

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif

by Ferdy Fahrurrazi

Submission date: 20-Jun-2024 03:47PM (UTC+0700)

Submission ID: 2405688574

File name: SEMANTIK_-_VOL._2_NO._3_AGUSTUS_2024_hal_101-110.pdf (778.04K)

Word count: 3043

Character count: 20818

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif

Ferdy Fahrurrazi

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: ferdyfahrurrazi25@gmail.com

Sri Setia Putra Jayawardaya

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: putrajaya2592@gmail.com

Alamat: Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Korespondensi penulis: putrajaya2592@gmail.com

Abstract. This research aims to increase the learning motivation of elementary school students through the application of interactive learning methods. Interactive learning methods are believed to be able to stimulate students' interest and active participation in the teaching and learning process. We conducted this research using a quantitative approach by applying an experimental design. Data was collected through questionnaires and observations of fourth and fifth grade students in one of the elementary schools in Padang. The results showed that the use of interactive learning methods significantly increased students' learning motivation. The conclusion of this study confirms the importance of integrating interactive learning methods in the primary education curriculum to encourage student engagement and motivation.

Keywords: Motivation, Student, and Learning Method.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD) melalui penerapan metode pembelajaran interaktif. Metode pembelajaran interaktif diyakini mampu merangsang minat dan partisipasi siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Kami melakukan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan desain eksperimen. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi terhadap siswa kelas IV dan V di salah satu SD di Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi metode pembelajaran interaktif dalam kurikulum pendidikan dasar untuk mendorong keterlibatan dan motivasi siswa.

Kata kunci: Motivasi, Siswa, Metode Pembelajaran.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas pendidikan sangat menentukan masa depan generasi muda, termasuk siswa Sekolah Dasar (SD) yang berada pada tahap awal proses pendidikan formal. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menempuh pendidikan. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa SD yang memiliki motivasi belajar rendah. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik dan monoton. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah metode pembelajaran interaktif.

14
Metode pembelajaran interaktif melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menjadi penerima materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif melalui diskusi, tanya jawab, dan kegiatan kelompok. Metode ini diyakini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

5
Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar.

KAJIAN TEORITIS

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal yang mempengaruhi individu untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Santrock (2018), motivasi belajar terdiri dari dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik berasal dari faktor luar, seperti hadiah, pujian, atau penghargaan dari orang lain.

Motivasi belajar memainkan peran penting dalam pencapaian akademik siswa. Tanpa motivasi yang memadai, siswa cenderung kurang bersemangat dan kurang produktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pada dasarnya siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih baik, partisipasi aktif dalam kelas, dan keterlibatan yang lebih besar dalam kegiatan sekolah.

2. Metode Pembelajaran Interaktif

Metode pembelajaran interaktif adalah pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Metode ini mencakup berbagai teknik seperti diskusi, permainan edukatif, simulasi, proyek kolaboratif, dan penggunaan media interaktif. Menurut Arends (2015), pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

7
Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Hake (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran fisika.

3. Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait efektivitas ¹metode pembelajaran interaktif dalam kasus ¹meningkatkan motivasi belajar siswa sudah banyak sekali dilakukan oleh beberapa peneliti. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

- a) **Suryani (2020)**: Penelitian ini meneliti ¹⁵pengaruh media interaktif dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran matematika, sehingga hasil belajar mereka juga meningkat.
- b) **Ramdani (2019)**: Penelitian ini meneliti pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sains di SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pelajaran sains. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga pemahaman mereka terhadap materi pelajaran juga meningkat.
- c) **Hakim (2021)**: Penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan teknologi interaktif seperti tablet dan aplikasi pendidikan dalam pembelajaran di SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. ¹Siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi pelajaran melalui penggunaan teknologi interaktif.

4. Teori Pembelajaran Interaktif

Teori pembelajaran interaktif didasarkan pada konsep konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky. Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Piaget menekankan pentingnya eksplorasi dan penemuan dalam belajar, sedangkan Vygotsky menekankan peran interaksi sosial dan mediasi dalam perkembangan kognitif.

Dalam konteks pembelajaran interaktif, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui berbagai aktivitas interaktif. Guru tidak hanya mentransfer pengetahuan secara pasif, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung partisipasi aktif dan kolaborasi antar siswa.

