

## **KAJIAN LITERATUR: EFEKTIVITAS MEDIA DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DI SEKOLAH DASAR**

Dian Ratna Suryandari<sup>1</sup>, Rahmat Fajar Prakoso<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD STAB Negeri Raden Wijaya

[1dian@radenwijaya.ac.id](mailto:dian@radenwijaya.ac.id), [2fajarahmat@radenwijaya.ac.id](mailto:fajarahmat@radenwijaya.ac.id),

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effectiveness of digital media on motivation to learn Indonesian in elementary schools based on research results from 2024-2026. The study used a literature study method with content analysis techniques for 20 relevant national journals. The research stages include article identification, journal selection, data grouping, analysis of findings, and drawing conclusions. The results of the study indicate that the use of learning videos, Quizizz, Kahoot, Wordwall, Canva, Google Classroom, gamification-based interactive media, and audiovisual multimedia has a positive influence on student learning motivation. The use of digital media can increase students' attention, involvement, enthusiasm, interaction, and learning independence in learning Indonesian. Digital media also supports learning that is more flexible, interesting, and in accordance with the characteristics of the digital generation. However, the effectiveness of digital media is influenced by teacher competence, the availability of technological facilities, internet access, and supervision of digital device use. Based on the results of the study, digital media have proven effective in increasing motivation to learn Indonesian when integrated appropriately into the learning process.*

**Keywords:** *Digital media, learning motivation, literature review*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media digital terhadap motivasi belajar di sekolah dasar berdasarkan hasil penelitian tahun 2024-2026. Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan teknik analisis isi terhadap 20 jurnal nasional yang relevan. Tahapan penelitian meliputi identifikasi artikel, seleksi jurnal, pengelompokan data, analisis temuan, dan penarikan Kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran, Quizizz, Kahoot, Wordwall, Canva, Google Classroom, media interaktif berbasis gamifikasi, dan multimedia audiovisual memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media digital mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, antusiasme, interaksi, serta kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran. Media digital juga mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Meskipun demikian, efektivitas media digital dipengaruhi oleh kompetensi guru, ketersediaan sarana teknologi, akses internet, dan pengawasan penggunaan perangkat digital. Berdasarkan hasil kajian,

media digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar apabila diintegrasikan secara tepat dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Digital, Motivasi Belajar, Studi Literatur

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan di era digital mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan tersebut memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam Upaya meningkatkan kualitas dan motivasi belajar siswa. Guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Azzahra & Prasetyo, 2024).

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga

hasil belajar menjadi rendah (Rahman et al., 2024).

Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran sering kali masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional yang kurang variatif sehingga membuat siswa mudah merasa bosan. Oleh karena itu, penggunaan media digital menjadi alternatif yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital dapat berupa video pembelajaran, aplikasi edukasi, game interaktif, multimedia audiovisual, e-learning, media social edukatif, dan platform pembelajaran digital lainnya (Rais et al., 2024).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Quizizz, Kahoot, dan Wordwall dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan multimedia

audiovisual dan video pembelajaran juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan komunikatif (Aisyaroh et al., 2026).

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media digital juga membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Pemanfaatan teknologi digital dapat membantu siswa belajar secara mandiri, meningkatkan berpikir kritis, serta memperkuat literasi digital yang sangat dibutuhkan pada abad ke-21 (Nuraini & Kusaeri, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media digital dan motivasi belajar merupakan dua aspek penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam melalui kajian dari berbagai penelitian terdahulu mengenai efektivitas media digital terhadap motivasi belajar siswa. Artikel ini ditulis dengan mengkaji berbagai media digital yang sering digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, seperti video pembelajaran, Quizizz, Kahoot, Wordwall, Canva, dan multimedia

audiovisual. Selain itu, penting untuk memperjelas hubungan antara penggunaan media digital dengan peningkatan motivasi belajar siswa sebagai salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar.

