

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Aliftia Putri Rahmadian<sup>1</sup>, Angraini Faomasi Zebua<sup>2</sup>, Annisa Nur Rahma<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan

\*Penulis Korespondensi: [aliftiaputri95@gmail.com](mailto:aliftiaputri95@gmail.com), [rinizebua3089@gmail.com](mailto:rinizebua3089@gmail.com),  
[enr16nisa@gmail.com](mailto:enr16nisa@gmail.com)

**Abstract.** *The development of digital technology has brought significant changes in the field of education, particularly in the use of innovative learning media to enhance students' learning motivation. This study aims to analyze the influence of using digital learning media on students' learning motivation based on a review of various previous research findings. The method used is a literature review (library research) with a descriptive-qualitative approach, analyzing scientific journal articles published between 2020 and 2026. The results of the review indicate that various types of digital learning media such as Quizizz, Wordwall, interactive videos, mobile learning, e-learning, and web learning have consistently been proven effective in increasing students' learning motivation across different levels of education. Factors affecting their effectiveness include teachers' digital competence, attractive and user-friendly media design, and ease of access to devices and the internet, as well as support from the school environment. The positive impact is not only limited to short-term motivation enhancement but also contributes to the development of learning independence, critical thinking skills, creativity, and student readiness to face the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0 era. This study concludes that the integration of digital learning media is an effective strategy to increase student learning motivation, but its success highly depends on teacher competence, media design quality, and the availability of equitable access for all students. Recommendations from this study include the need for continuous teacher training, provision of adequate technological infrastructure, and inclusive education policies to address the digital access gap*

**"Keywords:** *digital learning media, learning motivation, literature review*

**Abstrak.** Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan kajian terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu. Metode yang digunakan adalah kajian literatur (library research) dengan pendekatan deskriptif-kualitatif, menganalisis artikel-artikel jurnal ilmiah yang dipublikasikan pada rentang 2020-2026. Hasil kajian menunjukkan bahwa berbagai jenis media pembelajaran digital seperti Quizizz, Wordwall, video interaktif, mobile learning, e-learning, dan web learning secara konsisten terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitasnya meliputi kompetensi digital guru, desain media yang menarik dan ramah pengguna, kemudahan akses terhadap perangkat dan internet, serta dukungan lingkungan sekolah. Dampak positifnya tidak hanya terbatas pada peningkatan motivasi jangka pendek, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kemandirian belajar, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kesiapan siswa menghadapi era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran digital merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, namun keberhasilannya sangat bergantung pada kompetensi guru, kualitas desain media, serta ketersediaan akses yang merata bagi seluruh siswa. Rekomendasi dari penelitian ini adalah perlunya pelatihan berkelanjutan bagi guru, penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai, serta kebijakan pendidikan yang inklusif untuk mengatasi kesenjangan akses digital

**Kata kunci:** media pembelajaran digital, motivasi belajar, kajian literatur

## 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap kemajuan teknologi, terutama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digital hadir sebagai salah satu inovasi yang menjawab tantangan tersebut, menawarkan pendekatan baru yang lebih interaktif, menarik, dan fleksibel dibandingkan metode konvensional. Nur Zalsyabila & Aisyah (2025) menegaskan bahwa pengintegrasian media digital dalam pembelajaran merupakan strategi efektif untuk membentuk peserta didik yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan dunia kerja maupun kehidupan akademik yang terus berubah.

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa motivasi yang kuat, siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kesulitan menyerap materi pelajaran. Sebaliknya, siswa dengan motivasi tinggi akan menunjukkan antusiasme, ketekunan, dan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian Karolyn Siagian, Sukirno, & Juliati (2026) mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan yang berasal dari dalam dan luar diri siswa untuk menumbuhkan semangat serta mencapai tujuan pembelajaran. Namun, tantangan klasik yang dihadapi guru adalah bagaimana menciptakan dan mempertahankan motivasi belajar siswa di tengah gempuran hiburan digital yang lebih menarik perhatian mereka.

