

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V DI MI AL-MUBTADIIN

Ainal Mardiyah¹, Abd. Rahman Hamdan², Hariri Ubaidillah³, Rifqah Maulidia Silvana⁴, Mohammad Jufriyanto⁵, Sama'⁶

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Sumenep, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Corresponding Author: mohammadjufriyanto1@gmail.com^{1*}

Info Artikel

Received: 03 Juni 2026

Revised : 09 Juni 2026

Accepted: 16 Juni 2026

Published: 30 Juni 2026

Keywords: digital learning media, learning activity, elementary school, interactive learning.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, keaktifan belajar, sekolah dasar, pembelajaran interaktif.

Abstract

The digital transformation in education encourages teachers to utilize technology as an innovative learning tool. Digital learning media is one alternative that can be used to increase student learning activity. This article aims to describe the use of digital learning media in increasing the learning activity of fifth-grade students at MI Al-Mubtadiin. The study used a qualitative descriptive approach with data sources in the form of observations, documentation, and reflections on activities during the Field Experience Practice (PPL). The results showed that the use of interactive quiz-based digital learning media was able to increase student participation in learning. Students became more active in asking questions, answering questions, discussing, and showing high enthusiasm during the learning process. In addition, digital media also created a more interesting and enjoyable learning atmosphere. These findings indicate that digital learning media can be an effective alternative in increasing the learning activity of elementary school students.

Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V di MI Al-Mubtadiin. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa hasil observasi, dokumentasi, dan refleksi kegiatan selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media digital juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Multidisipliner

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0, pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan yang mendesak. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Media pembelajaran digital merupakan sarana yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Penggunaan media digital memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret melalui visualisasi, animasi, audio, maupun aktivitas interaktif. Berbeda dengan media konvensional, media pembelajaran digital memberikan umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya secara real-time. Menurut Hidayat, Ilham, dan Ningsih (2024), media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Keaktifan belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung. Keaktifan belajar mencerminkan keterlibatan siswa baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering kali menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk belajar. Hal ini menjadi permasalahan yang kerap ditemukan di berbagai jenjang pendidikan dasar, termasuk madrasah ibtidaiyah.

Keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Raudah, Suriansyah, dan Cinantya (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa, keberanian mengemukakan pendapat, dan minat belajar dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, Rizkullah, Sahlan, dan Puspitarini (2025) menyebutkan bahwa media berbasis kuis interaktif seperti Quizizz terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Al-Mubtadiin, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini ditandai dengan minimnya interaksi antara siswa dan guru, rendahnya keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelas. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung hanya mendengarkan tanpa terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Situasi tersebut mendorong perlunya inovasi dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru menggunakan media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penggunaan media tersebut memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Syafitri et al. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk aspek keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan dan kajian empiris tersebut, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V di MI Al-Mubtadiin. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel penelitian. Creswell (2014) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang berfokus pada pemahaman makna dari fenomena sosial melalui pengamatan secara langsung di lapangan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research) yang bersifat deskriptif. Data dikumpulkan secara langsung melalui pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media digital. Fokus penelitian adalah mendeskripsikan perubahan keaktifan belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MI Al-Mubtadiin Sera Barat, Kecamatan Bluto, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan terkait rendahnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) berlangsung.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas V MI Al-Mubtadiin yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat teknologi, sehingga lebih siap untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis media digital. Selain itu, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipilih karena materinya bersifat konseptual dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik agar tidak terkesan abstrak bagi siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara, yaitu observasi, dokumentasi, dan catatan refleksi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Observasi dilakukan secara partisipatif untuk mengamati tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media digital. Aspek yang diamati meliputi keberanian bertanya dan menjawab, antusiasme siswa, interaksi antarsiswa, serta tingkat partisipasi secara keseluruhan.

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data hasil observasi, meliputi foto kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, dan dokumen perangkat pembelajaran yang digunakan. Refleksi diri dilakukan setelah setiap sesi pembelajaran untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media digital dan mengidentifikasi faktor pendukung maupun penghambat yang muncul selama proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña (2020) yang meliputi tiga tahapan. Pertama, reduksi data, yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan. Kedua, penyajian data, yaitu sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif. Ketiga, penarikan kesimpulan, yaitu proses menarik simpulan berdasarkan data yang telah disajikan.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui perubahan keaktifan belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan menggunakan media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan apersepsi untuk mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa sehari-hari. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa. Pada tahap ini, siswa mulai menunjukkan rasa ingin tahu ketika mengetahui bahwa pembelajaran akan menggunakan media berbasis teknologi.