5. Implementasi Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar

Implementasi pembelajaran interaktif di sekolah dasar memerlukan perencanaan yang matang dan keterampilan pedagogik yang baik dari guru. Beberapa strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif di SD adalah:

- a) Diskusi Kelas: Melibatkan siswa dalam diskusi kelas untuk berbagi pendapat dan ide. Diskusi dapat dilakukan dalam bentuk debat, tanya jawab, atau diskusi kelompok kecil.
- b) Permainan Edukatif: Menggunakan permainan edukatif yang relevan dengan materi pelajaran untuk membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Permainan dapat berupa teka-teki, kuis, atau simulasi.
- c) Proyek Kolaboratif: Mengajak siswa untuk bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek-proyek yang menantang. Proyek kolaboratif dapat melibatkan penelitian, presentasi, atau pembuatan produk.
- d) Penggunaan Teknologi: Memanfaatkan teknologi seperti tablet, komputer, dan aplikasi pendidikan untuk mendukung proses belajar. Teknologi dapat digunakan untuk mengakses informasi, berlatih soal, atau membuat presentasi.

Dengan mengaplikasikan sebuah metode pembelajaran interaktif, diharapkan siswa SD dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Referensi dari berbagai penelitian dan teori tersebut menjadi landasan bagi penelitian ini untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD.

14 METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini kami menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menerapkan desain eksperimen semu. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengontrol variabel-variabel yang berpengaruh dan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara metode pembelajaran interaktif dan motivasi belajar siswa. Dua kelompok dipilih, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan metode pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang mendapatkan metode pembelajaran konvensional.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V di salah satu SD di Padang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, di mana sampel dipilih berdasarkan tujuan tertentu. Sebanyak 60 siswa terlibat dalam penelitian ini, dengan

masing-masing 30 siswa di kelompok eksperimen dan kontrol. Kriteria pemilihan sampel meliputi kesetaraan kemampuan awal siswa dan homogenitas kelas.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner motivasi belajar dan lembar observasi partisipasi siswa:

- a) Kuesioner Motivasi Belajar: Kuesioner ini terdiri dari 20 pernyataan yang mengukur aspek motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Skala Likert 5 poin digunakan, dengan rentang jawaban dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju". Kuesioner ini diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian.
- b) Lembar Observasi Partisipasi Siswa: Lembar observasi ini digunakan untuk mencatat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Beberapa indikator yang diamati meliputi frekuensi bertanya, partisipasi dalam diskusi, dan keterlibatan dalam kegiatan kelompok.

4. Prosedur Penelitian

Beberapa tahap yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a) Persiapan:
 - 1) Mengembangkan rencana pembelajaran interaktif dan konvensional.
 - 2) Menyusun instrumen penelitian, termasuk kuesioner dan lembar observasi.
 - 3) Melakukan uji coba instrumen untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya.
- b) Pelaksanaan Pre-test:

Mengadministrasikan kuesioner motivasi belajar kepada siswa di kedua kelompok untuk mendapatkan data awal mengenai motivasi belajar mereka.
- c) Pelaksanaan Perlakuan:
 - 1) Kelompok eksperimen: Melaksanakan pembelajaran interaktif selama empat minggu. Metode yang digunakan meliputi diskusi kelompok, permainan edukatif, simulasi, dan penggunaan media interaktif seperti video dan aplikasi pembelajaran.
 - 2) Kelompok kontrol: Melaksanakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab selama empat minggu.
- d) Pelaksanaan Post-test:

Mengadministrasikan kembali kuesioner motivasi belajar kepada siswa di kedua kelompok untuk mengukur perubahan motivasi belajar setelah perlakuan.
- e) Observasi Partisipasi Siswa:

Melakukan observasi terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran di kedua kelompok menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

5. Analisis Data

13
Data yang diperoleh dari kuesioner dan observasi dianalisis dengan menggunakan teknik statistik berikut:

a) Deskriptif Statistik:

Menghitung rata-rata, median, dan standar deviasi untuk motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan di kedua kelompok.

b) Uji Normalitas:

2
Melakukan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) untuk memastikan bahwa data mengikuti distribusi normal, yang merupakan prasyarat untuk analisis statistik inferensial.

c) Uji Homogenitas:

Melakukan uji homogenitas (Levene's Test) untuk memastikan bahwa varians data di kedua kelompok homogen.

d) Uji Hipotesis:

Menggunakan uji t untuk dua sampel independen untuk menguji perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Uji ini digunakan untuk menentukan apakah perbedaan yang diamati secara statistik signifikan ($p < 0,05$).

