

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital, Motivasi Belajar, dan Mata Pelajaran IPA Terhadap Siswa Di Sekolah Dasar

Devi Purwanti¹, Sina Wardani Siregar² & Kharisma Yusuf Khairunnisa³

Universitas Dharma Indonesia (¹PGSD FKIP Universitas Dharma Indonesia)

Universitas Dharma Indonesia (²PGSD FKIP Universitas Dharma Indonesia)

Universitas Dharma Indonesia (³PGSD FKIP Universitas Dharma Indonesia)

[¹devipurwanti@undhi.ac.id](mailto:devipurwanti@undhi.ac.id), [²sinawardani@undhi.ac.id](mailto:sinawardani@undhi.ac.id), &

[³kharismakhairunnisa@undhi.ac.id](mailto:kharismakhairunnisa@undhi.ac.id)

ABSTRACT

The development of digital technology has brought about significant transformations in the world of education, including at the elementary school level. In the learning process, technology has produced various types of learning media. Learning media are tools and techniques applied to improve the effectiveness of communication and interaction between educators and students in the teaching and learning process in the school environment. This study aims to examine the effect of the use of digital learning media, learning motivation, and science subjects on elementary school students. This study uses a literature study with qualitative analysis. A literature study or literature review is a collection of actions that include reading, recording, and processing research materials. Literature research is conducted in four stages: selecting a topic for review, searching for suitable and relevant articles to the topic, conducting analysis and synthesis of the literature, and organizing the writing of the review. The articles reviewed totaled 10 articles published between 2023 and 2026. The results of the study indicate that the use of digital learning media is effective in increasing student motivation and interest in learning science in elementary schools. The use of digital learning media can help students understand the material, create an interesting classroom atmosphere, and increase their engagement in the learning process. With the help of digital learning media, educators can conduct interactive learning activities such as digital comics, Quizizz, Kahoot, Canva, PowerPoint, and more. To keep students engaged and prevent boredom, the concept of playing and learning with digital learning media is highly recommended for educators.

Keywords: *Digital learning media; Learning motivation; Science subjects*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi yang signifikan di dalam dunia pendidikan, seperti di tingkat sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran, teknologi telah menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah alat serta teknik yang diterapkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara pendidik dengan siswa dalam proses belajar-mengajar di lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran digital, motivasi belajar, dan mata pelajaran IPA terhadap siswa di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan studi literatur dengan jenis analisis kualitatif. Studi literatur atau

literatur review adalah kumpulan tindakan yang mencakup membaca, mencatat, dan mengolah materi penelitian. Penelitian literatur dilakukan dalam empat tahap: memilih topik untuk direview, mencari artikel yang cocok serta relevan dengan topik, melaksanakan analisis serta sintesis literatur, serta mengorganisasi penulisan review. Artikel yang dikaji berjumlah 10 artikel yang diterbitkan pada tahun 2023-2026. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu siswa memahami materi, menciptakan suasana kelas yang menarik, serta meningkatkan keterlibatan mereka di dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan media pembelajaran digital, pendidik dapat melakukan aktivitas pembelajaran interaktif seperti komik digital, quizizz, kahoot, canva, *power point* dan sebagainya. Untuk membuat siswa tertarik serta tidak merasa bosan, konsep bermain dan belajar dengan media pembelajaran digital sangat direkomendasikan agar digunakan oleh pendidik.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital; Motivasi belajar; *Mata Pelajaran IPA*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi yang signifikan di dalam dunia pendidikan, seperti di tingkat sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran, teknologi telah menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran (Waluyo, Yofita, & Nadra, 2024). Media pembelajaran adalah sebuah alat serta teknik yang diterapkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara pendidik dengan siswa dalam proses belajar-mengajar di lingkungan sekolah (Belva, 2024). Contoh dari media pembelajaran digital, seperti video interaktif, animasi, simulasi, serta aplikasi edukasi, semakin banyak digunakan

untuk mendukung proses pembelajaran.

Pendekatan media pembelajaran digital sangat berguna untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar yang masih perlu dikaji lebih mendalam. IPA sebagai mata pelajaran yang membutuhkan sebuah pemahaman konseptual serta eksperimen seringkali dianggap sulit oleh siswa, sehingga dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Nurhaswinda, dkk, 2025).

