

HUBUNGAN PENGGUNAAN DAN MOTIVASI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MAHASISWA

Agung Dian Putra¹, Muhammad Nurwahidin², Bahtiar Afwan³, Siti Nurjanah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Lampung

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, 35145, Indonesia

¹agungdianputra01@fkip.unila.ac.id, ²muhammad.nurwahidin@fkip.unila.ac.id,

³bahtiarafwan@gmail.com, ⁴sitinurjanah@fkip.unila.ac.id

Article info:

Received: 08 October 2025, Reviewed 30 November 2025, Accepted: 19 December 2025

DOI: 10.46368/jpd.v13i2.4618

Abstract: The use of Interactive Learning Media (ILM) is in line with the deep learning approach to create a conscious, meaningful, and enjoyable learning process. Pedagogically, consistent use of ILM can build positive perceptions, self-confidence, and pedagogical readiness that correlate with the motivation to create ILM independently. This study used a quantitative research approach with a correlation research type. The research sample consisted of 80 students selected using accidental sampling techniques. The results showed that there was no correlation between using and creating IPM based on a significance value of 0.546, which is greater than 0.05, with a very weak relationship based on a correlation coefficient value of 0.069. The absence of correlation is due to the fact that students in creating MPI are still limited to fulfilling tasks (extrinsic motivation) rather than wanting or being interested in creating MPI independently (intrinsic motivation).

Keywords: Interactive Learning Media (ILM), Using ILM, Motivation for Creating MPI

Abstrak: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) sejalan dengan pendekatan pembelajaran mendalam untuk menciptakan proses pembelajaran yang sadar, bermakna, dan menggembirakan. Secara pedagogis, penggunaan MPI secara konsisten dapat membangun persepsi positif, kepercayaan diri, dan kesiapan pedagogis yang berkorelasi dengan motivasi untuk membuat MPI secara mandiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Sampel penelitian berjumlah 80 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *accidental sampling*. Hasilnya, tidak ada korelasi antara menggunakan dan membuat MPI berdasarkan nilai signifikansi sebesar 0,546 yang lebih besar dari 0,05 dengan keeratan hubungan yang sangat lemah berdasarkan nilai koefisien korelasi 0,069. Tidak adanya korelasi dikarenakan mahasiswa dalam membuat MPI masih sebatas pemenuhan tugas (motivasi ekstrinsik) bukan karena keinginan atau tertarik membuat MPI secara mandiri (motivasi instrinsik).

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Penggunaan MPI, Motivasi Pembuatan MPI

Pemerintah melalui kementerian pendidikan dasar dan menengah menekankan pendekatan pembelajaran mendalam berdasarkan Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025. Pada pendekatan ini, pemerintah berfokus pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Sebuah pendekatan yang secara umum tanpa disadari sudah diterapkan di sekolah namun belum optimal. Pendekatan ini sangat penting dalam perkembangan holistik anak (Diputera et al., 2024). Keseluruhan perkembangan anak yang harus dibangun struktur kognitif dari awal menempuh pendidikan formal. Apalagi kaitannya dengan teori belajar pada anak sekolah dasar khususnya yang merupakan jalur pendidikan formal paling dasar menunjukkan butuhnya penggunaan pembelajaran yang konkret atau sering dikenal tahap perkembangan kognitif (Sudirman et al., 2024).

Pendidikan dasar sangat memiliki urgensi pada perkembangan kualitas peserta didik untuk jenjang setelahnya. Oleh karena itu, pemerintah selalu mengkaji perkembangan kurikulum untuk menyesuaikan kebutuhan berdasarkan kajian yang mendalam. Kurikulum sekolah dasar berbasis pembelajaran mendalam digunakan sebagai strategi untuk

meningkatkan kualitas pendidikan yang membentuk kompetensi abad ke-21, mulai dari penguatan karakter, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta kesadaran kewarganegaraan (Isnayanti et al., 2025). Artinya untuk dapat mengimplementasikan keinginan pemerintah melalui pendekatan pembelajaran dibutuhkan penguatan lebih kepada guru agar memiliki kompetensi tersebut. Selain guru, calon guru merupakan salah satu individu yang penting untuk memahami hal ini. Calon guru disini merupakan mahasiswa yang berasal dari program studi pendidikan karena memang tujuan program studi ini untuk mencetak guru yang profesional dan berkompeten.