Masalah yang akan dikaji dilatarbelakangi oleh uraian di atas yaitu, “Bagaimana efektivitas media digital terhadap motivasi belajar di sekolah dasar berdasarkan hasil penelitian tahun 2024-2026?” Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media digital digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh dari berbagai jurnal nasional yang relevan dengan tema efektivitas media digital terhadap motivasi belajar di sekolah dasar tahun 2024 sampai 2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran jurnal ilmiah menggunakan Google Scholar, Garuda, dan portal jurnal nasional lainnya dengan kata kunci “media

digital”, “motivasi belajar”, dan “sekolah dasar”. Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu menentukan topik penelitian, mengumpulkan jurnal yang relevan, menyeleksi jurnal berdasarkan kesesuaian tema, membaca dan mencatat informasi penting, menganalisis hasil penelitian, serta menarik Kesimpulan. Teknik analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*), yaitu dengan mengidentifikasi berbagai temuan penting dari setiap penelitian terkait penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Temuan artikel ini didasarkan pada berbagai hasil penelitian terdahulu yang dipublikasikan dalam jurnal

nasional terkait efektivitas media digital terhadap motivasi belajar di sekolah dasar. Peneliti melakukan kajian secara mendalam terhadap isi dan hasil penelitian sebelumnya untuk memperoleh data yang relevan dengan permasalahan penelitian.

Selanjutnya, berbagai hasil penelitian tersebut dikategorikan berdasarkan jenis media digital dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Berbagai penelitian menggunakan media digital yang menggunakan media digital dan motivasi belajar sebagai variabel penelitian. Berikut hasil temuan mengenai media digital yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar.

**Tabel 1. Analisis Jurnal**

No	Peneliti/Tahun	Judul Penelitian	Media Digital	Hasil Penelitian
1.	(Azzahra & Prasetyo, 2024)	Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru	Media Digital Interaktif	Media digital meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan animasi dan pembelajaran interaktif
2.	(Nurdiansyah et al., 2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar	Canva	Media digital berbasis canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3.	(Rakhman et al., 2024)	Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional	Media digital dan blended learning	Penggunaan media digital terbukti lebih menarik dibandingkan media konvensional
4.	(Widiastari & Puspita, 2024)	Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru	Video edukasi dan animasi	Siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran
5.	(Ramadhani et al., 2024)	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS	Wordwall	Media digital efektif meningkatkan motivasi siswa dan mampu meningkatkan keaktifan siswa
6.	(Tobing et al., 2025)	Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD	Video edukatif, aplikasi interaktif, presentasi visual	Media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar, mamou mendorong keterlibatan, dan antusias siswa
7.	(Fithriyah et al., 2025)	Pengaruh Media Digital terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	Video pembelajaran, aplikasi interaktif, game edukasi, e-book, powerpoin interaktif, teknologi Augmented Reality	Penggunaan media digital meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu siswa
8.	(Faris et al., 2025)	Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran	Platform pembelajaran digital	Media digital membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan
9.	(Syafaatussalamah & Salsabilla, 2025)	Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	E-LKPD, buku digital, video interaktif, platform kuis, dan media sosial	Motivasi belajar siswa meningkat melalui penggunaan media digital sehingga mampu mendorong

			keaktifan dan antusias siswa
10.	(Rusdi et al., 2025)	Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	E-book, multimedia interaktif, platform web gratis (google classroom, powtoon, Kahoot, quizizz, dll)
			Media digital memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar, baik motivasi intrinsic maupun ekstrinsik
11.	(Nuraini & Kusaeri, 2025)	Systematic Literature Review: Pengaruh Media Digital terhadap Motivasi Belajar	Canva, Liveworksheet, Quizizz
			Media digital meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
12.	(Jannah et al., n.d.)	Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar	Video interaktif, aplikasi edukatif, platform pembelajaran daring
			Media digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman, dan menambah pengalaman belajar
13.	(Khoirunnisaa et al., 2025)	Dampak Media Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia di SDN 10 Tiurang Kabupaten Dharmasraya	Presentasi digital, audiovisual, aplikasi dan platform digital
			Media digital dapat memberikan dampak positif seperti peningkatan motivasi belajar, kolaborasi, dan kepercayaan diri siswa
14.	(Jurnal et al., 2026)	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar	Powerpoint
			Media digital powerpoint menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
15.	(Setiawaty et al., 2025)	Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar	Komik digital, video animasi, e-book, aplikasi interaktif, teknologi AR/VR
			Media digital dapat meningkatkan motivasi, minat, hasil belajar siswa, dan mendukung pengembangan literasi digital serta kreativitas siswa
16.	(Sa'diyaah, 2024)	Pemanfaatan Platform Digital Quizizz dan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Purwantoro 4 Malang	Platform Digital Quizizz
			Pemanfaatan media digital quizizz efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
17.	(Meilinda et al., 2024)	Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya	Flipbook digital
			Media digital flipbook dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
18.	(Sudirman et al., 2026)	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui	Aplikasi Kahoot
			Media digital Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar,

