



MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI PENGUNAAN SMARTBOARD DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SDN 07 MUDIYAK LAWE KECAMATAN SUNGAI PAGU KABUPATEN SOLOK SELATAN

INCREASING STUDENT LEARNING MOTIVATION THROUGH THE USE OF SMARTBOARDS IN PANCASILA EDUCATION LEARNING IN CLASS V OF SDN 07 MUDIYAK LAWE, SUNGAI PAGU DISTRICT, SOUTH SOLOK REGENCY

**Arum Edwi Jandri¹, Deka Anggara Saputra², Mulia Nopemberi³, Nabila Ramadhani⁴,
Nita Ardila⁵, Zahara Putri Yuni⁶, Ade Marlia⁷**

¹STKIP Widyaswara Indonesia, Email : arumarum0201@gmail.com

²STKIP Widyaswara Indonesia, Email : saputradeka528@gmail.com

³STKIP Widyaswara Indonesia, Email: nopemberimulia@gmail.com

⁴STKIP Widyaswara Indonesia, Email: ramadhaninabila037@gmail.com

⁵STKIP Widyaswara Indonesia Email: ardilanita20@gmail.com

⁶STKIP Widyaswara Indonesia Email: zaharaputriyuni@gmail.com

⁷STKIP Widyaswara Indonesia Email: ademarlia@gmail.com

*email koresponden: arumarum0201@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/ijete.v1i2.1682>

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of using a Smartboard in increasing students' enthusiasm for learning in the Pancasila Education subject in grade V of SDN 07 Mudiak Lawe, Sungai Pagu District, South Solok Regency. From initial observations, it was seen that students' enthusiasm for learning tended to be low, as seen from their inactive attitudes, little interaction, and easily distracted when teachers used less diverse learning methods. To address this, a Smartboard was proposed as an innovative solution. This tool is an interactive whiteboard that uses multimedia and audiovisual technology, so it can combine teaching materials with images, videos, and animations to make learning more interesting and diverse. The method used in this study was the correlation method, namely a quantitative method that studies the relationship between the use of Smartboard interactive features and the level of student enthusiasm for learning. The results showed that the use of Smartboard in learning was proven to be able to increase student enthusiasm for learning. After implementing the Smartboard, students appeared more active and enthusiastic during the learning process, so that their enthusiasm for learning increased and reduced boredom. The implementation of Smartboard involves game-based learning methods such as Duck Race Games and Wordwall, which successfully trigger students' curiosity, focus, and enthusiasm, and encourage them to actively participate in answering questions and interacting in class

Keywords : Smartboard, Learning Motivation, Pancasila Education.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa efektif penggunaan Smartboard dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 07 Mudiak Lawe, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Dari pengamatan awal terlihat bahwa semangat belajar siswa cenderung rendah, terlihat dari sikap mereka yang tidak aktif, sedikit berinteraksi, dan mudah teralihkan perhatiannya saat guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang beragam. Untuk



mengatasi hal ini, Smartboard diusulkan sebagai solusi yang inovatif. Alat ini berupa papan tulis interaktif yang menggunakan teknologi multimedia dan audio visual, sehingga bisa menggabungkan materi ajar dengan gambar, video, dan animasi agar pembelajaran lebih menarik dan beragam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasi, yaitu metode kuantitatif yang mempelajari hubungan antara penggunaan fitur interaktif Smartboard dengan tingkat semangat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Smartboard dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Setelah menerapkan Smartboard, siswa tampak lebih aktif dan antusias selama proses belajar, sehingga semangat belajar mereka meningkat dan mengurangi rasa bosan. Penerapan Smartboard melibatkan metode pembelajaran berbasis permainan seperti Duck Race Games dan Wordwall, yang berhasil memicu rasa penasaran, fokus, dan antusiasme siswa, serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab soal dan berinteraksi di kelas.

Kata Kunci : Smartboard , Motivasi Belajar , Pendidikan Pancasila.

