

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Herlina Rusdi¹, Rifadhilla Ervianti², Adrias Adrias³, Aissy Putri Zulkarnaini⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang

¹herlinarusdi321@gmail.com, ²rifadhillae@gmail.com, ³adrias@fip.unp.ac.id,

⁴aissyputri@unp.ac.id

ABSTRACT

In education in the 21st century, digital learning media not only serves as a tool to help teaching, but also as a way to develop students' abilities in critical thinking, creativity, cooperation and communication. Digital media also fosters a lifelong learning spirit that is very important to face global challenges and technological developments. This study aims to examine and analyze the impact of digital learning media on students' learning motivation at the elementary school level. The method used is qualitative descriptive analysis with a literature study approach. Through this method, information is obtained from various journals and references which are then reviewed and analyzed to strengthen the discussion of the research. The results of the researcher's study show that the use of digital learning media can increase students' learning motivation because the learning process feels more interesting, interactive, and not monotonous. Students are more enthusiastic and active in learning when learning takes place using digital media, such as interactive videos or educational applications. E-books, interactive multimedia, and free web platforms can help teachers implement a more engaging and innovative teaching and learning process for students. The conclusion of this study is that digital learning media plays an important role in increasing students' enthusiasm for learning, it is hoped that digital learning media will continue to be developed so that it will be easier for students to learn and can face the challenges of digital era education in the future.

Keywords: *digital learning media, learning motivation, elementary school students*

ABSTRAK

Dalam pendidikan di abad ke-21, media pembelajaran digital tidak hanya berperan sebagai alat untuk membantu pengajaran, tetapi juga sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, bekerjasama dan berkomunikasi. Media digital juga menumbuhkan semangat belajar sepanjang hayat yang sangat penting untuk menghadapi tantangan global serta perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis dampak dari media pembelajaran digital pada motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pustaka. Melalui cara ini, informasi diperoleh dari berbagai jurnal dan referensi yang kemudian ditelaah dan dianalisis untuk memperkuat

pembahasan penelitian. Hasil kajian peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan proses belajar terasa lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media digital, seperti video interaktif atau aplikasi edukatif. E-book, multimedia interaktif, dan platform web gratis dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan inovatif untuk siswa. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran digital berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa, diharapkan media pembelajaran digital terus dikembangkan sehingga lebih memudahkan siswa dalam belajar dan dapat menghadapi tantangan pendidikan era digital di masa yang mendatang.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, motivasi belajar, siswa SD

A. Pendahuluan

Media sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau ide kepada khalayak luas dengan tujuan tertentu. Sebuah media baru dapat disebut sebagai media pembelajaran apabila mampu menyampaikan makna dari pesan yang disampaikan selama berlangsungnya proses belajar mengajar. (Yuniarti et al., 2023). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai berbagai bentuk, metode, alat, maupun teknologi yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi secara optimal, dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menstimulasi pikiran, perasaan,

perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik agar mendorong berlangsungnya proses belajar (Luh & Ekayani, 2021). Media ini berperan sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, serta motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaannya dapat berupa media cetak, audiovisual, hingga teknologi digital yang disesuaikan dengan kebutuhan karakteristik dan pembelajaran. Menurut pendapat S. D. Fitri et al (2024) Pemanfaatan teknologi digital dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk, seperti teks, grafik, animasi, audio, maupun video. Implementasi pendekatan ini berkontribusi terhadap

peningkatan partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa menjadi lebih mampu memahami isi materi yang disampaikan (A. N. Fitri & Hadi, 2024).

