KAMPUS AKADEMIK PUBLISING
Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)
Vol.3, No.6 November 2026
e-ISSN: 3047-7603, p-ISSN :3047-9673, Hal 1582-1597
DOI : https://doi.org/10.61722/jinu.v3i6.12842

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Firda Nasrani Jawa Bara[1], Sarlota Ata Ndewa[2]
[1,2] Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Agama Kristen Anak Bangsa, Surabaya
*Penulis Korespondensi: Firdarambun@gmail.com, Sarlotaatand24@gmail.com

Abstract. *This study aims to examine the implementation of technology-based learning media as a strategic solution to enhance student learning motivation. Low student motivation—often stemming from rigid, conventional teaching methods—poses a major challenge in education. Employing a library research method with a descriptive-qualitative approach, this study draws data from books, journal articles, and academic literature relevant to the topic. The findings indicate that the use of digital media—such as animated videos, quiz-based educational games, and interactive applications—can simplify abstract concepts, accommodate diverse learning styles, and create an enjoyable learning atmosphere. However, the effectiveness of this technology faces obstacles, including infrastructure limitations and challenges associated with reliance on electronic devices. Therefore, teachers must play an active role as facilitators by utilizing technology innovatively, selecting appropriate media, and adapting the curriculum. Collaboration within the school ecosystem is essential to ensure successful learning in the digital era.*

Keywords: *Technology-Based Learning Media, Learning Motivation, Elementary School Students*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai solusi strategis dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah merupakan akibat metode pengajaran konvensional yang kaku menjadi tantangan utama dalam dunia pendidikan. Dalam penelitian menggunakan metode studi kepustakaan (*library research)* dengan pendekatan deskriptif-kualitatif, data yang dikumpulkan bersumber dari buku, artikel jurnal, dan literatur akademis yang relevan dengan topik penelitian. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video animasi, permaina edukatif berbasis kuis, dan apilikasi interaktif dapat menyederhanakan materi abstrak, mengakomodasi variasi gaya belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, terdapat hambatan terhadap efektivitas teknologi ini, seperti keterbatasan infrastruktur dan tantangan terkait ketergantungan pada perangkat elektronik. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif guru sebagai fasilitator melalui pemanfaatan teknologi secara inovatif, pemilihan media yang sesuai dan adaptasi kurikulum. Kolaborasi ekosistem sekolah menjadi penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran di era digital.

Kata kunci : Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar

1. LATAR BELAKANG

Pada tingkat sekolah dasar, proses pembelajatan tidak hanya bertujuan untuk membangun kemampuan akademik siswa, melainkan untuk menanamkan keterampilan, kreativitas, dan karaktek unggul bagi setiap siswa. Proses mencapai tujuan tersebut bukanlah hal yang mudah karena di perlukan pendekatan pembelajaran yang relevan, aktif dan inovatif guna menjaga semangat belajar siswa di sekolah dasar.[1] Namun, ada penyebab utama yang seringkali di hadapi oleh guru di kelas adalah rendahnya

[1] Difa Sri Utami et al., "Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar," *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4 (2024): 2071–82.

Naskah Masuk: 16 September 2026; Revisi: 17 September 2026; Diterima: 18 September 2026; Terbit: 28 September 2026

antusiasme siswa dan motivasi belajar siswa. Dalam Penelitian Vina dan rekan-rekan menyatakan bahwa timbulnya hal ini dikarenakan penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang bervariasi sehingga pembelajaran terasa monoton dan tidak menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran di kelas.[2] Rendahnya motivasi belajar siswa di sekolah dasar memerlukan perhatian khusus dan penanganan yang tepat dari para pendidik. Sebab di era digital saat ini, anak-anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan serta ketertarikan pada visual dan interaktivitas yang ditawarkan oleh teknologi.[3] Penggunaan teknologi menjadi salah satu solusi strategis untuk mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa di kelas. Pemanfaatan media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan dan berpusat pada siswa.[4]

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi, simulasi visual dan permainan berbasis kuis telah terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keaktifan siswa dikelas.[5] Media pembelajaran digital dapat menarik perhatian visual, memicu rasa ingin tahu serta mendorong keterlibatan fisik maupun pengetahuan siswa selama pembelajaran berlangsung. Kehadiran teknologi ini, tentunya tidak hanya menghapus kejenuhan akibat metode pengajaran konvensional, melainkan membentuk kemandirian serta pengalaman belajar siswa yang menyenang.[6] Adanya keberagaman media pembelajaran berbasis teknologi kebutuhan gaya belajar siswa yang beragam di sekolah dasar dapat terpenuhi secara lebih optimal. Dengan demikian, tranformasi digital dalam media pengajaran di kelas menjadi fondasi penting untuk membangun keterlibatan dan keaktifan siswa yang berdampak langsung pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar di tingkat sekolah dasar.