Mahasiswa menggunakan pendekatan andragogi pada proses pembelajaran. Penggunaan pendekatan ini identik dengan analisis kebutuhan, merumuskan tujuan, dan mengevaluasi hasil belajar serta pelaksanaannya yang dilaksanakan secara bersama-sama. Salah satu strategi pembelajaran yang bisa diterapkan adalah partisipatif (Hasanbasri et al., 2023). Partisipatif bisa dilakukan dengan ikut terlibat dalam proses pembelajaran dengan yang paling umum dilakukan adalah dengan pembagian kelompok. Pembelajaran partisipatif akan meningkatkan kemampuan pemahaman

dari peserta didik (Butarbutar et al., 2022). Dalam penelitiannya juga didapatkan hasil bahwa pembelajaran partisipatif dapat meningkatkan prestasi belajar. Pembelajaran partisipatif merupakan bagian dari kerucut pengalaman Edgar Dale dengan level pengalaman tertinggi jika menggunakan pembelajaran jenis ini dan salah satu cara yang digunakan untuk melakukan pembelajaran partisipatif adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Namun, selain pertimbangan dari fakta tersebut, tentunya dibutuhkan beberapa kriteria dalam menentukan media pembelajaran yang tepat agar maksud dan tujuan dapat tercapai (Sari, 2019). Oleh karena itu, penting bagi seorang pendidik menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran partisipatif pada mahasiswa.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah Media Pembelajaran Interaktif (MPI). MPI merupakan sebuah multimedia yang penggunanya dapat secara aktif berinteraksi dengan program (Surjono, 2017). MPI yang dikembangkan pada proses pembelajaran secara tepat tentunya akan terintegrasi dengan tujuan dari pembelajaran mendalam dan pembelajaran partisipatif. Oleh karena itu, MPI harus terus dikembangkan oleh pendidik agar mahasiswa termotivasi untuk membuat MPI juga. Tujuannya jelas, agar

calon lulusan akan memiliki kompetensi untuk melakukan pendekatan pembelajaran mendalam, walaupun tidak hanya dengan mempelajari media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik yang menyatakan bahwa seseorang akan tertarik melakukan sesuatu ketika sudah ada dorongan dari dirinya sendiri yang didapatkan dari keinginan untuk berhasil melakukan sesuatu yang bisa dilakukan oleh orang lain (Herwati et al., 2023). Artinya, seorang mahasiswa yang biasa mendapatkan pembelajaran berbasis MPI dan dengan mahasiswa tersebut menggunakan MPI tersebut dalam pembelajaran dapat termotivasi secara instrinsik untuk membuat MPI yang serupa.

Motivasi intrinsik merupakan sebuah teori motivasi yang memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran karena ketika seseorang sudah memiliki minat belajar, dia akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuannya (Rismayanti et al., 2023). Bahasan pentingnya adalah mengenai korelasi antara menggunakan dan membuat MPI ini seperti apa. Apakah selalu penggunaan yang akan memengaruhi seseorang termotivasi untuk membuat MPI serupa seperti yang dikemukakan oleh teori motivasi intrinsik. Karena ada juga seseorang yang memiliki karakter psychological ownership. Sebuah karakter

dimana seseorang akan lebih bangga menggunakan buatannya sendiri berdasarkan penemuannya sendiri (Limbunan & Kurniawan, 2021). Kesimpulannya ada dua kemungkinan yang terjadi pada kondisi mahasiswa berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan. Pertama, mahasiswa yang termotivasi untuk membuat MPI setelah menggunakan MPI dan yang kedua adalah mahasiswa yang memang sudah memiliki motivasi membuat MPI namun hanya mau menggunakan MPI yang telah dibuatnya.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan maka perlu dilakukan sebuah penelitian terkait korelasi antara pendidik yang menggunakan MPI dengan motivasi mahasiswa dalam membuat MPI. Sebuah topik yang belum pernah dilakukan penelitiannya. Ini penting secara pedagogis baik saat proses pembelajaran ataupun nanti setelah mahasiswa lulus karena konsistensi penggunaan MPI oleh pendidik akan membangun persepsi positif pada mahasiswa dalam membuat MPI jika memang ada korelasi diantara keduanya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif menggunakan desain survei. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Creswell & Creswell, 2018) bahwa desain survei dapat

membantu peneliti menjawab pertanyaan tentang hubungan antar variabel. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup menggunakan skala likert untuk melihat skala berdasarkan opini dari responden untuk mendapatkan data kuantitatif dengan angket terbukanya sebagai pendukung dari penelitian yang dilakukan. (Sugiyono, 2013). Lebih lanjut lagi, penelitian ini juga termasuk dalam jenis penelitian korelasi. Sebuah penelitian korelasi tidak memiliki variabel bebas dan terikat karena kedua variabel akan saling memengaruhi satu sama lain dengan arah dan kekuatan yang diukur melalui uji korelasi oleh (Cohen et al., 2007).