	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran IPAS		membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa
19.	Peran Media Digital Interaktif Smartboard terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	Smartboard	Media digital interaktif smartboard dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi motivasi intrinsik, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan menyenangkan
	(DCG et al., 2026)		
20.	Pengaruh Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar	Video pembelajaran	Media digital video pembelajaran menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan dapat memberikan wawasan berharga bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dimasa mendatang.
	(Yessi & Khatimah, 2024)		

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap 20 jurnal penelitian tahun 2024–2026, diketahui bahwa penggunaan media digital memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hampir seluruh penelitian menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Azzahra dan Prasetyo (2024)

menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan animasi dan pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, penelitian Rakhman et al. (2024) juga menjelaskan bahwa penggunaan media digital dan blended learning lebih menarik dibandingkan penggunaan media konvensional dalam pembelajaran di sekolah dasar. Berbagai jenis media digital yang ditemukan dalam penelitian meliputi video pembelajaran, Canva, Wordwall, Quizizz, Kahoot, Flipbook

digital, Smartboard, multimedia audiovisual, platform pembelajaran daring, aplikasi edukatif, serta media berbasis game edukasi. Media-media tersebut terbukti mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan antusias siswa selama pembelajaran berlangsung. Tampilan visual yang menarik serta adanya unsur interaktif membuat siswa lebih fokus dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian Widiastari dan Puspita (2024) menunjukkan bahwa penggunaan video edukasi dan animasi membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan itu, penelitian Tobing et al. (2025) menyatakan bahwa video edukatif, aplikasi interaktif, dan presentasi visual mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Fithriyah et al. (2025) juga menjelaskan bahwa penggunaan video pembelajaran, game edukasi, aplikasi interaktif, dan teknologi Augmented Reality mampu meningkatkan perhatian serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, media digital berbasis gamifikasi seperti Quizizz, Kahoot, dan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Ramadhani et al. (2024) menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Sa'diyaah (2024) menyatakan bahwa platform digital Quizizz efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian

Sudirman et al. (2026) menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Sistem poin, tantangan, dan penghargaan dalam media gamifikasi membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran sehingga motivasi intrinsik siswa meningkat.

Penggunaan media digital juga membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Guru dapat memanfaatkan video interaktif, presentasi digital, multimedia audiovisual, maupun platform pembelajaran daring untuk menyampaikan materi secara lebih menarik. Penelitian Jannah et al. menunjukkan bahwa media digital mampu memperkuat pemahaman siswa serta menambah pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Khoirunnisaa et al. (2025) menjelaskan bahwa media digital dapat meningkatkan motivasi belajar, kolaborasi, dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital sejalan dengan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan 4C, yaitu critical thinking, creativity,

collaboration, dan communication. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan mengembangkan kreativitas melalui aktivitas pembelajaran berbasis digital. Media digital juga mendukung pengembangan literasi digital siswa sejak jenjang sekolah dasar.

Selain memberikan dampak positif, efektivitas penggunaan media digital juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, ketersediaan perangkat digital, akses internet, serta kesiapan siswa dalam menggunakan media digital. Apabila faktor-faktor tersebut belum terpenuhi secara optimal, maka penggunaan media digital dapat mengalami hambatan dalam pelaksanaannya di sekolah dasar.

