



## Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar

### *Digital Learning Media in Improving Student Learning Motivation in Elementary Schools*

Ana Sofiyana<sup>1</sup>, Juliya Nur Hidayah<sup>2</sup>, Siti Khozinatullutfiah<sup>3</sup>, Khansa Fakhira maulidia<sup>4</sup>, Nuriyatus Shofi<sup>5</sup>, Ruby Tri Maharani<sup>6</sup>, Mansur<sup>7</sup>

Program Studi PGMI, UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten

Email : [anasofiyana05@gmail.com](mailto:anasofiyana05@gmail.com)<sup>1</sup>, [juliyahidayah1@gmail.com](mailto:juliyahidayah1@gmail.com)<sup>2</sup>, [khozinatullutfiah@gmail.com](mailto:khozinatullutfiah@gmail.com)<sup>3</sup>, [khansafakhiramaulidia@gmail.com](mailto:khansafakhiramaulidia@gmail.com)<sup>4</sup>, [nuriyatusshifi@gmail.com](mailto:nuriyatusshifi@gmail.com)<sup>5</sup>, [trimaharaniruby200@gmail.com](mailto:trimaharaniruby200@gmail.com)<sup>6</sup>, [mansur@uinbanten.ac.id](mailto:mansur@uinbanten.ac.id)<sup>7</sup>

#### Article Info

##### Article history:

Received : 21-05-2026

Revised : 23-05-2026

Accepted : 25-05-2026

Published : 27-05-2026

#### Abstract

*This study examines the role of digital learning media in enhancing elementary school students' learning motivation through a structured literature review. The review included journal articles, books, and research reports relevant to the topic of digital media and learning motivation in the context of elementary education. The synthesis of these findings suggests that digital learning media, such as interactive videos, educational applications, interactive multimedia, quiz platforms, and gamification-based learning tools, tend to increase students' attention, interest, active participation, and engagement in learning. Digital media also supports more varied, contextual, and non-monotonous learning, thus strengthening learning motivation both individually and collaboratively. However, its effectiveness is highly dependent on teacher preparedness, infrastructure availability, and the ability to integrate technology pedagogically. Therefore, digital learning media has the potential to be an effective strategy for enhancing elementary school students' learning motivation if well-designed and implemented.*

**Keywords:** *digital learning media; learning motivation; elementary school*

#### Abstrak

Penelitian ini mengkaji peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui tinjauan literatur terstruktur. Kajian dilakukan terhadap artikel jurnal, buku, dan laporan penelitian yang relevan dengan topik media digital dan motivasi belajar pada konteks pendidikan dasar. Hasil sintesis menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, seperti video interaktif, aplikasi edukatif, multimedia interaktif, platform kuis, dan perangkat pembelajaran berbasis gamifikasi, cenderung meningkatkan perhatian, minat, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media digital juga mendukung pembelajaran yang lebih bervariasi, kontekstual, dan tidak monoton, sehingga memperkuat motivasi belajar baik secara individu maupun kolaboratif. Meski demikian, efektivitasnya sangat tergantung pada kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur, serta kemampuan mengintegrasikan teknologi secara pedagogis. Dengan demikian, media pembelajaran digital memiliki potensi menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar jika dirancang dan diterapkan dengan baik.

**Kata kunci:** *media pembelajaran digital; motivasi belajar; sekolah dasar*

#### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital pada abad ke-21 telah mengubah banyak bagian kehidupan, termasuk pendidikan. Pemakaian teknologi dalam proses belajar sekarang menjadi sangat penting, terutama dalam usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar



siswa. Karena anak-anak di tingkat sekolah dasar mudah bosan dan membutuhkan rangsangan visual serta pengalaman belajar yang menyenangkan, metode pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi sangat penting. Akibatnya, penggunaan alat pembelajaran digital telah berkembang menjadi pendekatan kreatif untuk merancang kegiatan pembelajaran yang bermakna dan berhasil.