Motivasi adalah salah satu komponen penting serta dinamis dalam proses pendidikan (Viky, Raodatul, & Sofiana, 2025). Sering

kali, siswa yang memiliki prestasi rendah maupun hasil belajar yang kurang memuaskan bukan disebabkan karena keterbatasan kemampuan, melainkan karena rendahnya motivasi dalam belajar. Hal ini menyebabkan siswa tidak berusaha secara maksimal untuk dapat mengembangkan serta melatih kemampuan belajar mereka. Namun, dalam proses pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*), aspek motivasi sering diabaikan oleh pendidik.

Pembelajaran yang berpusat pada guru ini cenderung membuat siswa hanya menerima materi yang disampaikan tanpa diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya, siswa tidak dapat belajar secara optimal, sehingga hasil belajar yang didapatpun tidak mencapai potensi terbaik mereka. Kurangnya ruang bagi siswa untuk berkreasi serta merasa termotivasi juga menjadi salah satu faktor yang menghambat pencapaian hasil belajar yang maksimal. Proses pembelajaran yang modern, seperti *student centered learning*, memberikan perhatian khususnya

pada upaya untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa didorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan mencapai hasil yang lebih baik.

Secara umum, motivasi adalah suatu usaha pada diri seseorang yang disadari untuk dapat menggerakkan, mengarahkan serta menjaga tingkah laku agar terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil maupun tujuan tertentu (Alma, dkk, 2023). Motivasi juga dipandang sebagai dorongan mental yang dapat menggerakkan serta mengarahkan perilaku seseorang termasuk perilaku dalam belajar. Motivasi belajar memiliki peranan penting untuk mendukung peningkatan pencapaian belajar dari siswa.

Menurut Yogi, Popi, & Hidayani (2024) motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan memungkinkan memperoleh hasil belajar yang tinggi,

artinya semakin tinggi motivasi siswa, semakin intensitas usaha serta upaya yang dilakukan, maka akan semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya, maka dari itu, dalam proses pembelajaran sangat diperlukan adanya motivasi. Sehubungan dengan tingginya pengaruh motivasi belajar, pendidik harus berupaya secara optimal agar siswa termotivasi mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran digital diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dengan menyajikan sebuah materi secara visual, interaktif, serta menyenangkan terkhusus untuk mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Beberapa peneliti sebelumnya oleh (Asih & Aldina, 2026) berjudul "Analisis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Pembelajaran IPA SD" hasil dari penelitiannya telah membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan inovatif sangat berperan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di Sekolah Dasar. Peneliti oleh (Syarifah & Yosi, 2025) dengan judul "Penggunaan Media Berbasis

Quizizz dalam Pembelajaran IPA untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa di Sekolah Dasar" hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPA dapat menumbuhkan motivasi siswa.

Berkenaan dengan pemaparan di atas, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Maka akan dilakukan penelitian studi literatur atau literatur review tentang "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital, Motivasi Belajar, dan Mata Pelajaran IPA Terhadap Siswa Di Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan studi literatur dengan jenis analisis kualitatif. Studi literatur atau *literatur review* merupakan kumpulan tindakan yang mencakup membaca, mencatat, dan mengolah materi penelitian (Kartiningrum, 2015). Dalam penulisan ini menggunakan 4 tahapan *literatur review* yaitu memilih topik yang akan direview, dilanjutkan mencari artikel yang cocok serta

relevan dengan topik yang kita pilih, kemudian melaksanakan analisis serta sintesis literatur, dan mengorganisasi penulisan review (Ulhaq & Rahmayanti, 2020). literatur ini menyelidiki tulisan yang diambil dari mesin pencari *Google Scholar*, yang akan digunakan sebagai referensi relevan dalam penelitian. Data yang dikumpulkan dari penelitian sebelumnya digunakan pada penelitian untuk membantu memahami topik yang berkaitan dengan temuan penelitian yang berbeda. Adapun artikel yang dikaji berjumlah 10 artikel yang sudah terindeks scholar maupun SINTA yang diterbitkan pada tahun 2023-2026. Hasil akhir dari penelitian ini akan menghasilkan gambaran serta kesimpulan mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan studi literatur atau literatur review mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar ditemukan 10 artikel terkait

yang sesuai dengan topik. Hasil yang diperoleh dari kajian terhadap 10 artikel sesuai dengan karakteristik dan komponennya.

Hasil penelitian (Nyimas, Acep & Indah, 2023) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA dengan penelitian menggunakan metode pre-eksperimental *design* dengan tipe *one grup pretest-posttest* yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terhadap motivasi belajar setelah diberi perlakuan (*treatment*) dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) untuk angket yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terhadap motivasi belajar setelah diberi perlakuan (*treatment*).