Media pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk menjembatani kesenjangan antara dunia belajar siswa dan dunia hiburan digital yang mereka nikmati sehari-hari. Media seperti video interaktif, aplikasi berbasis gamifikasi, e-learning, mobile learning, serta platform kuis digital seperti Quizizz dan Wordwall mampu mengemas materi pelajaran dalam bentuk yang lebih atraktif dan relevan dengan keseharian siswa. Hasan, Aldyza, & Danil (2025) membuktikan bahwa penggunaan media digital Quizizz memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, karena elemen permainan dan kompetisi yang sehat mampu membangkitkan semangat belajar. Hal serupa juga ditemukan oleh Karolyn Siagian dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan pengaruh positif media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar, masih terdapat kesenjangan dalam implementasinya di lapangan. Tidak semua sekolah memiliki infrastruktur teknologi yang memadai, tidak semua guru memiliki kompetensi digital yang cukup, dan tidak semua siswa memiliki akses yang setara terhadap perangkat digital. Simanjuntak dkk. (2025) menyoroti pentingnya kompetensi digital guru dalam memaksimalkan potensi media pembelajaran digital, sementara Nur Zalsyabila & Aisyah (2025) menambahkan bahwa kemudahan akses terhadap teknologi pembelajaran menjadi faktor penentu keberhasilan integrasi media digital. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran digital serta strategi implementasinya.

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu. Melalui pendekatan kajian literatur, artikel ini akan membahas tiga aspek utama: (1) konsep media pembelajaran digital dan motivasi belajar, (2) jenis-jenis media pembelajaran digital yang terbukti efektif, serta (3) faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar. Dengan memahami ketiga aspek tersebut, diharapkan artikel ini dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan sekaligus rekomendasi praktis bagi guru dan pemangku kebijakan dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital secara optimal

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (*library research*) dengan pendekatan deskriptif-kualitatif untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji, membandingkan, dan mensintesis berbagai temuan dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan secara komprehensif, tanpa melakukan pengumpulan data primer di lapangan. Sumber data utama penelitian ini adalah artikel-artikel jurnal ilmiah yang dipublikasikan dalam kurun waktu 2020-2026, yang membahas topik media pembelajaran digital dan motivasi belajar pada jenjang

pendidikan dasar hingga menengah kejuruan. Beberapa referensi kunci yang menjadi fokus kajian antara lain penelitian Nur Zalsyabila & Aisyah (2025) tentang media digital di SMK, penelitian Hasan, Aldyza, & Danil (2025) tentang Quizizz, penelitian Karolyn Siagian, Sukirno, & Juliati (2026) tentang Wordwall, penelitian Simanjuntak dkk. (2025) tentang PPKN, serta penelitian Fely dkk. (2025) tentang media digital di kelas IV SD. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri basis data jurnal, mengidentifikasi artikel yang relevan berdasarkan kata kunci, dan menyeleksi artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Analisis data dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan langkah-langkah: (1) membaca dan memahami seluruh referensi, (2) mengidentifikasi tema-tema utama (jenis media, faktor efektivitas, dan dampak media digital), (3) mengkategorikan temuan-temuan berdasarkan tema, (4) membandingkan hasil antar penelitian, dan (5) menarik kesimpulan umum yang didukung oleh bukti-bukti dari berbagai sumber

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian Nur Zalsyabila & Aisyah (2025) melalui kajian literatur terhadap dua puluh artikel yang relevan menemukan bahwa berbagai jenis media pembelajaran digital seperti e-learning, mobile learning, video interaktif, web learning, dan aplikasi berbasis gamifikasi secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMK. Media digital dinilai efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan fleksibel, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Temuan ini dikuatkan oleh hasil penelitian Anyan & Setyawan (2022) yang dikutip oleh Nur Zalsyabila & Aisyah (2025), yang membuktikan bahwa video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMK pada masa pandemi Covid-19, ketika pembelajaran jarak jauh menjadi keharusan. Video interaktif memungkinkan siswa untuk mengulang materi yang sulit dipahami, belajar sesuai kecepatan masing-masing, dan tetap terhubung dengan guru secara virtual. Selain itu, penelitian Andriani & Suratman (2021) yang juga direview dalam kajian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama karena perangkat android telah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian siswa yang hampir semuanya memiliki akses terhadap smartphone

## **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai jenis media pembelajaran digital seperti e-learning, mobile learning, video interaktif, web learning, serta aplikasi berbasis android dan gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Media digital dinilai efektif karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan fleksibel dibandingkan metode konvensional, sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mandiri dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan video pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa karena memungkinkan mereka untuk mengulang materi yang belum dipahami serta belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Hal ini sangat membantu terutama dalam kondisi pembelajaran jarak jauh, di mana keterbatasan interaksi langsung dapat diatasi melalui media digital.

