

**LITERATURE REVIEW : EFEKTIVITAS MEDIA BERBASIS DIGITAL
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Khomairah¹, Wahyuni², Mufidatun³, Astrilia⁴, Darwanto⁵

¹⁻⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kotabumi,
Lampung, Indonesia

¹ledikhomairoh@gmail.com, ²megawahyuni544@gmail.com,

³salwamufidatunnabilay05@gmail.com, ⁴ Claraastrilia8@gmail.com,

⁵dharwant@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of digital-based media on the learning motivation of elementary school students through the Systematic Literature Review (SLR) method. The study was conducted on scientific articles published in the 2021–2025 period using the keywords "digital-based media", "learning motivation", and "elementary school". The literature selection process through the identification, screening, and feasibility test stages resulted in 11 articles that met the criteria for analysis. The results of the study show that various digital media, such as Quizizz, Wordwall, Canva, digital comics, animated videos, and interactive PowerPoint, have been proven to be effective in increasing students' motivation to learn. The use of digital media is able to increase students' interest, attention, active participation, and enthusiasm during the learning process. In addition, digital media creates a learning atmosphere that is more interactive, interesting, and fun than conventional learning. Visual, audio, and interactive presentation of the material also helps students understand the material more easily. Thus, digital-based media can be an effective learning alternative to improve learning motivation and learning quality in elementary schools.

Keywords: "Digital-Based Media" AND "Learning motivation" AND "Elementary School"

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui metode *Systematic Literature Review* (SLR). Kajian dilakukan terhadap artikel ilmiah yang dipublikasikan pada periode 2021–2025 dengan menggunakan kata kunci “media berbasis digital”, “motivasi belajar”, dan “sekolah dasar”. Proses seleksi literatur melalui tahap identifikasi, penyaringan, dan uji kelayakan menghasilkan 11 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa berbagai media digital, seperti Quizizz, Wordwall, Canva, komik digital, video animasi, dan PowerPoint interaktif, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital mampu meningkatkan minat, perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, media digital menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Penyajian materi secara visual, audio, dan interaktif juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Dengan demikian,

media berbasis digital dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: “Media Berbasis Digital” AND “Motivasi belajar” AND “Sekolah Dasar”

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang Pendidikan (Rahayu dkk., 2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran kini menjadi salah satu inovasi yang banyak diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar (Ambarwati dkk., 2021). Media berbasis digital, seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, serta platform interaktif, memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern (Purnomo dkk., 2025).

Pada jenjang sekolah dasar, motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki keinginan kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Utami dkk., 2024a). Namun, dalam praktiknya, masih banyak ditemukan siswa yang kurang termotivasi, terutama ketika proses pembelajaran berlangsung secara konvensional dan kurang melibatkan media yang menarik (Ali dkk., 2025). Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan teknologi digital berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca, motivasi, dan minat baca

siswa sekolah dasar. Beragam media digital seperti Canva, Literacy Cloud, video pembelajaran, komik digital, dan buku digital read-aloud terbukti efektif dalam memperkuat keterampilan membaca permulaan, pemahaman teks, serta keterlibatan belajar siswa. (Yasinta mahendra 2025)

Media ini mampu mendorong pengembangan keterampilan komunikasi siswa secara menyeluruh, termasuk kemampuan berbicara, menulis, menyimak, dan memahami isi teks. (Darwanto 2025) Selain itu, penggunaan media digital turut meningkatkan minat belajar, menjadikan suasana kelas lebih hidup dan menarik, serta membantu siswa memahami isi pelajaran dengan lebih mudah. Berbagai hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media ini memiliki keunggulan dari segi kegunaan (usability), validitas materi, dan efektivitas dalam konteks pendidikan dasar (Darwanto 2025)

Penggunaan media berbasis digital diyakini mampu menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media digital tidak hanya menyajikan materi secara visual dan audio, tetapi juga memungkinkan adanya interaksi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Lutfi & Kartika, 2023). Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai hal-hal yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan menjadi alasan kuat pentingnya integrasi media digital dalam pembelajaran (Syafei, 2025a).