**Tabel 2. Jenis Media Digital yang Digunakan**

No	Jenis Digital	Media	Fre-kuensi	Persen-tase
1.	Video pembelajaran dan audiovisual		5	25%
2.	Quizizz dan Kahoot	dan	4	20%
3.	Wordwall game edukasi	dan	3	15%
4.	E-learning platform pembelajaran daring	dan	3	15%

5.	Canva multimedia presentasi	dan	2	10%
6.	Media sosial edukatif		1	5%
7.	Liveworksheet		1	5%
8.	Smartboard animasi interaktif	dan	1	5%

Berdasarkan tabel di atas, video pembelajaran dan media audiovisual menjadi media digital yang paling banyak digunakan dengan persentase sebesar 25%. Hal tersebut karena media audiovisual mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan penjelasan visual sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Sementara itu, media berbasis gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot juga cukup banyak digunakan dengan persentase 20% karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, Wordwall dan berbagai game edukasi lainnya juga terbukti efektif meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap 20 jurnal tahun 2024-2026, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital memiliki

efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Media digital mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, inovatif, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Berbagai jenis media digital seperti video pembelajaran, audiovisual, Quizizz, Kahoot, Wordwall, Canva, Flipbook digital, Smartboard, multimedia interaktif, serta platform pembelajaran daring terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Media digital berbasis audiovisual menjadi media yang paling banyak digunakan karena mampu menyajikan materi melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan visual yang menarik sehingga memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Selain itu, media berbasis gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot juga efektif meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui system permainan, tantangan, dan penghargaan yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar,

tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi serta literasi digital siswa sekolah dasar. Media digital membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Namun, efektivitas penggunaan media digital dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, ketersediaan perangkat digital, akses internet, dan kesiapan siswa dalam menggunakan media digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sarana dan prasarana, pelatihan guru, serta pengelolaan pembelajaran yang baik agar penggunaan media digital dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran di sekolah dasar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Jurnal :**

Aisyaroh, A. M., Adiputra, S., & Badrun. (2026). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(3).

- Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru* (Vol. 1, Number 1).  
<https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/index>
- DCG, A. U. A., Erhamwilda, & Suhardini, A. D. (2026). *Peran Media Digital Interaktif Smartboard terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Faris, A., Inayati, N., & Hasanah, N. (2025). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*. 10.
- Fithriyah, D. N., Ismaillia, N. M., Khanifah, N., Ariestiana, I., & Athiyah, Q. (2025). *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI PENGARUH MEDIA DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR*. 11.
- Jannah, M., Nursyalila, E., Marsyalia, L., Rahmadhani, Z., Hana, P., Program, P., Pendidikan, S., & Sekolah Dasar, G. (2026). *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 6.
- Jurnal, W., Ketaren, M. A., Sijinjak, F., Situmorang, F. K., Marbun, R., Guru, P., & Dasar, S. (2026). *Indo Green Journal Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar*. In *Indo Green Journal* (Vol. 4).
- Khoirunnisaa, A., Aldani, V., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). *Dampak Media Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia di SDN 10 Tiumang Kabupaten Dharmasraya*. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 59–66.  
<https://doi.org/10.33096/didaktis.v3i2.912>
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). *Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya*. In *Academy of Education Journal* (Vol. 15, Number 1).
- 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>

- Nurdiansyah, E., Mutmainah, A. H., Wahid, A., & Aristia, F. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. 5(2), 193–200. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/index>
- Rahman, I., Amaliyah, N., Mafruha Amaliyah, A., & Claudia Risal Denggo, D. (2024). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: KAJIAN STUDI LITERATUR* (Vol. 2, Number 2).
- Rais, M., Sukmawati, & Ulfatul Hijriyah. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah*.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., Putri Zulkarnaini, A., & Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang, P. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*.
- Sa'diyaah, A. (2024). *Pemanfaatan Platform Digital Quizizz dan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Kelas IV SDN Purwantoro 4 Malang* (Vol. 1, Number 2). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Setiawaty, R., Firella, D., Putri, P., Mukaromah, N., & Alfantika, S. N. (2025). Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *ELEMENTARY JOURNAL*, 8(2), 2025.
- Sudirman, Rukayah, & Nurhikmah, A. (2026). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran IPAS*. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i3.2479>
- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan*

*Pendidikan*, 3(1), 108–115.  
<https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539>

Tobing, F. B., Pinem, I., Daeli, C. V., Afrinita, R., Ginting, B., Mey, K., Laia, W., Sitompul, M., Pasaribu, L. O., Sinaga, G., Marlina, I., Tobing, B., Guru, P., Dasar, S., Katolik, U., & Medan, S. T. (2025). *Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*.

Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES 2 NAMBARU*. 4(4).

Yessi, F., & Khatimah, H. (2024). Pengaruh Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2).  
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1825>