---

[2] Vina Oktaviani, Haris Kurniawan Oknaryana, dan H Kurniawan, "Perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran discovery learning berbantu aplikasi quizizz dengan pembelajaran konvensional," *Jurnal Ecogen* 6, no. 2 (2023): 290–97.

[3] Ahmad Sudi Pratikno dan Fachrur Rozie, *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Online di Sekolah Dasar* (CV Eureka Media Aksara, 2025).

[4] I Nyoman Sudirman dan Ni Nyoman Ardiani, "Peran Media Pembelajaran dalam Menciptakan Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan," *Educational Journal* 1, no. 4 (2026): 2317–26.

[5] Eusi Masidah, "Penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II di SDN 2 Karangtumaritis," *Edureka: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 4 (2026): 244–53.

[6] Rahma Aulia Irmiati et al., "TRANSFORMASI STRATEGI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL: UPAYA MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN KEMANDIRIAN PESERTA DIDIK," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 02 (2026): 162–81.

Meskipun demikian, integritas teknologi dalam media pembelajaran memerlukan perencanaan dan strategi pelaksanaan yang matang. Guru dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang memadai agar dapat memaparkan media berbasis teknologi ke dalam rancangan pembelajaran secara efektif.[7] Namun, keberhasilan penerapan teknologi di sekolah dasar tidak hanya bergantung pada kreativitas guru, tetapi harus didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana sekolah serta pelatihan yang berkelanjutan. Seperti nyatakan oleh Isop Syafei bahwa tanpa persiapan pedagogis yang matang, media digital akan beresiko hanya menjadi pelengkap visual tanpa memberikan konstribusi nyata terhadap efektivitas pembelajaran di kelas.[8] Guru tidak sekedar melakukan pengoperasian terhadap apilikasi digital, melainkan sebagai fasilitator yang menggabungkan materi, strategi belajar dan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. Disisi lain, dengan keterbatasan infrastruktur, seperti akses internet yang tidak stabil dan minimnya perangkat komputer, dapat menjadi hambatan utama dalam implementasi teknologi di tingkat pendidikan dasar.[9] Oleh karena itu, ekosistem sekolah yang kondusif harus dibentuk melalui kolaborasi antara kepala sekolah, pendidik, dan pemerintah daerah untuk menyediakan fasilitas yang memadai.[10]

Berdasarkan latar belakang diatas, artikel ini akan membahas lebih mendalam mengenai penerapan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai solusi strategis untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar di sekolah. Pembahasan berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan suasana belajar dinamis dan kontekstual. Menganalisis dampak dan peran guru dalam membangun strategi pemanfataan teknologi untuk membangun motivasi belajar siswa. Dengan demikian, artikel ini merumuskan solusi praktis mengenai strategi guru dalam mengelola teknologi dan menyelaraskannya dengan kurikulum modern guna mengdukung keberhasilan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

---

[7] Sri Wahyuni dan Nur Haryanti, "Optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis media digital," *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 7, no. 1 (2024): 142–54.

[8] Isop Syafei, *Media pembelajaran* (Penerbit Widina, 2025).

[9] Diego Prinanda, "Analisis problematika guru dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi," *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)* 2, no. 2 (2025): 329–53.

[10] Fathurrahman Suryadi et al., "Peran manajemen pendidikan dalam mewujudkan sekolah berkualitas," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 4 (2024): 92–107.

2. METODE PENELITIAN

Penulisan artikel ini menggunakan metodologi penelitian studi kepustakaan *(library research)* dengan pendekatan deskriptif-kualitatif.[11] Penelitian dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka yang relevan dengan penerapan pembelajaran berbasis teknologi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sumber data tersebut mencakup artikel jurnal, buku, dan materi akademis lainnya yang membahas pembelajaran berbasis teknologi pendidikan, motivasi belajar, serta peran guru dalam memanfaatkan media digital di sekolah dasar. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca, mencatat, mengidentifikasi, dan mengelompokkan informasi yang sesuai dengan topik penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif-kualitatif, yang mencakup klasifikasi, perbandingan, dan interpretasi informasi yang diperoleh dari sumber-sumber data yang telah ditemukan.[12]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dan Bentuk Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar

Istilah "teknologi" sudah di kenal luas termasuk salah satunya dalam bidang pendidikan di sekolah dasar. Penggunaan pembelajaran berbasis teknologi tentunya sangat membantu guru dalam merancang proses pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan belajar siswa di era digital.[13] Hal ini selaras dengan penelitian Sitti dan rekan-rekan menyatakan bahwa guru sebagai pendidik dapat merancang proses pembelajaran menggunakan sumber daya digital seperti apilikasi edukatif, gambar, audio, video, dan berbagai bentuk media lainnya yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.[14] Dengan demikian, upaya meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas, tentunya sangat penting untuk menggunakan pembelajaran berbasis teknologi.