Pada era globalisasi yang semakin maju penggunaan internet untuk mengakses segala hal menjadi semakin mudah terutama penggunaan internet dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, keberadaan teknologi digital memiliki peran signifikan dalam mendukung pendidik untuk mengembangkan ide, kreativitas, serta inovasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diwujudkan melalui pemanfaatan media pembelajaran digital, yaitu sarana berbasis teknologi digital yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini melibatkan penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, seperti komputer, tablet, perangkat mobile, serta aplikasi dan platform pembelajaran digital (Novela et al., 2024). Berbagai bentuk elektronik

seperti e-book, situs web, e-modul, aplikasi flash, CD multimedia interaktif, dan format digital digunakan lainnya sebagai dapat media pembelajaran berbasis digital dalam mendukung pendidikan (Sitepu, proses 2021). Penggunaan media pembelajaran digital memungkinkan penyampaian materi secara lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar peserta didik. Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong inovasi dalam pembelajaran, sehingga metode pengajaran lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Peran media digital dalam proses pembelajaran memberikan peluang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mengakses berbagai sumber informasi melalui internet, serta pengembangan mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui komunikasi dan aktivitas kolaboratif (Hasna Nur Alifah et al., 2023). Dengan pemanfaatan media pembelajaran digital yang tepat, diharapkan proses pendidikan menjadi lebih efisien, inklusif, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan serta memotivasi siswa dalam belajar.

Motivasi merupakan elemen krusial yang mendorong individu untuk bertindak dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam konteks pendidikan, motivasi berkontribusi secara signifikan peningkatan semangat terhadap belajar, ketekunan, serta pencapaian prestasi peserta didik. Peserta didik dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Semakin besar motivasi yang dimiliki, maka semakin besar pula usaha yang dilakukan dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi belajar. Oleh karena itu, keberadaan motivasi dalam proses pengajaran menjadi aspek yang sangat penting untuk diperhatikan (Yogi Fernando et al., 2024). Motivasi dapat bersumber dari dalam diri individu yang dikenal sebagai motivasi intrinsik, yakni dorongan internal untuk melakukan suatu tindakan. Di sisi lain, motivasi juga dapat berasal dari faktor eksternal atau lingkungan sekitar, yang disebut sebagai motivasi ekstrinsik, seperti dukungan keluarga, pemberian penghargaan, serta dorongan yang datang dari pendidik (Suardika, 2022). Guru memiliki peran

strategis dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain berfungsi sebagai penyampai dan fasilitator pengetahuan, guru juga berperan sebagai motivator yang mendorong semangat belajar dalam proses pembelajaran (Maryati et al., 2024). Tingkat motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih tekun, disiplin, dan berusaha dalam memahami materi pembelajaran. Sebaliknya rendahnya motivasi dapat menghambat perkembangan akademik dan minat belajar siswa. Dengan demikian, keterlibatan pendidik serta terciptanya lingkungan belajar yang mendukung menjadi faktor krusial dalam membentuk dan meningkatkan motivasi peserta didik guna mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis berbagai pengaruh pembelajaran digital media terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga mengidentifikasi jenis-jenis media digital yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik pembelajaran. mengenai pembelajaran dalam proses Pemahaman dampak digital media

terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar diharapkan dapat kontribusi positif memberikan dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur (library research). Data dalam penelitian diperoleh melalui penelusuran dan analisis terhadap berbagai sumber tertulis, terutama artikel-artikel ilmiah yang relevan dengan topik kajian. Metode studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai permasalahan melalui penelusuran terhadap sumber-sumber tertulis yang telah ada sebelumnya, sebagai upaya untuk menemukan solusi atas isu yang diteliti (Nuryana et al., 2019). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penelusuran berbagai jurnal dan literatur yang memiliki keterkaitan dengan fokus kajian. Temuan-temuan dari literatur tersebut dikaji dan dianalisis untuk memperkuat pembahasan dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri kata kunci “media pembelajaran digital”, “motivasi belajar”, “siswa SD” pada basis data seperti SINTA, dan Google