Motivasi dalam belajar adalah elemen kunci yang memengaruhi sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya lebih tekun, antusias, dan gigih dalam belajar. Namun, pada kenyataannya, siswa sering kali kurang memiliki keinginan untuk belajar karena strategi pengajaran yang digunakan terkesan monoton dan tidak bervariasi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode yang dominan tanpa dukungan alat bantu yang menarik dapat mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan serta minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran secara digital muncul sebagai solusi yang dapat mengatasi tantangan tersebut. Jenis media ini meliputi berbagai format seperti video pendidikan, aplikasi pendidikan, multimedia interaktif, serta platform pembelajaran online. Media digital telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan beragam (Rusdi dkk. 2025). Selain itu, media digital berpotensi membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan dengan meningkatkan keterlibatan aktif siswa sepanjang proses belajar.

Banyak penelitian terdahulu telah memperlihatkan temuan yang serupa terkait dengan keefektifan alat pembelajaran berbasis digital. Penelitian yang dikerjakan oleh Syafitri dan rekan-rekan menemukan bahwa penggunaan media digital seperti aplikasi multimedia dan interaktif dapat secara signifikan meningkatkan ketertarikan belajar siswa tingkat dasar (Syafitri dkk. 2025). Studi lain menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang interaktif, seperti smartboard, mampu meningkatkan motivasi internal siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan (Ainurrohmah DCG 2026). Bahkan, metode yang mengandalkan teknologi seperti gamifikasi telah terbukti berhasil dalam meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa (Valentinna dkk. 2024).

Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sumber daya pembelajaran digital dapat meningkatkan antusiasme siswa sekolah dasar dalam belajar, temuan-temuan dari studi-studi tersebut masih menunjukkan adanya ketidaksesuaian dalam penerapannya. Beberapa studi menyoroti keberhasilan media tertentu, seperti platform Quizizz, gamifikasi, atau multimedia interaktif, dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran, sementara yang lain menunjukkan bahwa penggunaan media digital mungkin tidak selalu memberikan hasil terbaik jika tidak didukung oleh kesiapan guru, ketersediaan fasilitas, dan kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Laelatul Munawaroh dkk. 2023). Selain itu, sebagian besar studi sebelumnya cenderung berfokus pada jenis media digital tertentu dan dilakukan secara terpisah, yang mengakibatkan kurangnya penelitian komprehensif yang mengkaji berbagai jenis media pembelajaran digital dalam kerangka peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui metodologi tinjauan literatur sistematis (As Syafaatussalamah dan Deandra Eka Salsabilla 2025). Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi yang



berbeda dengan menganalisis secara mendalam pengaruh berbagai jenis media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, sehingga memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran dalam konteks pendidikan kontemporer.

## **METODE PENELITIAN**

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tinjauan pustaka, yang merupakan pendekatan kualitatif. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menyelidiki secara mendalam beberapa kesimpulan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berfokus pada penerapan sumber belajar digital untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Dengan melakukan tinjauan pustaka, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai konsep, data empiris, dan perkembangan terkini yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

Dalam penelitian ini, data sekunder yang diambil dari berbagai publikasi ilmiah, seperti artikel jurnal nasional dan internasional, buku ilmiah, dan makalah konferensi yang relevan, berfungsi sebagai sumber data. Google Scholar, Garuda, dan situs jurnal yang disetujui oleh SINTA termasuk di antara basis data ilmiah yang digunakan dalam pencarian informasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dengan mengidentifikasi, mengumpulkan, dan mengklasifikasikan berbagai sumber yang berkaitan dengan topik penelitian. Setelah langkah ini, unsur-unsur utama dari setiap sumber diidentifikasi melalui pembacaan yang cermat, termasuk tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, hasil yang diperoleh, dan kesimpulan yang dibuat.