Media berbasis digital bisa juga bisa menggunakan video animasi, media video animasi memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar. Temuan ini menyiratkan perlunya mengintegrasikan media video animasi ke dalam praktik pembelajaran membaca sebagai alternatif atau pelengkap metode konvensional. Pengembangan dan pemilihan video animasi harus dilakukan dengan hati-hati, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta aspek visual, audio, dan interaktivitas. Potensi video animasi dalam mengatasi kesulitan belajar siswa juga menjadi pertimbangan penting. Meskipun demikian, diperlukan lebih banyak penelitian untuk mengeksplorasi aspek-aspek tertentu dan mengoptimalkan penggunaan video animasi dalam instruksi membaca. (darwanto 2025)

Meskipun telah banyak penelitian yang mengkaji penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran, kajian yang merangkum secara sistematis temuan-temuan tersebut masih terbatas (Yul dkk., 2026). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan Systematic Literature Review (SLR) guna menganalisis efektivitas penggunaan media berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah dipublikasikan

sebelumnya (Azzahro, 2022). Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif serta rekomendasi bagi pendidik dan pemangku kebijakan dalam mengoptimalkan pemanfaatan media digital di lingkungan sekolah dasar (Hasijazh dkk., 2026).

B. Metode Penelitian

Metode yang dipakai peneliti ialah Systematic literature review. Metode ini ialah aktivitas dalam menelusuri banyak sumber informasi berbentuk buku, jurnal majalah, koran, dan sumber lainnya yang berisi fondasi guna memperkokoh sebuah kajian teori (Sahir, 2021). Tujuan pemakaian referensi berbentuk jurnal, artikel maupun buku yakni sebagai tanda kemurnian sumber data yang dipilih ialah data yang benar. Hal tersebut berlandaskan pada tujuan penulisan yakni menyampaikan gagasan baru, menyampaikan informasi pada temuan-temuan penelitian literature literature kepada pembaca dari penelitian terdahulu (Agus et al., 2023). Dalam membuat Systematic literature review terdiri dari 5 tahapan yakni

(1) Menelusuri sumber literature yang selaras

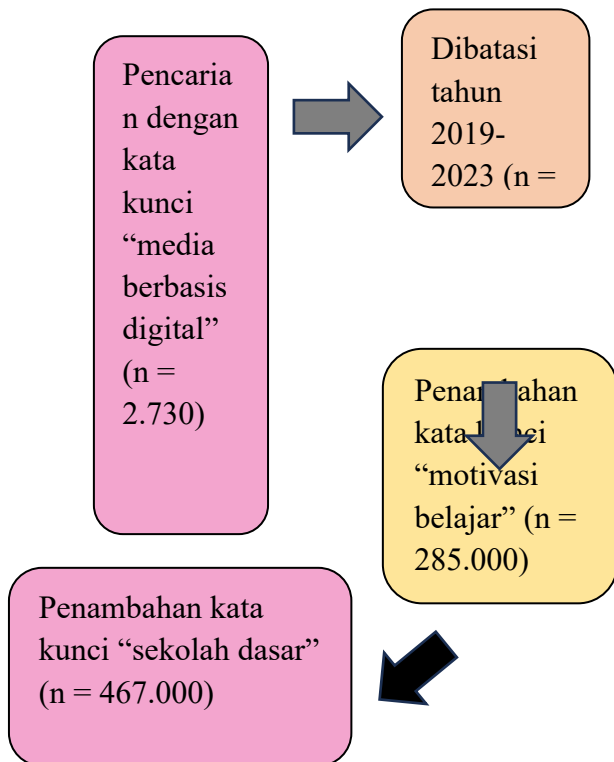
(2) Melaksanakan evaluasi literature,

(3) Menetapkan pengkajian topik serta perbedaan antara kondisi nyata dengan teori,

(4) Menciptakan sub bagian-sub bagian secara umum mencakup tematik, metodologis, dan kronologis serta

(5) Membuat ulasan literature review (Ihksan et al., n.d.).