Penelitian ini dilaksanakan pada salah satu program studi keguruan sekolah dasar. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 80 mahasiswa menggunakan rumus slovin dengan tingkat penyimpangan sebesar 10% yang diambil menggunakan teknik *accidental sampling* (Machali, 2021). Teknik sampling ini merupakan teknik sampling yang dipilih karena anggota sampel kebetulan merupakan mahasiswa yang peneliti ajar (Malik & Chusni, 2018).

Analisis data menggunakan teknik analisis korelasi dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian hubungan tanpa

mengetahui variabel sebab dan akibatnya karena kedua variabel yang saling memengaruhi (Cohen et al., 2007). Penggunaan MPI yang diberikan adalah dengan menggunakan *zep quiz* karena didasarkan dengan kesesuaian *platform* tersebut dengan definisi MPI yang telah dikemukakan oleh (Surjono, 2017). Angket penggunaan MPI diadaptasi berdasarkan pemilihan kriteria media pembelajaran (Kristanto, 2016). Sedangkan angket motivasi diadaptasi dari indikator motivasi (Uno, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis dilakukan secara terpisah. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan memulai melakukan uji normalitas

sebagai asumsi persyaratan menentukan uji paramterik atau non parametrik. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Sminov* karena jumlah sampel yang lebih dari 50 (Sianturi, 2025). Hasilnya didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,01 yang lebih kecil dari 0,05 sehingga data berdistribusi tidak normal. Selanjutnya dikarenakan data tidak berdistribusi normal dilakukan uji korelasi non parametrik, yaitu uji Spearman. Uji spearman merupakan uji non paramterik korelasi yang digunakan tanpa mempertimbangkan normalitas distribusi data (Machali, 2021). Kemudian uji ini juga dipilih karena jumlah sampel yang lebih dari 30 (Rozak & Hidayati, 2019). Adapun hasil uji korelasinya sebagai berikut::

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi

Nomor	Indikator	Nilai
1	Koefisien korelasi	0,069
2	Nilai signifikansi (2-tailed)	0,546

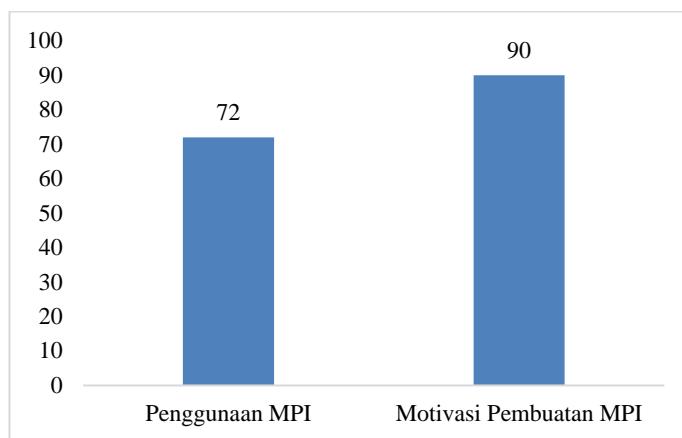
Hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara penggunaan dan motivasi pembuatan MPI berdasarkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 (Rozak & Hidayati, 2019). Ini juga dapat terlihat berdasarkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,069 yang berarti keeratan hubungan dua variabel memang sangat lemah berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi (Machali, 2021). Lebih

lanjut lagi (Cohen et al., 2007) menyebutkan bahwa semakin dekat nilai koefisien korelasi dengan angka 0 maka semakin kecil hubungan antar variabel.