Pada kegiatan inti, guru menampilkan media pembelajaran digital yang telah disiapkan. Siswa diarahkan untuk mengikuti kuis interaktif yang berisi pertanyaan seputar nilai-nilai Pancasila. Media yang digunakan menampilkan soal secara menarik disertai skor dan papan peringkat (leaderboard) yang dapat dilihat langsung oleh seluruh siswa. Kompetisi sehat yang tercipta melalui fitur ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam menjawab setiap pertanyaan.

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa diminta untuk menyimpulkan hasil pembelajaran dan menyampaikan pendapatnya mengenai penggunaan media digital dalam proses belajar. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan media digital lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih fokus dan tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan saat menggunakan metode ceramah biasa. Antusiasme siswa tampak dari ekspresi wajah dan respons cepat yang diberikan terhadap setiap soal yang ditampilkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anggraeni et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa sekolah dasar.

Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

1. Keberanian Menjawab Pertanyaan dan Mengemukakan Pendapat

Salah satu perubahan yang paling signifikan selama pembelajaran adalah meningkatnya keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat. Sebelum penggunaan media digital, sebagian besar siswa cenderung diam dan menunggu guru memberikan jawaban. Namun, setelah pembelajaran menggunakan media kuis interaktif, siswa yang sebelumnya pasif mulai berani memberikan jawaban, bahkan secara sukarela mengangkat tangan untuk merespons pertanyaan guru.

Peningkatan keberanian ini tidak terlepas dari suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan yang diciptakan oleh media digital. Siswa merasa lebih nyaman untuk mencoba menjawab karena format kuis yang bersifat permainan mengurangi rasa takut salah. Hal ini sejalan dengan pendapat Raudah, Suriansyah, dan Cinantya (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat karena menciptakan lingkungan belajar yang psikologis aman (psychologically safe).

2. Antusiasme dalam Mengikuti Pembelajaran

Penggunaan media digital membuat siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Unsur gamifikasi yang terdapat dalam kuis interaktif, seperti skor, tingkatan, dan papan peringkat, mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa untuk terus berpartisipasi. Siswa terlihat antusias menantikan pertanyaan berikutnya dan segera merespons setiap soal yang muncul di layar.

Antusiasme siswa juga tampak dari perubahan ekspresi dan gestur selama pembelajaran. Berbeda dengan kondisi saat menggunakan metode ceramah biasa di mana beberapa siswa terlihat mengantuk atau tidak fokus, selama pembelajaran dengan media digital hampir seluruh siswa menunjukkan ekspresi semangat dan perhatian penuh terhadap layar. Temuan ini mendukung penelitian Syafitri et al. (2025) yang menemukan bahwa media digital secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

3. Interaksi Antarsiswa

Media digital juga mendorong terjadinya interaksi yang lebih intens antarsiswa. Ketika menjawab soal dalam kuis, siswa saling berdiskusi dengan teman sebangku untuk menemukan jawaban yang paling tepat. Beberapa kelompok siswa terlihat saling berbisik mendiskusikan opsi jawaban sebelum memilihnya. Interaksi ini tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif, di mana siswa saling memberikan dukungan dan semangat kepada temannya.

Peningkatan interaksi antarsiswa ini berkontribusi positif terhadap terciptanya komunitas

belajar di dalam kelas. Siswa tidak lagi belajar secara individual dan terisolasi, melainkan saling bertukar informasi dan pengetahuan secara alami. Kondisi ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses konstruksi pengetahuan.

4. Partisipasi dalam Kegiatan Pembelajaran

Secara keseluruhan, tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan yang dirancang oleh guru, mulai dari menjawab kuis, berdiskusi, hingga menyampaikan refleksi di akhir pembelajaran. Kondisi ini berbeda jauh dari situasi sebelum penggunaan media digital, di mana hanya beberapa siswa yang secara aktif terlibat dalam pembelajaran.