1. PENDAHULUAN

Langeveld (2017) dalam Sangaa & Yvonne (2023: 85) mengatakan bahwa "Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada anak untuk mencapai kedewasaan dalam perkembangannya. Bukti tindakan konkretnya adalah orientasi dasar pembentukan dunia pendidikan itu mengarah kepada pembentukan karakter anak agar bisa cakap dalam bersaing". Menurut BP, dkk, (2022: 2-3) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Faridah et al., 2023).

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki karakter yang Tangguh (Wirati et al., 2024). Dalam konteks sekolah dasar, pelajaran Pendidikan Pancasila berperan sebagai sarana penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila serta membentuk kesadaran kewarganegaraan yang memiliki tanggung jawab. Keberhasilan proses peninternalisasi nilai-nilai tersebut sangat bergantung pada motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan faktor yang mendorong dan mengarahkan perilaku siswa dalam belajar; semakin tinggi motivasi, semakin tinggi pula tingkat keaktifan, ketekunan, dan fokus siswa selama proses pembelajaran (Joko & Nugraha, 2023).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, tidak hanya ditentukan oleh penguasaan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif, salah satunya adalah motivasi belajar. Menurut teori psikologi pendidikan, motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk bertindak dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ginanjari et al., 2023). Motivasi ini dapat dilihat melalui beberapa indikator utama, seperti ketekunan dalam mengerjakan tugas, ketangguhan dalam belajar, konsentrasi yang baik, partisipasi aktif di kelas, serta kesenangan yang dirasakan saat belajar. Oleh karena itu, tugas utama pendidik adalah mencari strategi yang efektif untuk memicu dan meningkatkan indikator-indikator motivasi tersebut pada siswa.

Rendahnya motivasi belajar dikaitkan dengan kurangnya variasi dan daya tarik dalam penyampaian materi. Sebagian besar pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dengan dukungan media yang terbatas, sehingga kurang mampu memicu rasa ingin tahu siswa dan tidak mampu memenuhi kebutuhan gaya belajar visual serta kinestetik. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat memperkaya suasana kelas, menjadikannya lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.



Penelitian ini mengusulkan penggunaan Smartboard sebagai solusi yang paling relevan. Smartboard merupakan teknologi yang memungkinkan integrasi materi ajar dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi secara interaktif, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten digital. Diharapkan daya tarik visual dan kemudahan kolaborasi yang ditawarkan Smartboard dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 07 Mudiak Lawe, sehingga partisipasi dan antusiasme mereka terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkat secara signifikan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode korelasi, yaitu jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis dan mengukur seberapa besar hubungan yang signifikan antara tingkat penggunaan fitur interaktif dan multimedia pada Smartboard dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan tingkat motivasi belajar siswa Kelas V SDN 07 Mudiak Lawe (Amelia et al., 2023). Penelitian ini akan menggunakan teknik statistik untuk menghitung koefisien korelasi, yang menunjukkan arah hubungan (positif atau negatif) dan tingkat kekuatannya. Motivasi belajar siswa akan diukur berdasarkan delapan indikator spesifik, yaitu durasi, frekuensi, persistensi, keuletan, pengorbanan, tingkat aspirasi, kualifikasi prestasi, dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan, untuk mengetahui apakah semakin tinggi penggunaan Smartboard berdampak positif pada semakin tingginya motivasi belajar siswa (Muslimin et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pengertian Motivasi Belajar Siswa

Sunhaji (2008) dalam Oktiani (2017: 219) motivasi adalah keinginan atau gairah untuk melakukan sesuatu. Tanpa motivasi tak akan ada kegiatan karena tanpa motivasi orang akan menjadi pasif. Oleh karena itu, pada setiap usaha apapun timbulnya motivasi sangat dibutuhkan. Untuk mau berkembang, orang juga memerlukan motivasi. Pemahaman motivasi tidaklah mudah. Ia merupakan sesuatu yang ada dalam diri seseorang dan tidak tampak dari luar serta hanya kelihatan melalui perilaku seseorang yang dapat dilihat. Peranannya sangat besar untuk mendukung prestasi kerja.