Scholar. Kriteria seleksi meliputi: rentang tahun sesuai (2021–2024), topik fokus pada siswa SD, dan pembahasan mencakup motivasi belajar dalam penggunaan media pembelajaran digital. Untuk menjaga sistematika dalam pelaksanaan studi literatur, terdapat lima tahapan yang dilakukan, yaitu: (1) merumuskan pertanyaan penelitian, (2) mengidentifikasi serta menelusuri artikel yang relevan dengan fokus penelitian, (3) mengklasifikasi dan mengevaluasi artikel yang diperoleh, (4) melakukan sintesis terhadap isi artikel, dan (5) menginterpretasikan temuan dari artikel-artikel tersebut (Nurfadilah et al., 2022). Pendekatan studi literatur semacam ini memungkinkan peneliti memperoleh penjelasan menyeluruh dari berbagai ahli atas permasalahan yang dikaji yang bertujuan menyajikan informasi terkait dampak penggunaan media pembelajaran digital terhadap tingkat motivasi belajar siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Media pembelajaran digital memberikan kontribusi yang signifikan terhadap

peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran berbasis digital menunjukkan respon yang lebih antusias, aktif, dan menunjukkan minat yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran, menggunakan media digital seperti video interaktif, e-modul, dan aplikasi edukatif. Pemanfaatan media pembelajaran digital diharapkan dapat berkontribusi dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, mendorong aktivitas eksploratif, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik (Putri Septiyawati et al., 2022).

Media digital menyajikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan teknologi digital dalam penyampaian materi kepada peserta didik, baik dalam bentuk teks, visual,

animasi, audio, maupun video (S. D. Fitri et al., 2024). Fitur interaktif yang disediakan memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam mengeksplorasi materi pelajaran. Banyak siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih bersemangat dan antusias mengikuti pelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok (Widiastri et al., 2024). Aktivitas tersebut memberikan dampak positif terhadap motivasi intrinsik yaitu timbulnya semangat dan rasa keingintahuan dari dalam diri siswa itu sendiri untuk mempelajari sesuatu lebih dalam serta mencari kepuasan dari apa yang telah mereka pelajari itu. Sejalan dengan pendapat Damayanti et al. (2024) bahwa Motivasi Intrinsik: dorongan yang berasal dari dalam diri siswa, seperti rasa ingin tahu, minat terhadap materi pelajaran, serta kepuasan yang diperoleh selama menjalani proses pembelajaran.

Selain itu, media ini juga mendukung motivasi ekstrinsik melalui penghargaan atau umpan balik yang diberikan secara langsung melalui aplikasi atau platform digital. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Novela et al (2024), yang menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan baik dari dalam maupun luar diri siswa, termasuk melalui strategi pembelajaran yang inovatif.

Lebih lanjut, peran guru sebagai fasilitator dan motivator juga sangat penting dalam mengarahkan pemanfaatan media digital secara efektif. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pendamping dalam proses interaksi siswa dengan teknologi pembelajaran. Menurut Maryati et al. (2024) selain menampaikan dan mentransfer pengetahuan kepada siswa, guru juga berperan sebagai motivator dalam pembelajaran. Ketika media pembelajaran digital digunakan secara tepat, siswa tidak hanya lebih aktif dalam

mengikuti pembelajaran, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam kemandirian belajar dan daya nalar kritis, sebagaimana diungkapkan oleh Hasna Nur Alifah et al. (2023).

Di sisi lain, penelitian oleh Azzahra dan Prasetyo (2024) menunjukkan bahwa perspektif guru juga memperkuat efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar, karena guru dapat memfasilitasi penggunaan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Temuan ini sejalan dengan studi Widiastri dan Puspita (2024) yang menegaskan bahwa media pembelajaran digital memberikan rangsangan visual dan interaktif yang meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator dalam menerapkan media digital turut memperkuat motivasi baik secara intrinsik maupun ekstrinsik (Rakhman et al., 2024). Faktor pendukung lainnya adalah kesiapan infrastruktur sekolah. Penelitian

ini menemukan bahwa ketersediaan perangkat digital, akses internet yang memadai, serta dukungan kebijakan dari sekolah menjadi elemen penting dalam mendukung penggunaan media digital. Tanpa dukungan tersebut, penerapan media digital berisiko mengalami kendala teknis yang dapat menghambat efektivitas pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, Media pembelajaran digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21 pada peserta didik, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Selain membantu dalam memahami materi, media digital juga menumbuhkan semangat belajar sepanjang hayat yang sangat penting dalam menghadapi tantangan global dan kemajuan teknologi. Oleh karena itu, digitalisasi pembelajaran menjadi langkah strategis dalam meningkatkan

kualitas pendidikan di era modern.