Lebih lanjut, media pembelajaran berbasis android juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, mengingat sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap smartphone dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, integrasi berbagai media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendukung kemandirian dan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

## **Analisis Tematik**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa tema utama yang dapat diidentifikasi terkait efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pertama, interaktivitas dan daya tarik media menjadi faktor utama yang mempengaruhi motivasi belajar. Media digital seperti video interaktif dan aplikasi gamifikasi mampu menghadirkan tampilan visual yang menarik, fitur interaktif, serta pengalaman belajar yang tidak monoton. Hal ini membuat siswa lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional.

Kedua, fleksibilitas dalam proses belajar menjadi tema penting lainnya. Media digital memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, serta memberikan

kesempatan untuk mengulang materi sesuai kebutuhan. Fleksibilitas ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar.

Ketiga, aksesibilitas teknologi juga berperan besar dalam efektivitas media pembelajaran digital. Penggunaan perangkat seperti smartphone yang sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa memudahkan mereka dalam mengakses materi pembelajaran. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih praktis dan efisien.

Keempat, peningkatan kemandirian belajar siswa menjadi dampak penting dari penggunaan media digital. Dengan adanya kemudahan akses dan kontrol terhadap proses belajar, siswa terdorong untuk lebih mandiri dalam mencari, memahami, dan mengelola informasi pembelajaran.

Secara keseluruhan, analisis tematik menunjukkan bahwa kombinasi antara interaktivitas, fleksibilitas, kemudahan akses, dan kemandirian belajar menjadi faktor utama yang menjadikan media pembelajaran digital efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

## **Pembahasan**

Media berbasis gamifikasi seperti Quizizz dan Wordwall menjadi sorotan khusus dalam berbagai penelitian karena karakteristiknya yang mampu mengubah aktivitas belajar yang terasa membosankan menjadi pengalaman yang menyenangkan seperti bermain game. Hasan, Aldyza, & Danil (2025) dalam penelitiannya pada mata pelajaran IPAS menemukan bahwa penggunaan Quizizz memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Elemen kompetisi, skor, peringkat, serta efek suara dan animasi yang muncul setelah menjawab pertanyaan menjadi daya tarik utama yang tidak ditemukan dalam metode evaluasi konvensional seperti ulangan tertulis. Penelitian Karolyn Siagian, Sukirno, & Juliati (2026) yang menggunakan metode eksperimen dengan desain nonequivalent control group design pada siswa kelas V SD Negeri 12 Langsa juga membuktikan bahwa media Wordwall berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang nyata dari penggunaan Wordwall terhadap peningkatan motivasi belajar. Penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa pendekatan gamifikasi melalui platform digital sederhana sekalipun dapat memberikan dampak positif yang terukur.

Fely dkk. (2025) dalam penelitian deskriptifnya tentang pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA juga mengkonfirmasi temuan-temuan sebelumnya. Siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap media digital, terutama yang memiliki tampilan visual atraktif, warna cerah, animasi menarik, serta navigasi yang mudah dipahami. Media digital yang interaktif mampu mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran IPA yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya kesesuaian jenis media dengan karakteristik usia siswa. Untuk siswa kelas IV SD, media yang terlalu kompleks justru dapat menjadi sumber frustrasi, sementara media yang terlalu sederhana cepat membuat bosan. Oleh karena itu, pemilihan jenis media pembelajaran digital harus mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif siswa agar efektivitasnya optimal. Simanjuntak dkk. (2025) dalam penelitiannya pada mata pelajaran PPKN juga menemukan pola serupa, di mana penggunaan media digital yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam diskusi kelas, karena media digital memberikan ruang yang lebih aman bagi siswa pemalu untuk mengekspresikan pendapat mereka