Menurut Fernando, Popi & Hidayani, (2024: 63) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi peserta didik dalam belajar sangat penting. Dengan adanya motivasi akan meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

Untuk peningkatan motivasi belajar menurut Abin Syamsudin M (1996) dalam Hamdu & Agustina (2011: 92) yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatornya dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Persistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.

Motivasi didefinisikan sebagai dorongan, keinginan, atau gairah yang berasal dari dalam diri individu, yang sangat esensial karena tanpanya tidak akan ada kegiatan dan seseorang akan menjadi pasif. Perannya yang sangat besar dalam mendukung proses belajar memungkinkan seseorang untuk



terus berkembang. Motivasi belajar secara khusus merupakan dorongan yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dengan kemungkinan adanya penambahan atau perubahan selama proses belajar. Perubahan ini dapat meningkatkan, memperkuat, dan mengarahkan proses belajarnya demi tercapainya keefektifan dan tujuan yang diinginkan. Sifat motivasi yang tidak tampak dari luar memerlukan identifikasi melalui delapan indikator perilaku spesifik, yaitu durasi, frekuensi, persistensi, keuletan, pengorbanan, tingkat aspirasi, kualifikasi prestasi, dan arah sikap terhadap sasaran kegiatan.

b. Penggunaan Smartboard Dalam Pembelajaran

Ritonga,dkk. (2022: 42) smartboard adalah papan tulis interaktif yang berbasis multimedia yang dibuat sedetail mungkin sehingga dapat membantu anak dalam memilih apa yang diinginkan saat pembelajaran dilaksanakan. Salah satu media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak adalah smartboard. Nuriah, dkk. (2024: 94) menjelaskan smartboard merupakan media pembelajaran berupa audio visual. Dengan media pembelajaran tersebut anak-anak akan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran setiap harinya. Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penelitian ini telah dilakukan.

Menurut Kamaladiniet (2021) dalam Diansari, Ema & sarafuddin (2025: 564) media smartboard adalah perangkat yang dibuat sedemikian rupa sehingga berbentuk papan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan merangsang pikiran dan minat belajar siswa antara lain papan flanel, papan magnet dan lain-lain.

Smartboard didefinisikan secara komprehensif sebagai papan tulis interaktif yang canggih, memanfaatkan basis multimedia dan teknologi audio visual, yang dikembangkan sedetail mungkin untuk berfungsi sebagai media pembelajaran modern. Tujuan dari initial formulation adalah menyampaikan seluruh informasi yang terdapat dalam dokumen System Requirements Specification (SRS) secara efektif, sedangkan final formulation mencakup seluruh fungsi yang terdapat dalam dokumen SRS, tetapi dengan adanya penambahan atau perubahan yang dilakukan selama proses partisipasi dan mengikuti kegiatan pembelajaran sehari-hari, melebihi fungsi papan tulis konvensional seperti papan flanel atau papan magnet.

c. Pengertian Pendidikan Pancasila

Menurut Oktari (2021) dalam Akhyar & Dinnie (2022: 1543) Pancasila merupakan sistem ideologi bangsa Indonesia, dasar negara dan bangsa, dan sumber dari semua aturan keberadaan bangsa Indonesia. Pancasila adalah harapan, dasar, pandangan, dan pemahaman yang dimiliki oleh rakyat Indonesia. Sebagai ideologi negara, Pancasila menjadi tujuan bersama yang dicapai oleh bangsa Indonesia dalam membangun negara, yaitu menciptakan masyarakat yang adil dan makmur dengan memperhatikan keadilan dalam segi materi dan rohani.