Analisis informasi dilakukan lewat metode analisis isi dengan urutan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pengurangan data, yang berarti memilih dan merangkum informasi utama dari literatur yang diteliti; (2) penyajian data dalam format naratif yang terstruktur; dan (3) penarikan kesimpulan berdasarkan pola, kecenderungan, serta hubungan antara hasil dari berbagai sumber. Untuk memastikan kevalidan data, studi ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yang meliputi perbandingan dan evaluasi keselarasan informasi dari berbagai sumber yang berbeda.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap beragam sumber literatur akademik, terungkap bahwa penggunaan media digital dalam belajar memiliki kontribusi yang penting bagi peningkatan semangat belajar anak-anak di tingkat sekolah dasar. Temuan kajian menunjukkan adanya pola berulang yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bervariasi, sehingga berpengaruh langsung terhadap peningkatan motivasi belajar para siswa. Selain untuk meningkatkan motivasi, media pembelajaran digital juga membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Penggunaan media digital yang memuat teks, audio, video, dan animasi membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Monalisa dkk. 2024).

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital seperti video interaktif, aplikasi pendidikan, multimedia, dan situs belajar daring dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas belajar. Siswa menjadi lebih terlibat,



bersemangat, dan berkonsentrasi saat proses belajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan studi yang menyatakan bahwa penggunaan media digital membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Rusdi dkk. 2025).

Hasil studi yang berbeda menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang interaktif, seperti smartboard dan animasi video, mampu meningkatkan motivasi siswa dari dalam diri mereka, menumbuhkan kepercayaan diri, serta menciptakan lingkungan belajar yang bersifat kolaboratif dan menyenangkan (Lestari dkk. 2026). Bahkan, metode yang menggunakan gamifikasi di platform digital telah terbukti berhasil dalam mendorong partisipasi dan motivasi belajar siswa dengan menerapkan aspek permainan seperti poin dan hadiah. Dengan adanya sistem poin, reward, dan tantangan dalam pembelajaran digital membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar (Valentinna dkk. 2024).

Selain itu, penggunaan platform pembelajaran digital seperti Quizizz terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan antusias siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk kuis interaktif yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena adanya unsur permainan dan tantangan dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang kami teliti yang menyatakan bahwa Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa sekolah dasar (Rizkullah dkk. 2025).

Pemanfaatan media digital turut berperan dalam peningkatan ketertarikan belajar para siswa. Para siswa semakin berminat pada materi yang disajikan dengan cara visual dan interaktif jika dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Penelitian telah mendukung pernyataan ini, menunjukkan bahwa media digital, termasuk aplikasi interaktif dan multimedia, dapat memperbesar konsentrasi serta partisipasi siswa dalam proses belajar (Syafitri dkk. 2025).

Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keefektifan media pembelajaran berbasis digital dipengaruhi oleh berbagai elemen, di antaranya kesiapan para pengajar, keberadaan infrastruktur, serta kemampuan untuk menggabungkan teknologi dalam proses belajar. Tanpa dukungan tersebut, pemanfaatan media digital tidak akan memberikan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, pelatihan untuk guru serta penyediaan fasilitas yang cukup sangat diperlukan agar penerapan media digital dapat berjalan secara optimal.

**Tabel Ringkasan Hasil Penelitian**

No	Peneliti & Tahun	Jenis Media Digital	Hasil Utama
1	Rusdi et al. (2025)	Video, aplikasi edukasi	Meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa
2	Syafitri et al. (2025)	Multimedia interaktif	Meningkatkan minat dan fokus belajar
3	Ainurrohmah et al. (2026)	Smartboard	Meningkatkan motivasi intrinsik dan kolaborasi
4	Hasanah et al. (2025)	Video & aplikasi	Meningkatkan motivasi dan hasil belajar
5	Rizkullah et al. (2025)	Platform pembelajaran Quizizz	Mampu meningkatkan keaktifan dan antusias siswa karena adanya unsur permainan dan tantangan dalam proses belajar



## Pembahasan

Menurut teori konstruktivisme, yang didukung oleh temuan penelitian ini, siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat memanfaatkan media digital untuk mempelajari berbagai topik melalui visualisasi, simulasi, dan keterlibatan langsung. Penggunaan multimedia interaktif membuat siswa secara aktif mengembangkan pemahaman mereka sendiri, bukan sekadar menyerap pengetahuan secara pasif (Harsiwi dan Arini 2020). Keinginan internal siswa untuk belajar lah yang menjadi pendorong motivasi intrinsik.