Kriteria Inklusi literatur difokuskan pada kata kunci pertama "Media berbasis digital" mendapatkan hasil 2.730 artikel, selanjutnya dibatasi tahun mulai dari tahun 2021-2025 dengan hasil 2.250 artikel lalu penambahan kata kunci kedua "Motivasi belajar" mendapatkan hasil 285.000 artikel, dan selanjutnya penambahan kata kunci ketiga "sekolah dasar" mendapatkan hasil 467.000 dan selanjutnya dilakukan uji kelayakan, sehingga diperoleh. artikel yang sesuai dengan tujuan literature review.



Gambar 1.1 Bagian kriteria inklusi penggunaan media digital di SD

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Hasil pencarian literatur di google scholar mempunyai tujuan guna memperjelas hasil penelitian baik secara verbal, table maupun grafik. Hasil tersebut diperoleh dengan

membaginya menjadi beberapa bagian yang sesuai dengan permasalahan penelitian. Artikel mengenai Efektivitas media berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar perkembangan pada 5 tahun terakhir yakni 2021-2025. Perkembangan tersebut disajikan dalam diagram dibawah ini:

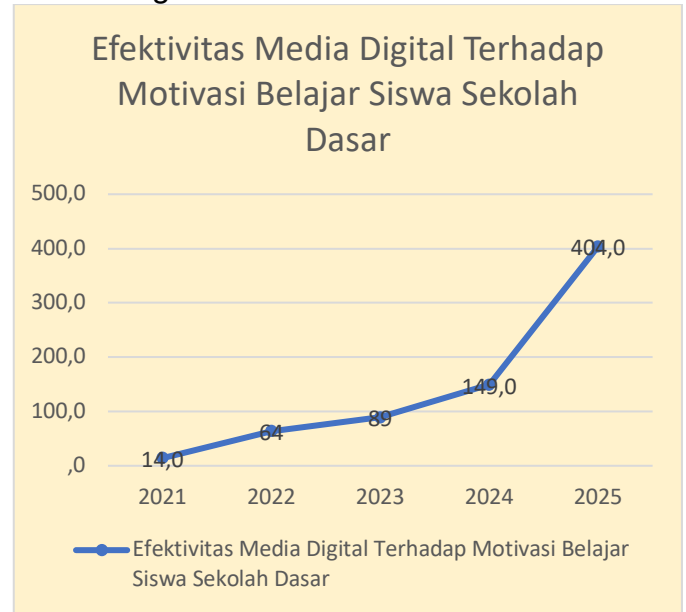


Diagram 1.1Efektivitas Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada database google scholar. Pada diagram tersebut terdapat perkembangan artikel penelitian mengenai tentang Efektivitas terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Hal itu bisa terlihat dari diagram diatas yang mana pada tahun 2021 dan 2022 jumlah artikel yang dibuat adalah 14 artikel dan 64 artikel, kemudian pada tahun 2023 jumlah artikel yang dibuat adalah 89 artikel. Perkembangan artikel terus meningkat pada tahun 2024 yakni sebanyak 149 artikel. Selanjutnya pada tahun 2025 jumlah artikel diterbitkan yakni 404 artikel.

Setelah menampilkan tren jumlah artikel yang diterbitkan dari tahun 2021 hingga 2025, penelitian ini juga menyajikan hasil analisis dari artikel-artikel yang telah direview. Artikel-artikel tersebut dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang ditetapkan penulis untuk memastikan kualitas dan relevansinya. Dari proses seleksi, terdapat 11 artikel yang memenuhi syarat dan lolos tahap penyaringan serta uji kelayakan. Hasil review terhadap artikel-artikel tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.	Pembelajaran Interaktif Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Permana dkk., 2025)	dengan desain pretest-posttest control group
	DAMPAK PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR (Mulyanti dkk., 2025a)	Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif

Tabel.1 Hasil review artikel terkait topik penelitian.