Hadisaputra (2020) dalam Andani (2024: 38) Pendidikan Pancasila adalah wujud bentuk dukungan negara terhadap kerukunan warga untuk bisa saling bersama dalam perbedaan. Guru dalam kelas memberika kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk bertanya dan berinteraksi, lalu menanamkan sikap berteman terhadap yang berbeda termasuk beda agama, beda ras, dan beda suku. Guru mengajak untuk berkerja kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas. Menurut Rahim (2020) dalam Sutisna, dkk. (2022:327) Pendidikan Pancasila adalah mata kuliah pengembangan kepribadian yang menjelaskan tentang landasan dan tujuan, sejarah paham kebangsaan indonesia, pancasila sebagai sistem filsafat, pancasila sebagai ideologi nasional bangsa dan negara indonesia, pancasila dalam konteks kenegaraan RI, pancasilasebagai etika politik.

Pancasila bertindak sebagai sistem ideologi bangsa, dasar negara, dan sumber utama dari



segala aturan tentang keberadaan Indonesia. Secara bersama-sama, Pancasila diakui sebagai harapan, dasar, pandangan, dan pemahaman masyarakat Indonesia, dengan tujuan akhir mencapai masyarakat yang adil dan makmur, baik secara materi maupun rohani. Di sisi lain, Pendidikan Pancasila adalah bentuk dukungan negara untuk mewujudkan kerukunan warga dalam hidup berdampingan meskipun memiliki perbedaan. Proses pembelajaran di dalamnya bertujuan membentuk sikap toleransi terhadap perbedaan agama, ras, dan suku serta mendorong interaksi dan kerja kelompok yang setara. Mata kuliah ini juga berfungsi sebagai pengembangan kepribadian dengan menjelaskan secara rinci tentang landasan, sejarah, serta peran Pancasila sebagai sistem filsafat, ideologi nasional, etika politik, dan bagian dari sistem kenegaraan Republik Indonesia.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Kelas V SDN 07 Mudiak Lawe Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa cenderung rendah. Indikasi empiris dari kondisi ini terlihat jelas dalam beberapa aspek, antara lain: (1) Siswa tampak pasif dan kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung, (2) Minimnya interaksi dan partisipasi aktif siswa, seperti jarang bertanya atau memberikan tanggapan terkait materi yang disampaikan, dan (3) Tingkat perhatian yang mudah teralihkan, terutama ketika guru menggunakan metode pembelajaran yang bersifat monoton atau konvensional.

Observasi yang telah dilakukan, peneliti mencoba melakukan penelitian ini dengan menggunakan *Smartboard* yang sudah tersedia di sekolah, peneliti melakukan pembelajaran dengan berbasis permainan yang menggunakan Duck Race Games dan wordwall untuk melihat apakah motivasi belajar siswa meningkat dari sebelum menggunakan *Smartboard*. Sebelum dan setelah peneliti menjelaskan pembelajaran, peneliti melakukan *ice breaking* agar siswa fokus, bersemangat dan aktif dalam pembelajaran,



Gambar 1. Melakukan Ice Breaking

Setelah peneliti menjelaskan pembelajaran, peneliti melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai materi yang sudah dijelaskan tadi, sebelum melanjutkan ke permainan peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan menjawab soal-soal yang ada didepan.



Gambar 2. Menjelaskan Cara Menjawab Pertanyaan

Setelah peneliti menjelaskan cara memulai permainan maupun menjawab pertanyaan, selanjutnya peneliti memilih siswa siapa yang akan menjawab pertanyaan dengan cara menggunakan *Duck Race Games* yang dimana pada permainan tersebut terdapat nama-nama siswa pada setiap bebek-bebek tersebut dan bebek-bebek tersebut berlomba menuju garis finis. nama siswa yang terdapat pada bebek tersebut dan melewati garis finis pertama maka siswa tersebut yang harus maju dan memilih kotak pertanyaan yang sudah disediakan dalam bentuk permainan yang ada di wordwall.



Gambar 3. Pemilihan Siswa Yang Menjawab Soal

Nama siswa yang terdapat pada bebek dan melewati garis finis pertama siswa tersebut harus memilih kotak pertanyaan dan langsung menjawab soal dengan benar.