Selain itu, media digital merupakan alat yang berguna untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih relevan dan selaras dengan kehidupan siswa di dunia digital modern. Teknologi yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka membuat pengalaman belajar menjadi lebih relevan. Dengan kata lain, siswa bukanlah pembelajar pasif, melainkan berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.

Penggunaan alat pembelajaran digital selaras dengan metodologi pembelajaran abad ke-21, yang sangat menekankan pada pengembangan pemikiran kritis, kreativitas, kerja sama tim, dan keterampilan komunikasi, dari sudut pandang pedagogis. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih kontekstual dan menarik, media digital seperti Wordwall, film animasi, dan multimedia interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar (Saputri dan Hadiyanti 2025). Siswa juga dapat menggunakan media digital untuk menyelidiki materi pelajaran, baik secara mandiri maupun berkelompok, yang pada akhirnya meningkatkan pengalaman belajar secara keseluruhan.

Namun, perlu diingat bahwa karakteristik anak-anak sekolah dasar harus menjadi pertimbangan dalam penggunaan media digital. Oleh karena itu, pendidik harus memilih media yang mudah dipahami, menarik, dan sederhana guna memastikan tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, pengawasan dan bimbingan guru tetap diperlukan untuk memastikan bahwa penggunaan media digital sejalan dengan tujuan pendidikan.

Selain itu, temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa keefektifan penggunaan media pembelajaran digital bergantung pada kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan berpusat pada siswa, di samping kompleksitas teknologi yang digunakan. Sebagai fasilitator, guru memegang peranan penting dalam membantu siswa memanfaatkan media digital secara bertanggung jawab dan efisien. Media digital dapat dimanfaatkan sebagai alat pendidikan dengan persiapan yang memadai, sehingga siswa sekolah dasar dapat memperoleh kesempatan belajar yang menarik, imajinatif, dan menyenangkan.

Namun, penggunaan media pembelajaran digital juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih beragam dan efektif. Perhatian siswa dapat ditangkap dengan menyajikan informasi melalui gambar, video, animasi, atau permainan edukatif, yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dan mendorong hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa.

Akibatnya, penggunaan bahan pembelajaran digital dapat menjadi metode yang berhasil untuk meningkatkan antusiasme siswa di sekolah dasar. Media digital dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih kreatif, menarik, dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era



modern jika didukung oleh persiapan guru, fasilitas dan infrastruktur yang memadai, serta manajemen pengajaran yang baik. (Azzahra dan Prasetyo 2024).

Berdasarkan data ini, antusiasme siswa sekolah dasar dalam belajar meningkat secara signifikan berkat penggunaan sumber daya pembelajaran digital. Siswa dapat belajar lebih efektif dalam lingkungan digital yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan berbagai media, seperti video interaktif, QuizWhizzer, lembar kerja digital, e-book, dan platform pembelajaran daring, menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih beragam dan menarik.

Penggunaan media digital merupakan pendekatan yang relevan dalam konteks pendidikan abad ke-21 untuk menumbuhkan pemikiran kritis, kreativitas, kerja sama tim, dan keterampilan komunikasi siswa. Pembelajaran berbasis digital memberi siswa kesempatan untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar mengajar dan secara aktif mencari pengetahuan. Hasilnya, media digital menawarkan sarana untuk mengembangkan pembelajaran baru yang berfokus pada siswa, selain menjadi alat pendidikan yang berguna.