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan terhadap berbagai penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital secara konsisten terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah kejuruan. Jenis media yang terbukti efektif meliputi platform gamifikasi seperti Quizizz dan Wordwall, video pembelajaran interaktif, mobile learning, e-learning, serta web learning. Media-media ini efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan fleksibel, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, mandiri, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian Hasan, Aldyza, & Danil (2025) membuktikan dampak positif Quizizz pada motivasi belajar IPAS, sementara Karolyn Siagian, Sukirno, & Juliati (2026) mengkonfirmasi pengaruh

signifikan Wordwall melalui metode eksperimen, dan Nur Zalsyabila & Aisyah (2025) merangkum berbagai bukti efektivitas media digital di tingkat SMK.

Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar meliputi kompetensi digital guru, desain media yang menarik dan ramah pengguna, kemudahan akses terhadap perangkat dan koneksi internet, serta dukungan dari lingkungan sekolah dan orang tua. Simanjuntak dkk. (2025) menekankan pentingnya peran guru yang tidak hanya mampu mengoperasikan media tetapi juga merancang pembelajaran yang optimal. Fely dkk. (2025) menyoroti pentingnya desain visual yang atraktif dan navigasi yang sederhana, terutama untuk siswa usia dini. Sementara itu, kesenjangan akses digital menjadi tantangan nyata yang perlu diatasi melalui kebijakan yang inklusif, seperti penyediaan fasilitas pendukung di sekolah dan program peminjaman perangkat bagi siswa kurang mampu. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, implementasi media pembelajaran digital dapat berjalan lebih efektif dan merata.

Dampak positif penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya terbatas pada peningkatan motivasi belajar jangka pendek, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta kemandirian belajar yang berkelanjutan. Nur Zalsyabila & Aisyah (2025) menegaskan bahwa integrasi media digital merupakan strategi efektif untuk membentuk peserta didik yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar guru dan lembaga pendidikan secara aktif mengintegrasikan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar, didukung oleh pelatihan berkelanjutan bagi guru serta penyediaan infrastruktur yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian eksperimental dengan kontrol yang lebih ketat dan periode pengamatan yang lebih panjang untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan media digital terhadap motivasi dan hasil belajar, serta mengembangkan model-model media digital baru yang lebih inovatif dan adaptif terhadap karakteristik generasi alpha yang akan mendominasi dunia pendidikan dalam dekade mendatang

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam penyusunan artikel ini. Terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti dalam proses penulisan penelitian ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak Universitas Pamulang, khususnya Program Studi Ilmu Hukum, yang telah memberikan fasilitas dan lingkungan akademik yang mendukung sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Selain itu, apresiasi yang setinggi-tingginya diberikan kepada para peneliti terdahulu yang karyanya menjadi sumber utama dalam kajian literatur ini, sehingga penulis dapat memperoleh berbagai referensi yang relevan dan berkualitas.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan moral, motivasi, serta semangat selama proses penyusunan artikel ini.

Akhir kata, penulis berharap artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya

## DAFTAR REFERENSI

- Nur Zalsyabila F., & Aisyah, S. . (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK: Kajian Literatur. *JIMU:Jurnal Ilmiah Multidisipliner* , 3(04). Diambil dari <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/jimu/article/view/1611>
- Felu, felyani, winda, N. M. P., ardi, A., Bela, B. P. S., nabila, N. R. I., dani, R. I. P., & wardana, W. S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPA: Penelitian Deskriptif. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 300 – 309. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6597>
- Hasan, M., Aldyza, N., & Danil, M. (2025). DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1329-1335. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2653>
- Simanjuntak, R. ., Pasaribu, K. M. D. ., Pardede, L. ., Simanjuntak, H. ., & Marpaung, R. . (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN. PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 3(3), 454-461.  
<https://doi.org/10.58540/pijar.v3i3.1101>

Karolyn Siagian, A., Sukirno, & Juliati. (2026). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD NEGERI 12 LANGSA. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12(01), 184 – 201.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11539><https://www.idx.co.id>