Studi literatur yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPA dengan metode

penelitian menggunakan studi literatur atau penelitian kepustakaan dari (Awalina, dkk, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan motivasi belajar dan berpengaruh pada hasil belajar siswa, penggunaan media video interaktif sangat menunjang proses pembelajaran, terutama pada siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual yang menarik berupa animasi atau gambar berjalan. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif dapat mengubah perilaku siswa karena dapat memotivasi dan menciptakan rasa keberhasilan serta meningkatkan rasa semangat pada diri siswa pada pembelajaran IPA.

(Zyelya, Firman, & Desyandri, 2024) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar dengan metode penelitian kuantitatif pendekatan eksperimen memperlihatkan bahwa nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen sebesar 78,4 sedangkan

pada kelompok kontrol sebesar 74,4. Uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini menarik kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Kahoot efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan

Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA dari penelitian (Nurhaswinda, dkk, 2025) menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, seperti video interaktif, simulasi, dan aplikasi edukasi, memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan tertarik dalam mengikuti

pembelajaran IPA karena media digital menyajikan konten yang visual, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media digital juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret.

(Tessalonika, Room & Ricard, 2025) dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Digital Aplikasi Kahoot* dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado menggunakan metode penelitian pendekatan kuantitatif dengan metode non-probability sampling memaparkan bahwa pengguna *Kahoot* sebagai media pembelajaran digital berhasil meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar siswa kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. Hal ini dibuktikan dengan $p = 0,000 < 0,05$ dan $R^2 = 80,1\%$, yang berarti kedua variabel tersebut menjelaskan 80,1% variasi minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Kahoot* dan motivasi belajar secara signifikan meningkatkan minat belajar.

(Iddha, Sri & Nur, 2025) memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva atau yang dikenal dengan PINCA merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan platform desain grafis Canva sebagai alat untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva (PINCA) secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas empat sekolah dasar, meskipun efektivitasnya bervariasi tergantung pada konteks implementasinya. Hal ini diungkapkan dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh (PINCA) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar dalam Pelajaran IPA di Kecamatan Jepon dengan metode penelitian Eksperimental kuantitatif Design dengan pra-eksperimen pre-test post tes satu kelompok.

Penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dari (Herlina, dkk, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti video interaktif, aplikasi

edukatif, E-book, multimedia interaktif, dan platform web gratis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini memperlihatkan jika siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar ketika pembelajaran berlangsung dan media pembelajaran digital dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan inovatif untuk siswa dengan metode penelitian yang dilakukan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi pustaka.

Penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD dengan menggunakan metode penelitian pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experiment) tipe non-equivalent control group design dari (Dimas, Haifaturrahmah & Muhammad, 2025) menyatakan bahwa penerapan media digital interaktif pada mata pelajaran IPA menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik, fitur interaktif, serta pemberian umpan balik secara langsung. Meskipun demikian, tantangan seperti

keterbatasan fasilitas dan kesiapan guru tetap menjadi faktor yang perlu diperhatikan.

(Viky, Raodatul & Sofiana, 2025) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan metode penelitian studi pustaka dengan menganalisis berbagai literatur dan hasil penelitian terkait memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan ular tangga, aplikasi Quizizz, dan game petualangan, dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru dari (Uswah, Salman, & Radhiyatul, 2026) menunjukkan media pembelajaran komik digital

interaktif terbukti sangat bermanfaat dalam pelajaran IPAS materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal kelas IV SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru. Hal ini terbukti dengan hasil uji *Paired Sample t-test* pada kelas eksperimen dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan peningkatan rata-rata dari 117,83 menjadi 121,78. Selain itu, terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelas berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,037 < 0,05$ dan *mean difference* sebesar 9,908, yang mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, penerapan pembelajaran komik digital interaktif untuk mata pelajaran IPAS berdampak terhadap motivasi belajar. Penelitian tersebut didukung dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen* tipe *Nonequivalent Control Group Design*

Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Tinjauan dari sepuluh artikel di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sangat efektif untuk pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, rasa semangat, antusias, dan keaktifan serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dengan media pembelajaran digital, guru dapat menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti komik digital, quizizz, kahoot, canva, *power point* dan lain sebagainya. Untuk membuat siswa tetap terlibat dan tidak bosan, konsep media pembelajaran digital yang diusung sangat cocok untuk para guru.