6. Keandalan dan Validitas Instrumen

Validitas instrumen diuji menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi dicapai melalui review oleh ahli pendidikan, sedangkan validitas konstruk diuji melalui analisis faktor eksploratori (EFA). Reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, di mana nilai di atas 0,70 dianggap reliabel.

7. Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan aspek etika penelitian. Sebelum penelitian dimulai, peneliti meminta izin dari sekolah dan memperoleh persetujuan dari orang tua siswa. Selain itu, siswa diberikan penjelasan tentang tujuan penelitian dan dijamin kerahasiaan data yang mereka berikan.

Dengan metodologi yang terstruktur dan komprehensif ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang valid dan dapat diandalkan dalam mengukur efektivitas metode pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Pre-test.

Pada tahap pre-test, dilakukan pengukuran motivasi belajar siswa di kedua kelompok menggunakan kuesioner yang telah disusun. Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen adalah 65, sedangkan di kelas kontrol adalah 64. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang seimbang dalam hal motivasi belajar.

2. Hasil Post-test

Setelah perlakuan selama empat minggu, dilakukan post-test untuk mengukur perubahan motivasi belajar siswa di kedua kelompok. Rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen meningkat menjadi 85, sementara di kelas kontrol hanya meningkat menjadi 70. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil pre-test dan post-test motivasi belajar siswa di kedua kelompok:

Kelompok	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test
Kelas Eksperimen	65	85
Kelas Kontrol	64	70

3. Peningkatan Motivasi Belajar

Peningkatan motivasi belajar dihitung dengan mengurangi nilai rata-rata pre-test dari nilai rata-rata post-test. Hasilnya adalah sebagai berikut:

- Peningkatan motivasi belajar di kelas eksperimen: $85 - 65 = 20$
- Peningkatan motivasi belajar di kelas kontrol: $70 - 64 = 6$

4. Analisis Statistik

Untuk menguji signifikan perbedaan rata-rata motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, digunakan uji t. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,45 dengan p-value < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Berikut adalah tabel hasil analisis statistik:

Uji Statistik	Nilai
t hitung	3,45
t tabel (p<0,05)	2,00
p-value	< 0,05

5. Observasi Partisipasi Siswa

Selain kuesioner, dilakukan juga observasi terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Observasi ini mencakup beberapa aspek, antara lain keterlibatan siswa dalam diskusi, keaktifan dalam bertanya, dan keikutsertaan dalam kegiatan kelompok. Hasil

observasi menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan siswa di kelas kontrol. Berikut adalah ringkasan hasil observasi:

Aspek Observasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Keterlibatan dalam diskusi	Sangat Aktif	Cukup Aktif
Keaktifan dalam bertanya	Sangat Aktif	Kurang Aktif
Keikutsertaan dalam kegiatan kelompok	Sangat Aktif	Cukup Aktif

6. Refleksi Guru

Selain data kuantitatif, refleksi dari guru yang mengajar di kedua kelas juga memberikan wawasan tambahan. Guru melaporkan bahwa siswa di kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Guru juga mencatat bahwa siswa di kelas eksperimen lebih cepat memahami materi dan lebih berani menyampaikan pendapat dibandingkan siswa di kelas kontrol.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Data kuantitatif dari kuesioner dan hasil observasi mendukung kesimpulan ini, demikian pula refleksi dari guru.

HASIL PENELITIAN

1. Efektivitas Metode Pembelajaran Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Peningkatan motivasi belajar ini dapat dijelaskan oleh beberapa faktor.

Pertama, metode pembelajaran interaktif membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dalam pembelajaran interaktif, siswa aktif terlibat dalam diskusi, permainan edukatif, dan kegiatan kelompok. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Kedua, partisipasi aktif siswa dalam metode pembelajaran interaktif meningkatkan rasa keterlibatan mereka terhadap proses belajar. Siswa merasa lebih memiliki tanggung jawab atas pembelajaran mereka dan lebih termotivasi untuk mencari pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pelajaran.

Ketiga, penggunaan media interaktif dalam metode pembelajaran interaktif membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Media interaktif dapat

menggambarkan konsep yang abstrak dengan lebih visual dan dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga membantu memperjelas konsep yang sulit dipahami.