---

[11] Fitri Nurpita, Mely Cahyani, dan Luthfi Anshori Rahman, "Teknik penelitian kualitatif," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 12, no. 01 (2025): 180–91.

[12] Latif Syaipudin, *Pengantar penelitian lapangan sederhana berbasis jurnalistik (Kualitatif, kuantitatif, R&D dan studi kepustakaan)* (Dawarmiyata Press LPPM STIE Al-Anwar, 2025).

[13] Jusman Jusman dan Ashari Usman, "Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital: Sebuah studi literatur," *Jurnal Pendidikan Multidisiplin* 1, no. 1 (2025): 1–10.

[14] Sitti Nurhalida, Safiratur Rafiqa, dan Intan Qurratul Aini, "Peran media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar," *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. 1 (2025): 96–108.

Sekolah dasar merupakan jenjang pertama pendidikan bagi siswa dan tentunya berfungsi sebagai landasan bagi siswa untuk pendidikan selanjutnya. Dengan adanya pembelajaran berbasis teknologi dapat di manfaatkan oleh guru sebagai pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik agar siswa bisa lebih termotivasi untuk belajar dalam jenjang pendidikan berikutnya.[15] Jika pembelajaran hanya berisi ceramah, siswa cenderung cepat bosan ataupun malas dalam mengikuti proses belajar di sekolah. Sehingga dapat menimbulkan dampak negative seperti menurunnya motivasi atau minat belajar siswa dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu solusi yang praktis dalam mengatasi masalah motivasi belajar siswa di sekolah.

Menurut Zaroh dan rekan-rekan menyatakan bahwa media digital yang digunakan memiliki kemampuan untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara visual, meningkatkan motivasi belajar, serta memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks, sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.[16] Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat memudahkankan para pendidik dalam menyampaikan materi melalui gambar, audio, video dan apilikasi edukatif. Media ini tentunya memiliki tujuan untuk membuat pembelajaran lebih hidup, dapat mengundang partisipasi secara aktif siswa, serta mendukung variasi belajar yang berbeda-beda seperti visual, auditori, kinestetik.[17] Dalam penggunaan media pembelajaran kreatif ini juga dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman, di mana para siswa lebih terbiasa dengan dunia teknologi dan digitalisasi. Media pembelajaran yang kreatif dapat membantu menyajikan materi yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami, menarik, dan menantang bagi para siswa.[18] Hal ini juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa di sekolah.

---

[15] Fitria Nurul Aulia, Sitti Areni, dan Susilo Bambang Yudhiono, "Pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025): 419–31.

[16] Fatimatus Zahroh, Astri Apriyani, dan Yusi Afrilia, "Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar," *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2025): 633–44.

[17] Olivia Ayu Wulandari dan Indah Setyo Wardhani, "Media dan gaya belajar siswa: Strategi dalam pembelajaran efektif," *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2, no. 11 (2024).

[18] Arrifatul Shabrina, Rosita Putri, dan Achmad Khairi, "Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. 2 (2025): 120–31.

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan dorongan psikologis yang dapat mengarahkan, mengaktifkan dalam menindaklanjuti tindakan siswa pada seluruh rangkaian kegiatan belajar di sekolah.[19] Dalam konteks pendidikan dasar, menjaga keberlanjutan dorongan intrinsik siswa bukanlah hal yang mudah, mengingat anak-anak pada usia ini memiliki dinamika perhatian yang mudah teralihkan, jika dihadapkan pada metode yang pembelajaran yang monoton. Kehadiran teknologi pendidikan menawarkan pembaharuan yang sangat relevan untuk mentransformasi suasana kelas yang pasif menjadi dinamis.[20] Sehingga hal tersebut, selaras dengan penelitian Miftahul dan rekan-rekan menyatakan bahwa saat guru memanfaatkan media digital secara tepat, keterlibatan aktif siswa akan meningkat, yang akhirnya dapat memicu pencapaian akademik yang lebih optimal.[21] Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar siswa melalui integrasi teknologi secara langsung berperan dalam meningkatkan kualitas proses pengajaran, memperluas wawasan berpikir anak, serta membentuk fondasi kemampuan berpikir kritis sejak dini.

Secara praktis, efektifitas penggunaan media berbasis teknologi sangat di pengaruhi oleh bagaimana perangkat dan apilikasi digital dirancang guna mendukung variasi gaya belajar siswa yang beragam. Anak usia sekolah dasar cenderung mengandalkan persepsi visual dan pengalaman auditori serta kinestetik dalam mencerna informasi yang mereka peroleh dari guru.[22] Pemanfaatan media digital seperti gadget, tablet edukasi maupun perangkat komputer, dapat memberikan dampak yang besar terhadap peningkatan semangat siswa di masa kini.[23] Media pembelajaran seperti video animasi, permainan edukatif yang berbasis kuis dan simulasi visual mampu mengubah konsep materi yang abstrak menjadi bentuk konkrit yang jauh lebih mudah dipahami oleh pikiran anak-anak. Rasa senang yang dialami siswa saat berinteraksi dengan media digital

[19] Yohanes Joko Saptono, "Motivasi dan keberhasilan belajar siswa," *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2016): 181–204.

