

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: KAJIAN STUDI LITERATUR

Ismail Rahman¹, Nurhadifah Amaliyah², Anni Mafruha Amaliyah³, Musdalifa⁴, Dinda
Claudia Risal Denggo⁵

¹BSM, Bosowa School Makassar, Makassar

^{2,5}PGSD, Universitas Megarezky, Makassar

³UIM, Universitas Islam Makassar, Makassar

⁴PGMI, STAI Al. Gazali Bulukumba, Bulukumba

Coresponden E-Mail: 1ollenk.bowel@gmail.com

Abstrak

Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Berdasarkan hal di atas, penting untuk melihat dan mengkaji penggunaan media pembelajaran digital yang dapat mendorong motivasi belajar siswa dengan media yang interaktif dan sesuai zaman melalui pengumpulan informasi dari berbagai sumber yang relevan. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Beberapa sumber data yang digunakan berupa jurnal ilmiah, buku akademik, artikel dari situs resmi, serta laporan penelitian terdahulu yang diperoleh melalui basis data daring seperti *Google Scholar*, *ScienceDirect*, dan *ResearchGate*. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan mengumpulkan dan menganalisis artikel-artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2015 hingga 2024. Dari proses penyaringan yang memenuhi kriteria inklusi, yakni memuat data empiris, relevan dengan topik, serta tersedia dalam versi full-text. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, dengan cara mengkode isi artikel, mengelompokkan tema berdasarkan jenis media digital dan indikator motivasi belajar, serta menyusun sintesis temuan untuk menarik kesimpulan umum. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital secara umum memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, terutama dalam hal meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, pengembang media pembelajaran, dan pemangku kebijakan dalam merancang pembelajaran digital yang lebih efektif dan menyenangkan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital; Motivasi Belajar; Studi Literatur

Abstract

In a teaching and learning process, it is inseparable from a learning media where the media acts as a tool in the teaching and learning process to facilitate the learning process and as a tool for educators to convey knowledge and material. Based on the above, it is important to see and examine the use of digital learning media that can boost students' learning motivation with interactive and appropriate media through collecting information from various relevant sources. This study uses a literature study method. Some of the data sources used are scientific journals, academic books, articles from official websites, and previous research reports obtained through bold databases such as Google Scholar, ScienceDirect, and ResearchGate. The method used is the Systematic Literature Review (SLR) by collecting and analyzing scientific articles published between 2015 and 2024. From the screening process that meets the inclusion criteria, namely containing empirical data, relevant to the topic, and available in the full-text version. Data analysis was carried out descriptively qualitatively, by coding the contents of the article, grouping themes based on the type of digital media and learning motivation indicators, and compiling a synthesis of findings for general interesting conclusions. The results of the study indicate that digital learning media generally have a positive influence on students' learning motivation, especially in terms of increasing their interest, attention, and involvement in the learning process. This study is expected to be a reference for teachers, learning media developers, and policy makers in designing more effective and enjoyable digital learning.

Keywords: Digital Learning Media; Learning Motivation; Literature Study

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi yang saat ini terus berkembang, mendorong kita untuk meningkatkan keahlian dan kemampuan diri dalam penggunaannya. Maka sebagai manusia yang hidup di era digital seperti sekarang, akan terasa tertinggal apabila kita tidak mampu untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman (Rosmana et al., 2024). Dunia Pendidikan pun tak lepas dari kemajuan teknologi yang mendorong guru untuk selalu *update* mengenai perkembangan dan peningkatan skill khususnya dalam menerapkan ke dalam sebuah pembelajaran. Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Semakin berkembangnya zaman teknologi yang semakin canggih, maka dengan demikian pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari, teknologi digital adalah salah satu contoh konkret betapa kita sebagai umat manusia saat ini tidak mungkin bisa terlepas dari cengkeramannya (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik (Sapriyah, 2019). Di era digital ini, penggunaan media digital dalam sistem pendidikan sudah menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa dihindari. Teknologi tersebut terbukti berdampak pada proses pembelajaran secara manajemen, penyampaian materi, dan interaksi antara siswa dan guru (Esto et al., 2019)

Perkembangan teknologi yang cepat dapat mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, karena media memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Dengan menguasai alat-alat pengajaran ini, guru dapat menyebarkan dan menggunakannya secara kreatif dalam kurikulum yang menarik dan inovatif (Barokah dkk., 2024). Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal.