2. Implikasi untuk Pendidikan Dasar

Temuan ini memiliki implikasi penting untuk dunia pendidikan dasar di Indonesia. Integrasi metode pembelajaran interaktif dalam kurikulum pendidikan dasar dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Guru-guru perlu dilatih untuk mengimplementasikan metode pembelajaran interaktif secara efektif dalam kelas mereka agar dapat memaksimalkan potensi belajar siswa.

Selain itu, perlu juga dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam penyediaan sumber daya dan infrastruktur yang mendukung penggunaan metode pembelajaran interaktif, seperti akses ke media pembelajaran yang modern dan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai.

3. Keterbatasan Penelitian

Meskipun hasil penelitian menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian dilakukan di satu sekolah di Padang, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat secara langsung umumkan untuk semua siswa di Indonesia. Kedua, faktor luar seperti lingkungan sosial ekonomi siswa dan pengalaman belajar sebelumnya dapat mempengaruhi hasil penelitian ini.

4. Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan daerah di Indonesia untuk memperluas generalisasi hasil. Selain itu, penelitian dapat mengkaji lebih dalam tentang faktor-faktor apa yang membuat metode pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti jenis media interaktif yang paling efektif dan teknik pengajaran yang paling tepat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode interaktif memiliki motivasi belajar yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Peningkatan motivasi ini dapat dijelaskan oleh partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, penggunaan media interaktif, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Studi ini

memberikan kontribusi penting terhadap literatur pendidikan, khususnya dalam konteks pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat dasar.

Dengan demikian, disarankan agar metode pembelajaran interaktif diintegrasikan lebih dalam dalam kurikulum pendidikan dasar. Guru dan pendidik diharapkan untuk mengadopsi pendekatan ini dalam praktik sehari-hari untuk memperkuat keterlibatan siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemerintah juga dapat mempertimbangkan untuk menyediakan pelatihan yang diperlukan bagi guru-guru untuk menerapkan metode pembelajaran interaktif secara efektif.

DAFTAR REFERENSI

- Hakim, F. R. (2021). Urgensi Model Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tsamratul Fikril Jurnal Studi Islam*, 15(1), 1-18.
- Harefa, E. H., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2022). Metode Pembelajaran Interaktif Penggolongan Benda pada Anak. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 13(3).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hasibuan, S. A., & Damanik, L. A. (2020, November). Metode Pembelajaran Interaktif yang Diselenggarakan Secara Daring Akibat Mewabahnya Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 3(1), 182-188.
- Prettysia, Y. (2020). Analisis terhadap perubahan Konsep diri dan Motivasi belajar mahasiswa setelah mengikuti Mata Kuliah Pengembangan Sumber Daya Manusia (PSDM) di Jurusan KTP FIP UNP (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Ramdani, S. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 45-58.
- Raztiani, H., & Permana, I. (2019). Pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(3), 433-440.
- Rendi, R. (2022). Hubungan Perencanaan Karier dan Atribusi dengan Motivasi Belajar Mahasiswa (Studi Pada mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang) (Doctoral dissertation, Program Pasca Sarjana FIP Universitas Negeri Padang).
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Education.
- Suryani, L. (2020). Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 15-28.

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

perpusteknik.com

Internet Source

2%

2

id.scribd.com

Internet Source

2%

3

repository.upi.edu

Internet Source

2%

4

journal.aspirasi.or.id

Internet Source

1%

5

Submitted to Institut Agama Islam Negeri
Curup

Student Paper

1%

6

journal.unpas.ac.id

Internet Source

1%

7

wikipedia.co.id

Internet Source

1%

8

core.ac.uk

Internet Source

1%

9	Eva Yuliana, Dwi Fauzi Rachman. "Hubungan Motivasi Ekstrinsik dengan Hasil Belajar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	1 %
10	id.123dok.com Internet Source	1 %
11	snp2m.poliupg.ac.id Internet Source	1 %
12	studentjournal.iaincurup.ac.id Internet Source	1 %
13	zadoco.site Internet Source	1 %
14	zombiedoc.com Internet Source	1 %
15	moam.info Internet Source	1 %
16	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
17	jurnal.itbsemarang.ac.id Internet Source	1 %
18	widyasari-press.com Internet Source	1 %
19	ejournal.unp.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10