No	Judul	Metode	Hasil penelitian
1	Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar (Fitriah dkk., 2025)	Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka yang dianalisis secara deskriptif kualitatif	Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, seperti video edukatif, aplikasi pembelajaran, platform e-learning, serta multimedia interaktif, memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa.
2	EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR (Hermansah & Jakaria, 2025)	Jenis Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR)	Penelitian ini menganalisis literatur tentang media pembelajaran interaktif berbasis wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan sikap yang lebih antusias serta keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.
3	Efektivitas Media	Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa

				dalam proses pembelajaran.	
6	IMPLEMENTASI MEDIA AJAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA (Nuraini & Kusaeri, 2025)	Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui pelatihan dan pembelajaran meliputi tahap pelaksanaan, peninjauan, dan evaluasi	digunakan adalah MEDIA BERBASIS DIGITAL (Pembelajaran Real DI SEKOLAH DASAR) (Wahyuni & Fitria, 2023)	Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penelitian ini menggunakan media digital seperti video presentasi interaktif, dan media berbasis desain grafis. Selain itu, terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam penggunaan teknologi pembelajaran	
7	Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (Hidayatullah dkk., 2023)	Penelitian ini berbentuk kualitatif yang tidak mengutamakan pada angka-angka		Penggunaan aplikasi canva oleh guru kelas V SD Negeri Sambirejo 02 Semarang terlaksana dengan baik dan relevan dengan	
		10	Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Triguntar Membangun Motivasi Belajar Matematika Sekolah Dasar (Ginting dkk., 2022)	Media Pembelajaran interaktif masuk dalam kategori SD Negeri Sambirejo 02 (Research Sesi Development) dengan pende- Meningkatkan kualitas media pembelajaran dalam bentuk presentasi pendidikan, lembar kegiatan peserta didik, lembar	
		11	Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar (Handayani & Parisu, 2025)	Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital seperti powerpoint interaktif diperlukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka maupun dalam	
8	Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Nikmah & Rahmawati, 2022)	Penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif			adalah d

		perkembangan Quizizz, fitur visual efektif interaktif media dalam meningkatkan mengapa media digital sangat efektif diterapkan (Sekolah Dasar, 2024). Pemanfaatan pada berbagai platform digital, seperti platform interaktif Quizizz dan game berbasis Wordle, terbukti sukses menciptakan atmosfer
--	--	--

Berdasarkan 11 artikel yang telah direview dan dianalisis, terdapat beberapa temuan penelitian antara lain:

1. Penelitian terkait Efektivitas Media Berbasis Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah dengan jangka waktu 5 tahun terakhir (2021-2025) di sekolah dasar telah banyak diteliti oleh peneliti.
2. Penerapan Efektivitas media digital terbukti layak dipakai untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar
3. Efektivitas Media Berbasis Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah juga meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pembahasan

Integrasi media berbasis digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar telah membawa transformasi yang signifikan dalam lanskap pendidikan modern (Safitri dkk., 2025). Berdasarkan hasil analisis terhadap literatur yang diterbitkan dalam rentang waktu lima tahun terakhir, pemanfaatan teknologi digital secara konsisten terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi, keterlibatan aktif, dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional (Sari & Munir, 2024). Karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada fase

pembelajaran yang kompetitif secara sehat, meningkatkan antusiasme, serta menghidupkan suasana kelas. Di sisi lain, aplikasi kreatif seperti Canva dan PowerPoint interaktif memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyusun perangkat pembelajaran abad ke-21 yang mudah diakses oleh siswa melalui berbagai perangkat elektronik (Mumtazah dkk., 2025).

Selain platform interaktif, penggunaan media berbasis visual seperti komik digital dan video animasi juga memegang peranan penting dalam mengatasi kesulitan belajar siswa (Yusra dkk., 2025). Penerapan komik digital, misalnya pada mata pelajaran IPAS, memberikan dampak unik terhadap aspek otonomi dan kompetensi siswa, di mana mereka merasa lebih bebas mengatur cara belajar sekaligus lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas karena visualisasi komik yang memperjelas konsep-konsep abstrak (Mulyanti et al., 2025). Sementara itu, video animasi yang diintegrasikan dengan hati-hati berdasarkan tujuan pembelajaran terbukti mampu

menstimulasi kemampuan membaca dan memperkuat pemahaman teks siswa (Khodijatussoleha dkk., 2024). Keunggulan utama dari seluruh media berbasis digital ini terletak pada kemampuannya dalam menyajikan materi secara audio-visual sekaligus membuka ruang interaksi dua arah. Melalui stimulus tersebut, siswa tidak lagi sekadar menjadi penerima informasi yang pasif, melainkan bertransformasi menjadi partisipan yang aktif, fokus, dan antusias di dalam kelas (Syafei, 2025). Motivasi kuat yang terbangun secara konsisten melalui penggunaan media digital ini pada akhirnya berkontribusi langsung pada optimalisasi capaian akademik dan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Utami et al., 2024)