Tidak adanya korelasi disebabkan banyak faktor yang erat kaitannya dengan besaran nilai responden terkait penggunaan media MPI dan motivasi membuatnya. Faktor lainnya berupa penggunaan MPI yang kurang dapat memotivasi responden

dalam membuat MPI berdasarkan observasi dan jawaban angket selama proses penelitian. Adapun visualisasi dan

rekapan hasil angket ditampilkan sebagai berikut:



Gambar 1. Besaran Nilai Responden Terkait Penggunaan dan Motivasi Pembuatan MPI

Tabel 2. Hasil Angket Terbuka

Aspek Pertanyaan	Jawaban
Media pembelajaran yang tepat sebagai guru	Media audio visual
Platform online yang digunakan untuk media pembelajaran	Canva, Quizizz, Wordwall, Kahoot, Google slide, Flipbook, Power Point, Thunkable
Kelebihan <i>zep quiz</i>	Menarik, interaktif, dan menyenangkan
Kelemahan <i>zep quiz</i>	Internet dan spesifikasi telepon pintar
Mata pelajaran yang tepat untuk <i>zep quiz</i>	Semua mata pelajaran
Media yang sering digunakan dosen	Power point
Waktu yang tepat untuk penggunaan <i>zep quiz</i>	Pertengahan pembelajaran
Pengaruh <i>zep quiz</i> terhadap pembuatan media pembelajaran interaktif	Mahasiswa tertarik untuk membuat dan mengeksplorasi media interaktif

Berdasarkan gambar dan tabel yang ada dapat terlihat nilai dari setiap variabel baik dalam penggunaan ataupun motivasi membuat MPI. MPI merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan untuk berkomunikasi

dalam menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta pada sebuah proses pembelajaran (Pagarra et al., 2022). Media pembelajaran umum dibagi menjadi media pembelajaran audio, visual, audio visual, dan multimedia atau Media Pembelajaran Interaktif (MPI). MPI merupakan jenis

media pembelajaran yang paling banyak sekarang karena kemudahan pembuatan yang dibantu oleh *Artificial Intelligence*. Selain itu, kemampuan MPI dalam menarik perhatian penggunanya dengan kelebihan multimedia yang digunakan sejalan dengan fungsi dari media pembelajaran jenis ini (Surjono, 2017).

Zep quiz merupakan salah satu platform baru yang ada di Indonesia yang digunakan sebagai media pembelajaran khususnya bagian evaluasi. *Zep quiz* baru hadir di Indonesia pada awal tahun 2025 dan mulai menarik minat para pendidik untuk menggunakannya karena kemudahan dalam pembuatan dan penggunaannya yang menarik. Oleh karena itu, peneliti menggunakan MPI ini dalam proses pembelajaran. Harapannya jelas, sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Herwati et al., 2023). melalui motivasi intrinsik yang timbul karena penggunaan yang sering dilakukan sesuatu, mahasiswa diharapkan memiliki motivasi untuk membuat MPI.

Motivasi intrinsik yang timbul dari seorang mahasiswa keguruan dalam membuat MPI akan berdampak kepada kompetensi calon guru yang dapat melakukan pendekatan pembelajaran mendalam. Peneliti menggunakan *zep quiz* agar mahasiswa tertarik untuk mencoba membuatnya dikarenakan kemudahan dan fleksibilitas platform ini dalam

penggunaannya. Karena ada teori yang menyebutkan bahwa seseorang akan cenderung menggunakan hasil buatannya sendiri atau biasa disebut *psychological ownership* (Limbunan & Kurniawan, 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa variabel penggunaan MPI dan motivasi membuat MPI memang saling berhubungan yang merupakan hipotesis pada penelitian ini karena kedua variabel yang saling memengaruhi.

Hasilnya, tidak terdapat hubungan antar dua variabel ini yaitu antara menggunakan dan motivasi membuat MPI. Ini sedikit bias dengan jawaban pada angket terbuka yang didapatkan dari jawaban angket terbuka. Pada angket tersebut dinyatakan dari 80 mahasiswa sebagian besar mengatakan bahwa setelah menggunakan *zep quiz* responden mengatakan tertarik untuk membuatnya dan melakukan eksplorasi lebih terhadap MPI. Dalam sebuah teori psikologi ada istilah social desirability bias yang menyatakan bahwa seseorang cenderung ingin menampilkan kepribadian yang baik sehingga akan menyesuaikan jawaban pada angket yang diberikan agar dapat terlihat baik oleh peneliti (Oktapialdi et al., 2018). Hal ini didukung hasil observasi peneliti saat responden melakukan pengisian angket. Responden selalu memilih jawaban yang berada pada tingkat *likert* yang sama. Oleh karena itu, penting

peneliti menggali lebih dalam kaitannya antara korelasi di kuantitatif dengan faktor-faktor lainnya.