2. Jenis Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar

Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, media pembelajaran digital memainkan peran strategis dalam mengembangkan semangat belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara atraktif serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Secara umum, media pembelajaran berbasis literasi digital mengintegrasikan penggunaan perangkat seperti komputer, laptop, atau gadget, dan dalam kegiatan kelompok, media ini ditampilkan melalui perangkat yang terhubung dengan layar proyeksi dan LCD. Pemanfaatan akses internet juga menjadi penunjang penting agar proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan (Wirdayani et al., 2023). Bentuk media ini

memungkinkan penyajian materi secara visual, auditori, dan kinestetik, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang umum digunakan adalah e-book. E-book atau buku elektronik merupakan versi digital dari buku cetak yang dapat diakses melalui perangkat digital. E-book memungkinkan siswa untuk membaca materi pelajaran secara mandiri, kapan saja dan di mana saja, serta sering kali dilengkapi dengan gambar, animasi, atau video pendukung yang memperkuat pemahaman siswa. Sistem Informasi Perbukuan Indonesia (SIBI) adalah platform yang dikelola oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi untuk mempermudah akses dan distribusi buku berkualitas di Indonesia. SIBI salah satu e book di Indonesia yang menyediakan berbagai jenis buku menarik bagi siswa sekolah dasar dan pengajar. Dalam hasil penelitian Ningsih

dan Ulya (2024) menyebutkan e book memiliki keunggulan lebih praktis serta portable dan ramah lingkungan, sehingga ini sangat mendukung kegiatan belajar siswa sekolah dasar.

Multimedia interaktif, seperti CD pembelajaran, animasi, dan video pembelajaran digital, juga sangat populer di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran ini menyampaikan informasi melalui integrasi berbagai komponen media seperti teks, gambar, audio, animasi, video, serta elemen interaktif. Penyatuan elemen-elemen tersebut menjadikan multimedia sebagai sarana yang efektif dalam menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga membantu mereka dalam memahami dan menguasai materi secara optimal (Dwiqi et al., 2020). Menurut Sitaman Said (2023), penggunaan video interaktif memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi abstrak melalui simulasi atau visualisasi konsep. Misalnya, video yang

menunjukkan proses fotosintesis secara animatif akan lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan hanya dengan penjelasan teks atau lisan.

Game edukatif digital merupakan jenis media lain yang sangat efektif di kalangan siswa sekolah dasar. Media ini dirancang untuk menggabungkan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran tertentu. Hal utama dalam permainan ini ialah pengemasan pesan pembelajaran yang menyenangkan, namun tetap mampu menyampaikan materi dengan baik (Huda et al., 2024). Game edukatif dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar siswa melalui aktivitas bermain, sehingga meskipun sedang bermain, siswa tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, permainan yang digunakan juga berpotensi untuk mengembangkan kemampuan berpikir serta meningkatkan kreativitas siswa (Mastoah et al., 2022).

Selanjutnya, platform pembelajaran berbasis web seperti Google Classroom. Google Classroom merupakan sebuah platform web gratis yang dikembangkan oleh Google, yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan mempermudah pengelolaan tugas, peningkatan kolaborasi, serta penguatan komunikasi antara guru dan peserta didik (Izzati, 2021). Penggunaan Google Classroom memungkinkan pendidik untuk mengelola kelas, mendistribusikan tugas, memberikan umpan balik, serta memantau seluruh aktivitas pembelajaran dalam satu platform terintegrasi. Google classroom ini menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang dinilai efektif dalam menunjang proses pendidikan di era digital. Model pembelajaran ini memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, namun hal tersebut berpotensi mengurangi interaksi sosial di lingkungan

sekitarnya. Meskipun demikian, melalui pemanfaatan aplikasi Google Classroom, peserta didik tetap dapat mengikuti proses pembelajaran layaknya di dalam kelas selama perangkat yang digunakan terhubung dengan jaringan internet (Salamah, 2020). Terdapat juga media pembelajaran digital lainnya, seperti powtoon, kahoot, quizziz, video scribe, dan lain sebagainya (Dhiya Rahma et al., 2024).