Gambar 4. Siswa Memilih Kotak Pertanyaan dan Menjawab Soal

Pada penelitian kali ini dan dari hasil penelitian yang didapatkan dapat dilihat bahwa siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga motivasi siswa untuk belajar lebih bersemangat dan tidak membuat siswa merasa bosan.



Gambar 5. Foto Bersama Guru dan Siswa Kelas V

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Smartboard dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 07 Mudiak Lawe terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum menggunakan Smartboard, semangat belajar siswa biasanya rendah, seperti terlihat dari beberapa tanda nyata, yaitu: siswa terlihat tidak tertarik dan tidak suka berpartisipasi saat belajar, tidak banyak interaksi atau pertanyaan, serta mudah teralihkannya perhatiannya ketika guru menggunakan cara mengajar yang sama setiap hari dan membosankan. Smartboard diajukan sebagai cara untuk menyelesaikan masalah tersebut karena teknologi ini bisa menyajikan materi pelajaran dengan gambar, video, dan animasi yang menarik, sehingga membuat pembelajaran lebih beragam dan menarik. Setelah dimanfaatkan, siswa menunjukkan perubahan yang positif, yakni mereka terlihat lebih bersemangat dan aktif dalam belajar, yang kemudian meningkatkan motivasi belajar mereka dan mengurangi rasa bosan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Amelia, D., Setiaji, B., Primadewi, K., Habibah, U., Lounggina, T., Peny, L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., Setiaji, B., & Dharta, F. Y. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Andani, M. (2024). Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Pendidikan Toleransi di Era Digital Meri. *ARINI: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*, 1(1), 33–43.
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Diansari, R., Prihastari, E. B., & Sarafuddin. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SMART BOARD TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS 4 SD NEGERI SAMBIREJO SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2024/2025. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal Atau Jurnal Ke-Sdan*, 5(2), 563–568.
- Faridah, E. S., Febrianti, R., Purnomo, Hajar, M., Dahlan, M. Z., Gaol, E. L., Maqbuloh, A., Nugraha, D., Nurjanah, Laelasari, E., Sayekti, S. P., & Wijaya, S. (2023). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21* (1st ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.



- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Ginanjari, H., Nugraha, D., Noviar, N., & Rahmawati, R. (2023). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA STKIP PGRI SUKABUMI. 4(1), 22–27.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PESTASI BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96.
- Joko, & Nugraha, D. (2023). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Pena Edukasi*, 10(1), 27–34. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4385>
- Muslimin, D., Alamin, Z., Alizunna, D., Nur Ainia, R., Prakoso, F. A., Missouri, R., Masita, Allo, K. P., Nugraha, D., & Dian, H. (2024). *METODOLOGI PENELITIAN: PENDEKATAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN CAMPURAN* (T. P. Wahyuni (ed.); 1st ed.). CV LAUK PUYU PRESS.
- Nuriah, A., Putri, M., Ramdani, N. P., & Pratami, Y. (2024). Penggunaan Media Smartboard Sebagai Sarana Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak di TK Jelita. *Excellent Journal Of Islamic Studies*, 1(2), 92–99.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Ritonga, R. S., Syahputra, Z., Arifin, D., & Sari, I. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Board Berbasis Augmented Reality Untuk Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 40–46. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13418>
- Sangaa, L. D., & Yvonne Wangdrab. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *PROSDING Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (SNISTEK) 5 Tahun 2023*, 84–90.
- Sutisna, M., Sucherman, U. U., Suandi, D., Sukatmi, & Kumalasari, S. (2022). Urgensi Pendidikan Pancasila Sejak Dini Bagi Generasi Z. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 327–338. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1518>
- Wirati, T. W., Vidyastuti, H. A., Utarsih, H., Kurniawan, G. I., Sugiharto, N. A., Hamdani, D., Annisawati, A. A., Mulyana, I., Nugraha, D., Wardhana, M. A., & Persada, A. R. (2024). *Berpikir Kreatif dan Kritis di Era VUCA* (R. Solihin (ed.)). Ekuitas Publisher.