on pre-service teachers' creativity self-efficacy, inventive problem-solving skills, and technology-related motivation. *International Journal of Technology and Design Education*, 34(1), 167–190. <https://doi.org/10.1007/s10798-023-09809-x>
- Ljubojević, M., Savić, M., Mijić, D., & Vico, G. (2025). Improving the Efficiency of Multimedia Learning and the Quality of Experience by Reducing Cognitive Load. *Applied Sciences*, 15(3), 1054. <https://doi.org/10.3390/app15031054>
- Lo, K. W. K., Ngai, G., Chan, S. C. F., & Kwan, K. (2022). How students' motivation and learning experience affect their service-learning outcomes: A structural equation modeling analysis. *Frontiers in Psychology*, 13, 825902. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.825902>
- Mahardikha, S. K., Yusuf, M., & Musdad, A. A. (2023). Development of Learning Media Based on Gamification of Hijayyah Letters in Elementary Schools. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 29–41. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i1.34554>
- Manoochehri, M. (2021). Up to the magical number seven: An evolutionary perspective on the capacity of short term memory. *Heliyon*, 7(5), e06955. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06955>
- Mhlongo, S., Mbatha, K., Ramatsetse, B., & Dlamini, R. (2023). Challenges, opportunities, and prospects of adopting and using smart digital technologies in learning environments: An iterative review. *Heliyon*, 9(6), e16348. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16348>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Morsink, S., Van der Oord, S., Antrop, I., Danckaerts, M., & Scheres, A. (2022). Studying Motivation in ADHD: The Role of Internal Motives and the Relevance of Self Determination Theory. *Journal of Attention Disorders*, 26(8), 1139–1158. <https://doi.org/10.1177/10870547211050948>
- Mukhadis, A., Putra, A. B. N. R., Kiong, T. T., Sumarli, Sutadji, E.,

- Puspitasari, P., Sembiring, A. I., & Subandi, M. S. (2021). The innovation of learning plan designer based mobile web to improve quality of learning media in vocational technology for education 4.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1833(1), 012030.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1833/1/012030>
- Noor, U., Younas, M., Saleh Aldayel, H., Menhas, R., & Qingyu, X. (2022). Learning behavior, digital platforms for learning and its impact on university student's motivations and knowledge development. *Frontiers in Psychology*, 13.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.933974>
- Nurjaman, A., & Budimansyah, D. (2022). *Internalization of the Value of Political Education Through the Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach in Citizenship Education Subjects in the Digital Era*.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.22.0108.008>
- Nursalam, N., Santoso, A., Agus Basuki, I., Laia, A., Buena Sinamo, C., & Prastio, B. (2024). Exploration of symbolic meanings: a semiotic study of Kelong oral literature performance in Makassar community. *Cogent Arts & Humanities*, 11(1).
<https://doi.org/10.1080/23311983.2024.2439660>
- Papademetriou, C., Anastasiadou, S., Konteos, G., & Papalexandris, S. (2022). COVID-19 Pandemic: The Impact of the Social Media Technology on Higher Education. *Education Sciences*, 12(4), 261.
<https://doi.org/10.3390/educsci12040261>
- Puriasih, K. N., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 367–375.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.48575>
- Rahim, F. R., Sari, S. Y., Sundari, P. D., Aulia, F., & Fauza, N. (2022). Interactive design of physics learning media: The role of teachers and students in a teaching innovation. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1), 012075.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012075>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.
<https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Rizk, J., & Hillier, C. (2022). Digital technology and increasing engagement among students with disabilities: Interaction rituals and digital capital. *Computers and Education Open*, 3, 100099.
<https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100099>
- Rizki, E. N., Haryanto, H., & Kurniawati, W. (2022). The Use of Quizizz