Dengan beragam jenis media pembelajaran digital tersebut, guru dapat memilih dan menyesuaikan media yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga membangun motivasi belajar, kemandirian, dan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi. Oleh karena itu, pemilihan jenis media digital yang relevan dan kontekstual sangat penting

dalam menunjang keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran digital di sekolah dasar dapat memberikan pengaruh positif dalam peningkatan motivasi belajar siswa, baik dari sisi motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. pembelajaran yang dilakukan menggunakan media digital tersebut menciptakan suasana yang menarik, interaktif, dan tidak monoton. Peserta didik terlihat antusias dan aktif dalam proses belajar pembelajaran berlangsung yang menggunakan video interaktif, e-modul dan aplikasi edukatif.

Penggunaan media seperti e-book, multimedia interaktif, dan platform web gratis seperti google classroom, powtoon, kahoot, quizziz, dan lainnya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, variatif, serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, pemilihan media yang tepat dan peran guru sebagai fasilitator serta motivator dalam pembelajaran menjadi kunci penting dalam keberhasilan implementasi media digital. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital perlu terus didorong dan dikembangkan agar

mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Artikel, I., Teknologi, P., & Pembelajaran, M. (2023). 194 / *Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP Bima*. 6(2), 194-202.
- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). *Penggunaan Pembelajaran Digital Media dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru*. 1(2), 119–134.
- Damayanti, H., Rizky, N. N., & Sofiyah, K. (2024). Pengaruh Apresiasi dan Motivasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas Rendah. *LANCAH: Jurnal Inovasi Dan Tren*, 2(2b), 829-834.
- Dhiya Rahma, Nada Nopus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fitri, A. N., & Hadi, M. S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(2), 133-146. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i2.6995>
- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Rakhmatika, I., Afifah, N., Handiawan, M. D., Prayogi, A., Fitri, S. D., Selfiyana, S., & Rakhmatika, I. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Peserta Didik Di MA Pembangunan Jakarta*. 2(6), 1931–1940.
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Pembelajaran Digital Media pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Huda, M. M., Tricahyo, V. A., Yusron, R. D. R., & Septarina, A. A. (2024). Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer*, 2(2), Informasi 85–97.

- <https://doi.org/10.53624/jsitik.v2i2.352>
- Izzati, I. (2021). Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi di MI Unwanul Falah. *Yasin*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.58578/yasin.v1i1.4>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/31510561_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2
- Maryati, E., Sholeh, M., Saputra, M. R., Viqri, D., Simarmata, D. E., Yunizha, T. D., & Syafitr, A. (2024). Analisis Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 165–170. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.408>
- Mastoah, I., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2022). Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 69–80. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.6316>
- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Wahyuni, A. H., & Antika, W. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 237–244. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- NI GUSTI WIDIASTARI, R. P. (2024). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 4(4).
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrnun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Nurfadilah, A., Hakim, A. R., & Nurropidah, R. (2022). Systematic Literature Review:

- Pembelajaran Matematika pada Materi Luas Segitiga. dan Keliling Polinomial: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-13. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i1.33>
- Nuryana, A., Pawito, P., & Utari, P. (2019). Pengantar Penelitian Pengertian Kepada Metode Suatu Yang Mendalam Mengenai Konsep Fenomenologi. *Ensains Journal*, 2(1), 19. <https://doi.org/10.31848/ensains.v2i1.148>
- Putri Septiyawati et al. (2022). 1,2,3,4. 2(2), 365–376.
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533–538.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Suardika, I. N. (2022). Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 13(3), 1–11. <https://doi.org/10.23887/XXXXXX-XX-0000-00>
- Wirdayani, A., Kune, S., & Shaleh, S. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 133. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.1844>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. Pentingnya Dalam Motivasi Meningkatkan (2024). Belajar Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutechv4i2.2920>