Berdasarkan jawaban angket terbuka, mahasiswa cenderung suka dalam penggunaan media audio visual dikarenakan dosen yang memang banyak menggunakan media power point disertai dengan video penjelasan. Kebiasaan mahasiswa yang banyak menggunakan platform online seperti *Canva*, *Quizizz*, *Wordwall*, *Kahoot*, *Google slide*, *Flipbook*, *Power Point*, *Thunkable*, yang sebagian besar berbasis visual dan audio visual. Walaupun sebenarnya platform seperti *Google slide*, *Flipbook*, *Power Point*, *Thunkable*, dan *Canva* bisa digunakan sebagai MPI tetapi butuh kreativitas dari mahasiswa untuk melakukan desain pembelajaran.

Kepakaan mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran sudah dapat terlihat dari jawaban mahasiswa dalam menggunakan *zep quiz* yang cocok digunakan pada pertengahan pembelajaran. Artinya, *zep quiz* ini bisa masuk ke dalam langkah pada model pembelajaran dan prinsip pada pendekatan pembelajaran. Karena jika *zep quiz* digunakan sebagai evaluasi formatif atau sumatif akan ada timbul kecemasan dikarenakan bukan pembelajaran menyenangkan lagi yang dirasakan tapi

ada dampak nilai dari hal tersebut. Karena memang kelebihan *zep quiz* berdasarkan jawaban mahasiswa adalah karena platform ini menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga penempatan posisi penggunaannya akan berpengaruh pada persepsi penggunanya. Walaupun memang tetap ada kelemahan dari segi internet dan spesifikasi telepon pintar yang digunakan. *Zep quiz* juga tepat digunakan untuk semua mata pelajaran. Jawaban-jawaban ini semua merupakan pendapat responden berdasarkan penggunaan MPI yang dilakukan oleh peneliti di dalam kelas.

Selanjutnya, apakah ini berdampak pada motivasi membuat MPI pada mahasiswa dapat terlihat dari hasil wawancara yang mendalam dengan salah satu responden. Analisis kuantitatif menyebutkan bahwa tidak ada korelasi kedua variabel karena memang penggunaan MPI tidak memotivasi mahasiswa untuk mau membuat MPI ataupun sebaliknya. Mahasiswa mau membuat MPI karena motivasi eksternal, yaitu dikarenakan ada kewajiban dari sebuah tugas yang diberikan oleh dosen (Uno, 2016). Padahal motivasi eksternal akan berubah seiring berjalannya waktu, karena itu peneliti mengkorelasikan antara penggunaan MPI dan motivasi mahasiswa membuat MPI namun dari segi motivasi instrinsiknya. Motivasi eksternal akan

berubah mengikuti perubahan lingkungan yang ada (Ningsih, 2021). Artinya, jika sudah tidak ada kewajiban yang berdampak pada sesuatu di diriny, pembuatan MPI bukan menjadi kewajiban lagi.

Motivasi yang ingin dibuat oleh seorang dosen agar mahasiswa membuat MPI jika dirincikan secara detail berdasarkan indikator yang diadaptasi dari (Uno, 2016) memang sudah dimunculkan setiap dosen dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan, indikator pertama adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil. Dosen dalam proses pembelajaran melalui banyak hal pasti selalu menyisipkan tujuan dari proses pembelajaran, bukan untuk disaat perkuliahan, namun ketika mahasiswa sudah berada di dunia setelah berkuliah, ini sekaligus menjawab indikator motivasi yang kedua dan ketiga, yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dan adanya harapan dan cita-cita masa depan. Kemudian keempat adanya penghargaan dalam belajar, sebuah hadiah kecil dari pendidik untuk memotivasi peserta didiknya. Kelima adanya kegiatan yang menarik dalam belajar yang bisa diinterpretasikan melalui penggunaan *zep quiz* pada penelitian ini. Terakhir adalah adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga dalam mengembangkan MPI tentunya ada

pertimbangan dalam penggunaan sarana dan prasarana. Ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Surur, 2021) bahwa dalam memilih media pembelajaran harus diperhatikan kelayakan praktis, teknis, biaya, kemampuan guru, ketersediaan sarana prasarana, dan sikap inovatif dari guru.