Media pembelajaran digital dapat meningkatkan keaktifan, antusias, minat, dan semangat belajar. Dampaknya terlihat pada peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran digital ini membuktikan efektivitasnya selama proses pembelajaran dalam hal menarik perhatian siswa.

kemudian, hasil menunjukkan jika mayoritas siswa memiliki pemahaman

yang cukup baik ketika menggunakan media pembelajaran digital dengan kemampuan menjawab pertanyaan dengan tepat. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian (Elsa, Syahrini, & Rizalul, 2025), menunjukkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA dan motivasi belajar siswa.

Maka dari itu, sangat disarankan untuk menggunakan media pembelajaran digital selama proses pembelajaran. Media pembelajaran digital tidak hanya dapat digunakan sebagai media dalam penilaian, melainkan juga sebagai alat dan sumber belajar. Media pembelajaran digital memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai pembelajaran interaktif seperti seperti komik digital, quizizz, kahoot, canva, *power point* dll. Media pembelajaran digital dapat dengan mudah digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang mencakup media interaktif dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

E. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar terbukti menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di dalam kelas. Media pembelajaran digital membantu siswa memahami materi serta meningkatkan keterlibatan mereka di dalam pembelajaran. Media pembelajaran digital ini direkomendasikan sebagai media pembelajaran dan penilaian untuk meningkatkan motivasi, minat, keterlibatan, keaktifan serta hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alma, dkk. (2023). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (1), 29-38. <https://journal.institutpendidika.ac.id/index.php/plusminus/article/view/1220>
- Asih, P, H & Aldina, E, A. (2026). Analisis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Pembelajaran IPA SD. *Book Chapter Pendidikan*

- Universitas Negeri Semarang
Jilid 10, 34-45.
<https://bookchapter.unnes.ac.id/index.php/kp/article/view/648>
- Awalina, dkk. (2024). *Studi Literatur : Pengaruh Penggunaan Media Vidio Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPA*. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10 (03), 653-670.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3541>
- Belva, S, H. (2024). *Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digitalisasi*. Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora, 4 (1), 19-28.
https://www.researchgate.net/publication/379159815_Teknologi_Pendidikan_Efektivitas_Penggunaan_Media_Pembelajaran_Berbasis_Teknologi_Di_Era_Digitalisasi
- Dimas., Haifaturrahmah., & Muhammad, N. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD*. Journal of Independent Education, 01 (02), 031-037.
<https://ejournal.icmandiri.com/index.php/jied/article/view/235>
- Elsa, N., Syahrini, Y., & Rizalul, F. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Pemahaman Konsep IPA dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya Lembaga “Bale Literasi”, 5 (2), 313-319.
<https://ejournal.baleliterasi.org/index.php/lambda/article/view/1442>
- Herlina, dkk. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10 (02), 347-360.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23991>
- Iddha, A., Sri, U., & Nur, F. (2025). *Pengaruh (PINCA) terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Empat Sekolah Dasar dalam Pelajaran IPA di Kecamatan*

- Jepun. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3 (3), 01-10.
<https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JUPENDIS/article/view/4105>
- Kartiningrum. (2015). *Panduan Penyusunan Studi Literatur*.
- Nurhaswinda, dkk. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA. Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 11 (02), 300-309.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/6597>
- Nyimas, A, A., Acep, R., & Indah, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA. Jurnal of Elementary Education, 06 (01), 169-175.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/16481>
- Syarifah, A & Yosi, G. (2025). Penggunaan Media Berbasis Quizizz dalam Pembelajaran IPA untuk Menumbuhkan Motivasi Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 4 (2), 2589-2601.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1875>
- Tessalonika, J, W., Room, M, S., & Ricard, D, H, P. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Digital Aplikasi Kahoot* dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Katolik 03 Frater Don Bosco Manado. Jurnal Simki Pedagogia, 8 (2), 525-536.
<https://jurnal.unpkediri.ac.id/index.php/JSP/article/view/1183>
- Ulhaq, Z. S., & Rahmayanti. (2020). *Panduan Penulisan Skripsi Literatur Review*.
- Uswah, K., Salman., & Radhiyatul, F. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru. Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner, 03 (01), 2496-2507).
<https://ojs.ruangpublikasi.com/>

- [ndex.php/jpim/article/view/2083/1672](https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/97)
- Viky, A., Raodatul, K., & Sofiana, N. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1 (2), 73-84. <http://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/97>
- Waluyo, H., Yofita, S., & Nadra, M, P. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14 (2), 466-473. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/1570>
- Yogi, F., Popi, A., & Hidayani, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2 (3), 61-68. <https://journal.insyaka.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/view/843>
- Zyelya, Z, A., Firman., & Desyandri. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 2 (4), 40-45. <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere/article/view/246>