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis literatur, dapat disimpulkan bahwa penerapan media berbasis digital seperti Quizizz, Wordwall, Canva, komik digital, dan video animasi—terbukti sangat efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar, minat, serta keterlibatan aktif siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode konvensional. Visualisasi yang menarik dan sifat interaktif dari media-media tersebut tidak hanya mengubah atmosfer kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, tetapi juga membantu memperjelas pemahaman materi pelajaran sekaligus

menstimulasi kemandirian siswa, yang pada akhirnya berkontribusi langsung terhadap peningkatan capaian akademik mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Azzahro, T. (2022). Systematic literature review: Efektivitas penggunaan media evaluasi digital dalam pembelajaran matematika. *Biomatika*.
- Badruttamam, H., & Mahendra, H. H. (2025). Media PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MIS PUI GEREBA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 86–95.
- Fitriah, F., Maharani, J. M., Novaliana, S., Ni'mah, W., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). Studi Literatur: Perbandingan

- Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(4), 1680–1687.
- Ginting, M. B., Manuel, G., & Sitorus, M. (2022). Pengembangan Media Audiovisual Guru Triguntar Dalam Membangun Motivasi Belajar Mandiri Matematika Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 57–69.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23–30.
- Hasijazh, N., Cahyani, A. T., & Setiadi, H. W. (2026). Studi literatur: Pemanfaatan Canva dalam meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar pada implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(03).
- Hermansah, H., & Jakaria, J. (2025). EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJARA SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2670–2680.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943–947.
- Khodijatussoleha, N., Komarudin, K., Hasanah, E., Ismatullah, A., & Malik, M. I. (2024). Efektivitas Media Video Animasi Islami terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar: The Effectiveness of Islamic Animated Video Media in Enhancing Literacy Skills in Islamic Education and Character Learning at Elementary Schools. *Kharismatik: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 49–67.
- Lutfi, L., & Kartika, I. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Ra Hasanussolihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299.
- Mulyanti, S., Destrinelli, R., & Jambi, P. U. (2025a). DAMPAK PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 266–278.
- Mulyanti, S., Destrinelli, R., & Jambi, P. U. (2025b). DAMPAK PENERAPAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 266–278.
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan Wordwall sebagai game edukasi untuk meningkatkan keterampilan abad 21 di sekolah dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan bahasa*, 2(3), 159–169.
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media digital interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258.
- Nuraini, A. F. D., & Kusaeri, K. (2025). Systematic literature review: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran berdiferensiasi terhadap motivasi

- belajar siswa di indonesia. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 58. <https://doi.org/10.33087/phi.v9i1.439>
- Permana, I. G. Y., Sudiarsana, I. G. P., Wiradana, M., & Pertiwi, U. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 23(1), 997–1008.
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427.
- Rahayu, I., Vratitiwi, S., Melshandika, Y., Hardewiyani, T., & Ramadhani, R. (2021). Pengaruh teknologi dalam meningkatkan dunia pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan: Studi Geografi, Penelitian Sekolah Dan Pembelajaran*, 6(3), 126–131. <https://doi.org/10.34125/mp.v6i3.675>
- Safitri, F., Ramlah, R., Sandy, W., & Siregar, A. C. (2025). *Literasi digital dalam dunia pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983.
- Syafei, I. (2025a). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Syafei, I. (2025b). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024a). Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024b). Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082.
- Wahyuni, E. R., & Fitria, Y. (2023). Media digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pembelajaran ipa siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5116–5126. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8615>
- Yul, F. A., Ramadani, N., Maksum, H., & Waskito, W. (2026). EVALUASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEBAGAI INSTRUMEN PENINGKATAN KUALITAS PROSES BELAJAR-MENGAJAR: TINJAUAN PUSTAKA. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 2526–2536.
- Yusra, H., Putri, S. Y., Rani, M. S., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (2025). Pemanfaatan media gambar dan video sebagai alat bantu pembelajaran di kelas rendah SD. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(2), 109–117.