Selain itu, media pembelajaran digital interaktif menawarkan kemudahan dalam penyampaian materi melalui berbagai fitur seperti video, simulasi, kuis, dan game edukasi yang

dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar mahasiswa (Sadewo & Marsofiyati, 2024). Hal ini memungkinkan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan siswa pada yang saat ini lebih menyukai media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memperlihatkan objek-objek secara nyata. Dalam hal ini motivasi belajar dapat dibangun dengan adanya penggunaan media pembelajaran digital yang digunakan dengan baik oleh guru motivasi belajar adalah keyakinan dan upaya guna berperan dalam kegiatan belajar mengajar yang tercermin dengan kegiatan atau proses yang dilakukan oleh peserta didik dalam belajar guna mencapai tujuan pembelajarannya (Fasya Jaya, 2022).

Berdasarkan hal di atas, penting untuk melihat dan mengkaji penggunaan media pembelajaran digital yang dapat mendongkrak motivasi belajar siswa dengan media yang interaktif dan sesuai zaman melalui pengumpulan informasi dari berbagai sumber yang relevan. Maka dari itu penelitian ini dibuat untuk melihat, mengidentifikasi dan menganalisis penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Studi literatur merupakan metode yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan, baik itu jurnal, buku, maupun artikel ilmiah (Widyastuti, 2023). Proses pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan mencari literatur yang relevan dengan media pembelajaran digital dan motivasi belajar siswa melalui berbagai database akademik, *google scholar* dan perpustakaan digital yang diterbitkan antara tahun 2019 sampai 2025 dan berfokus pada media pembelajaran digital dan motivasi belajar siswa.

Beberapa sumber data yang digunakan berupa jurnal ilmiah, buku akademik, artikel dari situs resmi, serta laporan penelitian terdahulu yang diperoleh melalui basis data daring seperti *Google Scholar*, *ScienceDirect*, dan *ResearchGate*. Pemilihan literatur dilakukan secara purposive, yaitu hanya memilih sumber yang relevan dengan fokus penelitian, memiliki kualitas akademik yang baik, dan diterbitkan dalam rentang waktu lima hingga sepuluh tahun terakhir untuk menjaga aktualitas data. Proses analisis dilakukan dengan pendekatan kualitatif, melalui identifikasi tema-tema utama, perbandingan antar temuan, serta evaluasi terhadap kelebihan dan keterbatasan masing-masing studi. Hasil dari analisis ini dilakukan dengan cara mengkategorikan informasi berdasarkan tema yang relevan. Analisis ini bertujuan untuk menemukan pola dan kesimpulan yang dapat diambil dari berbagai penelitian yang ada.

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan analisis tematik. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi dan menyintesis berbagai temuan dari artikel-artikel yang dikaji agar dapat ditarik pola umum dan kesimpulan yang bermakna. Langkah pertama dalam analisis adalah pengkodean awal (*initial coding*), yaitu dengan membaca setiap artikel secara menyeluruh dan menandai informasi penting yang berkaitan dengan dua fokus utama penelitian: (1) jenis media pembelajaran digital yang digunakan, dan (2) bentuk atau indikator motivasi belajar siswa yang dikaji. Jenis media yang ditemukan meliputi video pembelajaran, animasi interaktif, aplikasi mobile edukatif, game berbasis pendidikan, platform e-learning seperti Google Classroom dan Moodle, serta media berbasis augmented reality (AR). Sementara itu, indikator motivasi belajar yang paling sering dianalisis dalam artikel meliputi minat belajar, perhatian, rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan kegigihan siswa dalam menyelesaikan tugas belajar.