Namun, keefektifan penggunaan bahan pembelajaran digital masih bergantung pada sejumlah variabel penting, termasuk kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur dan fasilitas, serta kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam ruang kelas. Untuk memastikan bahwa penggunaan media digital oleh siswa tetap selaras dengan tujuan pembelajaran, peran guru sangat penting dalam memberikan arahan dan bimbingan. Selain itu, pemantauan diperlukan untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak menimbulkan dampak yang tidak diinginkan, seperti gangguan atau ketergantungan pada perangkat digital.

Oleh karena itu, jika media pembelajaran digital digunakan dengan tepat, secara sengaja, dan didukung oleh sumber daya yang memadai, hal ini dapat menjadi strategi yang berhasil untuk meningkatkan motivasi siswa di sekolah dasar. Selain itu, mengintegrasikan media digital ke dalam pengajaran merupakan langkah penting dalam mengatasi tantangan pendidikan di era digital serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan menarik bagi siswa (As Syaafaatussalimah dan Deandra Eka Salsabilla 2025).

## **KESIMPULAN**

Temuan tinjauan pustaka ini mendukung kesimpulan bahwa sumber daya pembelajaran digital sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pemanfaatan berbagai media digital, seperti papan tulis pintar, gamifikasi, aplikasi pembelajaran, video interaktif, multimedia pembelajaran, dan platform pembelajaran daring, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan antusiasme siswa dalam proses belajar. Selain itu, media digital mendorong pembelajaran yang lebih beragam dan kontekstual yang sejalan dengan perubahan pendidikan di abad ke-21. Namun, efektivitas sumber daya pembelajaran digital bergantung pada faktor-faktor seperti kesiapan guru, ketersediaan sumber daya dan infrastruktur, serta kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran secara pedagogis yang tepat, serta kompleksitas teknologi yang digunakan. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan penggunaan media digital, diperlukan bantuan berupa pelatihan guru, manajemen pengajaran yang efisien, dan infrastruktur yang memadai. Dengan demikian, media pembelajaran digital dapat menjadi solusi kreatif dan pendekatan yang berhasil untuk meningkatkan dorongan belajar siswa sekolah dasar jika



diterapkan dengan benar, terencana, dan disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga mendorong terciptanya lingkungan belajar yang aktif, imajinatif, menarik dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrohmah DCG, Afifah UlyErhamwilda, Asep Dudi Suhardini. 2026. “Peran Media Digital Interaktif Smartboard terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi (JIPP)* 4 (1).
- As Syaafaatussalamah dan Deandra Eka Salsabilla. 2025a. “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>.
- Azzahra, Shakilla, dan Teguh Prasetyo. 2024. “Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru.” *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar KonsorsiumPengetahuan Innoscientia* 1 (1).
- Harsiwi, Udi Budi, dan Liss Dyah Dewi Arini. 2020. “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4 (4): 1104–13. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>.
- Laelatul Munawaroh, Siti Rokmanah, dan Ahmad Syachruraji. 2023. “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 14 (01): 170–80. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.39651>.
- Lestari, Khusnul Khotimah, Lia Farida, dan Abdul Azis Khoiri. 2026. *Peran Papan Interaktif Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4.
- Monalisa, Intana, Yustia Suntari, dan Engga Dallion Ew. 2024. “Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8 (3): 1953–63. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602>.
- Rizkullah, Muhamad Fakhriyendi, Moh. Sahlan, dan Dwi Puspitarini. 2025. “Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz” dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 9 (4): 860–67. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>.
- Rusdi, Herlina, Rifadhilla Ervianti, Adrias Adrias, dan Aissy Putri Zulkarnaini. 2025. *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR*. 10.
- Saputri, Melliana, dan Putri Octa Hadiyanti. 2025. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9 (6): 3022–33. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7575>.
- Syafitri, Dian, Naura Nurva Reni, dan Zara Septiyana. 2025. *Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. 9.
- Valentinna, Caroline Rachel, Endang M. Kurnianti, dan Uswatun Hasanah. 2024. “Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 8 (3): 1722–32. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>.