Tugas seorang pendidik khususnya dosen tidak hanya sebatas pada kemampuan kognitif namun motivasi kepada mahasiswa untuk menjadi calon guru yang memiliki sikap inovatif dan terus mengikuti perkembangan. Motivasi disini harus erat kaitannya dengan kesesuaian capaian pembelajaran atau output guru yang dinginkan berdasarkan kurikulum. Seperti saat ini ada namanya pendekatan pembelajaran mendalam, sebuah pendekatan yang menitikberatkan pada kesadaran, kebermaknaan, dan kegembiraan berdasarkan Permendikdasmen nomor 13 tahun 2025. Tiga poin penting yang dapat dilakukan oleh seorang guru dengan salah satu cara menggunakan media MPI. Memang tidak hanya dengan MPI atau tidak asal membuat MPI, namun sebuah MPI yang dapat mencapai capaian pembelajaran yang sudah dibuat. Namun, proses memotivasi mahasiswa untuk membuat MPI menjadi langkah dasar untuk langkah selanjutnya. Ketika mahasiswa calon guru sudah ada motivasi membuat MPI, selanjutnya

kemampuan pedagogi, kemampuan kognitif, kompetensi guru, dan pembentukan kompetensi peserta didik yang harus dipelajari untuk menjadi guru yang kompeten.

SIMPULAN

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dan motivasi membuat MPI tidak memiliki hubungan antar satu sama lain dengan keeratan hubungan yang sangat lemah. Motivasi instrinsik pada mahasiswa untuk membuat MPI belum dapat dimunculkan hanya dengan penggunaan MPI saat proses pembelajaran. Mahasiswa masih tergantung dari motivasi ekstrinsik dalam membuat MPI yaitu karena ada kewajiban tugas yang memengaruhi nilai.

Upaya membuat mahasiswa menjadi konsisten dalam membuat MPI harus dimulai dengan memberikan contoh nyata seorang pendidik dalam menggunakan MPI, sehingga akan menjadikan adanya iklim positif mahasiswa dalam termotivasi membuat MPI. Pada penelitian ini penggunaan MPI yang dilakukan pendidik hanya menggunakan satu *platform* saja yang dapat memengaruhi nilai motivasi, sehingga untuk penelitian selanjutnya bisa menggunakan banyak *platform* dengan jangka waktu penelitian yang lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Butarbutar, I. P., Munthe, B., Sianipar, H. H., Nainggolan, J., & Murniarti, E. (2022). Pengaruh Pembelajaran Participative Teaching and Learning Guru Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Afektif Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 15(1), 1–15.
<https://doi.org/10.51212/jdp.v15i1>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Fifth Edition : Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. SagePublications.
- Diputera, A. M., Zulpan, & Eza, G. N. (2024). Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful, Mindful dan Joyful: Kajian Melalui Filsafat Pendidikan. *Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 10(2), 2301–9409.
<https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i2.65978>.
- Hasanbasri, H., Algusyairi, P., Nurhayuni, N., & Afriza, A. (2023). Memahami Androgogi dan Pedagogi: Pendekatan Efektif dalam Membimbing Pembelajaran Orang Dewasa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 536–547.
<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4004>
- Herwati, Arifin, Moh. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J.,

- Zulaichoh, S., Aniyati, K., Haryanto, T., Putri, S. S., & Kristanto, B. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan : Konsep Teori Aplikasi*. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Isnayanti, A. N., Putriwanti, Kasmawati, & Rahmita. (2025). Integrasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Kurikulum Sekolah Dasar : Tantangan dan Peluang. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.2.2025.6027>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Limbunan, M. A., & Kurniawan, J. E. (2021). Pengaruh Psychological Ownership dan Learning Orientation Terhadap Innovative Work Behaviour Pada Karyawan Perusahaan Otomotif. *Jurnal Psikologi*, 14(2), 258–273. <https://doi.org/10.35760/psi.2021.v14i2.5057>
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif : Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. FITK UIN Sunan Kalijaga.
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan : Teori dan Aplikasi*. Deepublish.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposial*. LPPM UPN Veteran.
- Ningsih, T. (2021). *Pendidikan Karakter : Teori dan Praktik*. Rumah Kreatif Wadas Kelir.
- Oktapialdi, R., Tarigan, M., & Musthofa, M. A. (2018). Pengembangan Skala Social Desirability. *Jurnal Psikologi Insight*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.17509/insight.v2i1.11921>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. UNM.
- Rismayanti, R., Rayhan, M. A., Adzim, Q. K. El, & Fatihah, L. A. (2023). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 02(2), 251–261. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>
- Rozak, A., & Hidayati, W. S. (2019). *Pengolahan Data Dengan SPSS*. Erhaka Utama.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *MUDIR (Jurnal Manajemen Pendidikan)*, 1(1). <https://doi.org/10.55352/mudir.v1i1.7>
- Sianturi, R. (2025). Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 1(1). <https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881>

- Sudirman, P., Burhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Pena Persada Kerta Utama.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Surur, A. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran: Teori, Aplikasi, dan Publikasi*. K-Media.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.