Langkah kedua adalah pengelompokan data (*categorizing*), di mana informasi yang telah dikode dikelompokkan berdasarkan tema-tema utama, misalnya “media visual interaktif”, “media berbasis game”, dan “media pembelajaran berbasis platform daring”. Setiap kelompok kemudian dianalisis untuk melihat bagaimana media tersebut berkontribusi terhadap motivasi belajar, dengan mencatat jenis motivasi yang dipengaruhi, metodologi penelitian yang digunakan, serta hasil dan kesimpulan masing-masing studi. Langkah ketiga adalah perbandingan antar temuan. Pada tahap ini dilakukan analisis komparatif untuk melihat kesamaan dan perbedaan antar penelitian, baik dari sisi hasil (misalnya, apakah semua jenis media digital meningkatkan motivasi), konteks pendidikan (SD, SMP, SMA), maupun pendekatan penelitian (kuantitatif, kualitatif, atau campuran). Temuan yang konsisten diperkuat sebagai pola umum, sementara temuan yang berbeda dianalisis lebih lanjut untuk menemukan alasan perbedaan tersebut, misalnya karena perbedaan subjek, latar belakang teknologi, atau strategi pembelajaran.

Langkah terakhir adalah evaluasi terhadap kekuatan dan keterbatasan masing-masing studi. Evaluasi ini mencakup metode yang digunakan dalam studi primer (apakah valid dan reliabel), jumlah dan karakteristik responden, serta sejauh mana media digital benar-benar diterapkan dalam praktik belajar. Dengan menggabungkan seluruh informasi ini, analisis bertujuan menemukan pola umum, mengidentifikasi media yang paling efektif, serta menyusun rekomendasi bagi praktisi dan peneliti selanjutnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Dari hasil identifikasi dan analisis terhadap 20 artikel yang relevan, diperoleh beberapa temuan utama yang dapat dikelompokkan ke dalam empat aspek, yaitu: jenis media digital yang digunakan, aspek motivasi yang dipengaruhi, faktor pendukung efektivitas media, serta tantangan penggunaannya.

Jenis Media Pembelajaran Digital yang Digunakan

Studi-studi yang dianalisis menunjukkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran digital yang digunakan dalam konteks pendidikan. Jenis media yang paling sering muncul antara lain: Video pembelajaran interaktif (digunakan dalam 12 dari 20 artikel), Game edukatif digital (9 artikel), Aplikasi mobile edukatif (7 artikel), Learning Management System (LMS) seperti Moodle, Google Classroom, dan Edmodo (6 artikel), serta Media berbasis Augmented Reality (AR) (3 artikel). Penggunaan video dan game edukatif paling dominan karena dianggap mampu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini memadukan elemen visual, audio, dan interaktivitas yang tinggi, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Aspek Motivasi Belajar yang Dipengaruhi

Analisis terhadap isi artikel menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap beberapa aspek motivasi belajar siswa, antara lain:

- a. Minat belajar: Hampir seluruh artikel melaporkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan ketertarikan terhadap materi saat disampaikan dengan media digital.
- b. Perhatian dan fokus belajar: Desain visual yang menarik dan penyajian materi yang interaktif membantu siswa untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran.
- c. Rasa percaya diri: Media yang menyediakan umpan balik langsung (seperti kuis otomatis) membantu siswa merasa lebih yakin terhadap pemahaman mereka.
- d. Kegigihan dalam menyelesaikan tugas: Terutama terlihat dalam penggunaan game edukatif yang memiliki sistem tantangan dan penghargaan.

Hal ini sejalan dengan teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan siswa, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan dalam belajar.

Faktor-Faktor yang Mendukung Efektivitas Media Digital

Beberapa studi menekankan bahwa keberhasilan penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar tidak hanya bergantung pada jenis medianya, tetapi juga pada beberapa faktor pendukung, seperti:

- a. Desain media yang menarik dan responsif, baik secara visual maupun audio,
- b. Kesesuaian media dengan usia dan karakteristik siswa, yang dapat meningkatkan relevansi dan penerimaan materi,
- c. Dukungan guru sebagai fasilitator, yang membimbing siswa dalam memanfaatkan media secara optimal,
- d. Ketersediaan infrastruktur dan akses teknologi, termasuk perangkat dan jaringan internet yang stabil.