- Applications and Its Impact on Higher Order Thinking Skills of Elementary School Teacher Education Students in Elementary Science Learning. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 282–289.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v6i2.47686>
- Rosdiana, L., & Ulya, R. M. (2021). The Effectiveness of The Animation Video Learning Earth's Layer Media to Improve Students' Concept Understanding. *Journal of Physics: Conference Series*, 1899(1), 012172.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012172>
- Shieh, M.-D., & Hsieh, H.-Y. (2021). Study of Influence of Different Models of E-Learning Content Product Design on Students' Learning Motivation and Effectiveness. *Frontiers in Psychology*, 12.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.753458>
- Sirjon, Moch Sukardjo, & Etin Solihatin. (2023). Development of a Game-Based Science Learning Model Oriented to Papuan Local Culture for Grade IV Elementary School Students. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(3), 371–385.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v25i3.37370>
- Smith, E. E., & Storrs, H. (2023). Digital literacies, social media, and undergraduate learning: what do students think they need to know? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), 29.
<https://doi.org/10.1186/s41239-023-00398-2>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2019). *Metode penelitian pendidikan*.
- Sun, H., & Kim, E. (2025). Shamanic Imagery and Ritual Experience: An Empirical Study of Emotions, Beliefs, and States of Consciousness. *Religions*, 16(7), 893.
<https://doi.org/10.3390/rel16070893>
- Supratno, Y. H., Murtono, & Mochamad, W. (2021). The Influence of Student Motivation, School Environment, on Student Learning Achievement. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1), 012089.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012089>
- Susanto, L. H., Rostikawati, R. T., Novira, R., Sa'diyah, R., Istikomah, I., & Ichsan, I. Z. (2022). Development of Biology Learning Media Based on Android to Improve Students Understanding. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 541–547.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i2.1334>
- Sweller, J. (2024). Cognitive load theory and individual differences. *Learning and Individual*

- Differences, 110, 102423.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2024.102423>
- Szymkowiak, A., Melović, B., Dabić, M., Jeganathan, K., & Kundi, G. S. (2021). Information technology and Gen Z: The role of teachers, the internet, and technology in the education of young people. *Technology in Society*, 65, 101565. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101565>
- Tang, C., Mao, S., Naumann, S. E., & Xing, Z. (2022). Improving student creativity through digital technology products: A literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 44, 101032. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101032>
- Tong, D. H., Uyen, B. P., & Ngan, L. K. (2022). The effectiveness of blended learning on students' academic achievement, self-study skills and learning attitudes: A quasi-experiment study in teaching the conventions for coordinates in the plane. *Heliyon*, 8(12), e12657. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e12657>
- Torgersen, G.-E., & Boe, O. (2021). Which Tools in Multimedia Are Best for Learning Outcomes? A Study Grounded in Cognitive Load Structures. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.545335>
- Wang, Y., Zhao, J., & Pan, J. (2024). The investigation of green purchasing behavior in China: A conceptual model based on the theory of planned behavior and self-determination theory. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 77, 103667. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2023.103667>
- Warye, A., Waluyo, L., & Aisyah, I. S. (2025). Implementation of Inquiry Learning Model on Students' Civics Learning Outcomes of Grade V Elementary School. *Journal of Elementary Educational Research*, 5(1), 50–68. <https://doi.org/10.30984/jeer.v5i1.1386>
- WIDIASTARI, N. G. A. P., & PUSPITA, R. D. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>
- Windari, M. R., Prihatin, J., & Fikri, K. (2023). The Effectiveness of Digital Textbooks on Brain-based Learning assisted by Animated Videos and Maze Chase-Wordwall on Science Literacy Skills and Student Learning Outcomes. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 14(1), 79–88. <https://doi.org/10.24042/biosfer.v14i1.16891>
- Xiao, Y., & Hew, K. F. T. (2024). Intangible rewards versus tangible rewards in gamified online learning: Which promotes student intrinsic motivation, behavioural

engagement, cognitive engagement and learning performance? *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 297–317.
<https://doi.org/10.1111/bjet.13361>

Yeyen Suryani, Iskandar, Fifit Nabhan Nurfitriani, Rani Tania Pratiwi, Muhammad Hasan, Nur Arisah, Nur Aeni, & Akhtem A. Dzhelilov. (2024). Developing E-Module Accounting Cycle based on Problem-Based Learning (PBL): Can it Improve Students' Critical Thinking Abilities? *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1), 82–96.
<https://doi.org/10.25217/ji.v9i1.4535>

Young, M. D., Diem, S., & Diem, K. (2023). *Handbook of Critical Education Research*. Taylor & Francis.