Peningkatan partisipasi ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital mampu menjadi stimulus yang efektif bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Temuan ini sesuai dengan penelitian Husada et al. (2026) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan keaktifan siswa secara menyeluruh melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Faktor Pendukung Keberhasilan

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa tidak terlepas dari sejumlah faktor pendukung. Pertama, tampilan media yang menarik dan berwarna membuat siswa tertarik untuk memperhatikan layar. Kedua, kesesuaian konten kuis dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila membuat soal terasa relevan dan tidak membingungkan siswa. Ketiga, kemampuan guru dalam mengelola jalannya kuis dan menciptakan suasana kompetitif yang sehat turut mendukung keterlibatan siswa. Keempat, antusiasme alami siswa terhadap teknologi digital menjadi modal awal yang sangat membantu kelancaran pembelajaran.

Faktor lain yang tidak kalah penting adalah kesiapan guru dalam merancang pertanyaan kuis yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas V. Pertanyaan yang terlalu mudah atau terlalu sulit dapat mengurangi motivasi siswa. Oleh karena itu, penyesuaian tingkat kesulitan soal menjadi kunci penting dalam keberhasilan penggunaan media kuis interaktif di kelas.

Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Pertama, keterbatasan perangkat pendukung, seperti tidak semua siswa memiliki akses terhadap gawai yang memadai, sehingga beberapa siswa harus berbagi perangkat dengan teman. Kedua, koneksi internet yang kurang stabil di beberapa titik dalam ruang kelas menyebabkan keterlambatan dalam memuat

soal. Ketiga, kemampuan teknologi siswa yang beragam, di mana beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi kuis secara mandiri.

Meskipun demikian, berbagai kendala tersebut berhasil diatasi dengan beberapa solusi adaptif. Guru mengatur siswa untuk berpasangan dalam menjawab kuis sehingga keterbatasan perangkat tidak menjadi hambatan berarti. Guru juga menyiapkan cadangan soal dalam format luring sebagai antisipasi jika koneksi internet bermasalah. Pendampingan dari guru dan teman sebaya juga diberikan kepada siswa yang kurang familiar dengan teknologi. Secara keseluruhan, kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Implikasi Pembelajaran

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting bagi pengembangan pembelajaran di sekolah dasar dan madrasah ibtdaiyah. Pertama, guru perlu secara aktif memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penggunaan media digital tidak harus mahal; banyak platform kuis interaktif yang tersedia secara gratis dan dapat diakses dengan mudah.

Kedua, sekolah perlu mendukung pengembangan kompetensi digital guru melalui pelatihan dan penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai. Ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang stabil merupakan prasyarat utama agar pembelajaran berbasis media digital dapat berjalan optimal. Ketiga, orang tua dan pemangku kepentingan pendidikan perlu memahami bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah bagian dari inovasi pendidikan yang bertujuan meningkatkan kualitas belajar siswa, bukan sebagai hiburan semata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital pada siswa kelas V MI Al-Mubtadiin mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan. Penggunaan media berbasis kuis interaktif membuat siswa lebih antusias, aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran. Perubahan yang paling menonjol terlihat pada aspek keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, intensitas interaksi antarsiswa, dan tingkat partisipasi secara keseluruhan.

Media pembelajaran digital juga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Unsur gamifikasi yang terdapat dalam kuis interaktif menjadi faktor kunci yang mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Meskipun terdapat beberapa kendala teknis yang dihadapi, kendala tersebut dapat diatasi dengan solusi adaptif yang diterapkan oleh guru.

Berdasarkan temuan tersebut, direkomendasikan agar guru di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiah lebih intensif memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai salah satu inovasi pembelajaran. Penelitian lanjutan dengan desain eksperimental dan sampel yang lebih besar diperlukan untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas media pembelajaran digital terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Hidayat, H., Ilham, I., & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Ainara Journal*, 5(4), 424–430.
- Husada, N. P., Isro'iyah, N. N., Aulia, N., Amelia, L. F., Zeniari, A. E., & Indrawati, D. (2026). Efektivitas media interaktif Educaplay terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
- Rizkullah, M. F., Sahlan, M., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4).
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning* (11th ed.). Pearson Education.

Syafitri, D., Khairunnisa, K., Reni, N. N., Septiyana, Z., & Ningsih, Y. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 5126–5134.