Dengan dukungan yang memadai, media digital tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi dapat menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang memotivasi.

Tantangan dan Keterbatasan Penggunaan Media Digital

Meskipun media pembelajaran digital memiliki banyak manfaat, beberapa kendala juga ditemukan dalam proses implementasinya. Beberapa tantangan tersebut meliputi:

- a. Keterbatasan fasilitas teknologi, terutama di daerah dengan akses terbatas,
- b. Kurangnya literasi digital di kalangan guru dan siswa, yang menyebabkan media tidak digunakan secara maksimal,
- c. Gangguan atau distraksi digital, di mana siswa cenderung membuka aplikasi lain saat menggunakan perangkat digital,
- d. Waktu penggunaan yang tidak terkontrol, yang kadang menyebabkan kelelahan atau kejenuhan.

Beberapa artikel menyarankan perlunya pelatihan intensif bagi guru dalam penggunaan teknologi, serta pengembangan media yang berbasis kurikulum dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Jenis-jenis media pembelajaran di era digital pertama memilih alat peraga yang menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran untuk disesuaikan karena jika media pembelajaran tidak sesuai untuk menyampaikan materi, tentu akan membuat proses pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif (Asari et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh (Jediut et al., 2022) menyatakan bahwa teknologi sebagai media digital memiliki manfaat dalam upaya memotivasi belajar siswa SD selama pandemi. Manfaat media digital yang paling penting adalah meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan dorongan utama dalam proses belajar. Tanpa motivasi, tidak ada kegiatan belajar.

Hasil penelitian (Mustaqim, 2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis *Augmented Reality* sangat berguna untuk media pembelajaran yang interaktif dan nyata serta secara langsung oleh peserta didik. Selain itu media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar karena sifat dari *Augmented Reality* yang menggabungkan dunia maya yang dapat meningkatkan imajinasi peserta didik dengan dunia nyata secara langsung.

Selanjutnya penelitian (Wihandarti et al., 2024) menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian akademik siswa di sekolah dasar. Selain meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, media digital juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep yang diajarkan. Dengan berbagai jenis media, seperti video edukatif, aplikasi interaktif, dan e-book, pelajar dapat belajar secara independen dan secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan (Nurhidayati & Madiun, 2024) mengemukakan hasil analisis penelitian di SMP Negeri 12 Kota Madiun dapat diketahui bahwa, pembelajaran digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil ini bisa dipahami karena, dengan Pembelajaran Digital peserta didik lebih antusias dan memperhatikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Melalui penyampaian media digital seperti power poin, gambar, penayangan video dan games online mampu memberi suasana belajar yang baru bagi mereka.

Penelitian (Fitri et al., 2024) menyatakan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran digital yang salah satu keterampilan yang dihasilkan adalah keterampilan literasi. Keterampilan literasi meliputi keterampilan membaca dan menulis. Selain meningkatkan keterampilan, pembelajaran berbasis media digital juga dapat meningkatkan motivasi belajar, akses ke sumber belajar yang lebih luas, pengembangan keterampilan literasi digital, personalized learning, kolaborasi dan interaksi sosial, feedback yang lebih cepat dan tepat, diversifikasi metode pembelajaran dan peningkatan keterampilan orang tua.

Pada penelitian yang dilakukan (Widiastari & Puspita, 2024) mengemukakan hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV di SD Inpres 2 Nambaru. Melalui aplikasi pembelajaran interaktif, video edukasi, dan animasi, siswa menunjukkan peningkatan keterlibatan yang signifikan selama proses pembelajaran. Selain itu penelitian dari (Mulyosari & Khosiyono, 2023) mengatakan bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran

berbasis teknologi pada saat pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajarnya, dan tentu saja mempengaruhi hasil belajarnya. Hasil belajar yang memuaskan memungkinkan Anda mencapai tujuan belajar secara maksimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjamin siswa tidak bosan karena guru bukan satu-satunya sumber belajar.

Penelitian (Wulan et al., 2023) menyatakan bahwa hasil penelitian mendukung gagasan bahwa teknologi digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran tematik. Implikasinya adalah penerapan teknologi digital dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menghadapi tuntutan masyarakat digital. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh (Julita & Dheni Purnasari, 2022) bahwa dengan memanfaatkan teknologi sebagai media yang lebih modern dapat memudahkan serta membantu dalam proses belajar dan mengajar. Pemanfaatan teknologi merupakan sebuah usaha untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran digital dan motivasi belajar di atas, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang meningkat. Selain itu, beberapa kompetensi dan hasil belajar siswa turut meningkat. Media pembelajaran digital yang digunakan oleh guru juga dapat membantu interaksi antara siswa dengan siswa. Media pembelajaran digital yang berpengaruh besar terhadap motivasi juga tidak luput dari pemilihan media digital yang tepat. Selain itu motivasi belajar yang meningkat juga membuat pembelajaran tidak monoton dan semakin menyenangkan.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian terdahulu melalui beberapa sumber data yang digunakan berupa jurnal ilmiah, buku akademik, artikel dari situs resmi, serta laporan penelitian terdahulu yang diperoleh melalui basis data daring seperti *Google Scholar*, *ScienceDirect*, dan *ResearchGate* dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang meningkat. Selain itu, beberapa kompetensi dan hasil belajar siswa turut meningkat. Media pembelajaran digital yang digunakan oleh guru juga dapat membantu interaksi antara siswa dengan siswa. Penelitian ini memberikan beberapa kontribusi kontribusi teoretis. Penelitian ini memperkaya kajian literatur mengenai pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa dengan menyajikan sintesis dari berbagai studi empiris. Kontribusi Praktis. Penelitian ini juga memberikan wawasan bagi para guru, pengembang media, dan pembuat kebijakan pendidikan dengan: Kontribusi Metodologis.

Dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), penelitian ini memberikan model metodologis yang dapat dijadikan rujukan untuk penelitian sejenis, terutama dalam mengorganisir dan menyintesis data literatur secara sistematis dan transparan.

Daftar Pustaka

- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., Darmada, I. M., & Pratasik, S. (2023). Media Pembelajaran Era Digital. In CV. *ISTANA AGENCY* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Barokah, A., Meilania², D. K., Lestari³, F., Aliifah⁴, S. N., & Saphira⁵, V. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Vidio Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(September), 1–23.
- Esto, E., Daud, M. H., & Ilyas. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Motivasi Belajar. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2), 42–52.
- Fasya Jaya, E. S. (2022). Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Era Pandemi Covid-19. *Journal of Economics and Business Education*, 2(1), 19–20. <https://journal.inspirasi.or.id/index.php/edunusa>
- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Khalimatus'sadiyah, Indah Rakhmatika⁴, M., Afifah⁶, N., & M. Davy Handiawan⁷, A. P. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Peserta Didik Di MA Pembangunan Jakarta. *Journal of Global and Multidisciplinary*, 2(6), 1931–1940. <https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/view/382%0Ahttps://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/download/382/290>
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 Pendahuluan Kegiatan pembelajaran di kelas melibatkan beberapa pola interaksi , yakni interaksi antara guru dan siswa , siswa dan siswa , serta siswa d. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Julita, & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2395–2405. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5037>
- Mustaqim, I. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Ilmawan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Nurhidayati, B. U., & Madiun, U. P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan

- Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 12 Kota Madiun. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(2), 592–597.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri kaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8205>
- Sadewo, A. P., & Marsofiyati. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 7(9).
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Widiastari, N. gusti ayu putu, & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 1–23.
- Widyastuti, A. (2023). Studi Literatur : Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas IV SD Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Inovasi Pedagogi & Teknologi (JIPTek) Vol, 1(1)*, 115–120.
- Wihandarti, A. P., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(12), 450–458.
- Wulan, L. D. C., Prayogo, M. S., & Aula, L. H. (2023). Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V DI SDN 03 Mangli Jember. *Pendikdas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 04(02), 10–16.