[20] Loso Judijanto et al., *Transformasi pendidikan: Menghadapi era digital di ruang belajar* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025).

[21] Miftahul Adila Fitria et al., "Pengembangan Strategi Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Di Tengah Distraksi Digital," *Media Literasi Salam Institute* 2 (2025): 1–13.

[22] Dimas Qondias, "Kecenderungan gaya belajar visual auditori dan kinestetik pada pendidikan pancasila siswa sekolah dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (2025): 123–38.

[23] Herlina Rusdi et al., "Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).

dapat memicu timbulnya pembelajaran bermakna. Kondisi ini secara bertahap menghapus kejenuhan akibat dominasi metode ceramah yang monoton, sehingga siswa menjadi lebih terdorong untuk mengeksplorasi materi pembelajran secara mandiri maupun berkolaborasi.[24]

Di samping dampaknya terhadap motivasi belajar dan pemahaman materi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga membawa dimensi yang baru dalam menguatkan hubungan pedagogis antara guru dan siswa di kelas. Dapat dilihat, melalui media pembelajaran yang variatif, guru dapat bertindak tidak hanya sebagai penyampai informasi saja, melainkan fasilitator yang kreatif dan mudah beradaptasi terhadap perkembangan zaman.[25] Bentuk interaksi dalam proses belajar mengajar menjadi lebih komunikatif, ketika guru dan siswa dapat berkolaborasi menggunakan platform pembelajaran di kelas. Seperti dikemukan oleh Fahrina bahwa pengalaman belajar yang kolaboratif ini tidak sekedar meningkatkan kenyamanan psikologis siswa di dalam kelas, melainkan mampu mengasah literasi digital dasar mereka sejak dini.[26] Keterampilan dalam menggunakan teknologi secara bijak yang dipelajari siswa di sekolah dasar akan menjadi bekal bagi kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan pendidikan pada jenjang berikutnya. Pembelajaran yang menyenangkan lebih sesuai dengan tuntutan zaman ini terbukti mampu membangun pandangan positif siswa terhadap proses kegiatan belajar di sekolah.

Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi harus dipandang sebagai investasi yang strategis dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar secara menyeluruh.[27] Pemanfaatan teknologi secara efektif membuka peluang baru bagi para pendidik untuk merancang pendekatan pembelajaran yang inovatif, fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital. Guru harus mampu memilih dan mengintegarasikan jenis media pembelajaran yang sesuai dengan indikator pencapaian

[24] Ade Musriliyana dan Suherli Kusmana, *Model Pembelajaran yang Menyenangkan* (PENERBIT KBM INDONESIA, 2026).

[25] Varisha Naila Putri Silitonga, "Transformasi Peran Guru Sebagai Fasiliator Pembelajaran Di Era Digital," *Cemara Education and Science* 3, no. 3 (2025).

[26] Fahrina Yustiasari Liriwati, "Revolusi digital dan merdeka belajar: Meningkatkan daya saing siswa di era teknologi," *Journal Innovation In Education* 1, no. 3 (2023): 221–31.

[27] Habibur Rahman dan Sugeng Listyo Prabowo, "Optimalisasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Pembelajaran Di Era Teknologi," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 04 (2025): 349–67.

kompetensi serta karakteristik peserta didik.[28] Dengan adanya kolaborasi antara kreativitas guru dalam mengolah media interaktif, ketersediaan sarana dan prasarana serta komitmen untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik akan menjadi kunci utama dalam menjaga keberlanjutan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara optimal.

Dampak Positif dan Tantangan Penerapan Media Pembelajaran Digital di Kelas

Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar dapat membawa berbagai dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan fitur multimedia seperti gambar, video animasi, audio dan permainan berbasis kuis dapat mengubah konsep materi yang rumit menjadi visualisasi yang nyata dan mudah dipahami oleh siswa usia sekolah dasar.[29] Tampilan visual yang menarik dan sifat media yang dinamis dapat memicu rasa ingin tahu siswa, meningkatan keaktifan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, teknologi juga menawarkan fleksibilas dan terjangkaunya akses terhadap berbagai sumber belajar digital.[30] Hal ini memungkinkan guru dapat memantau perkembangan belajar setiap siswa secara efisien sekaligus dapat menfasilitasi beragam gaya belajar anak dikelas.

Disisi lain, pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran juga dapat membawa pengaruh yang negatif yang perlu diantisipasi secara bijak. Salah satu resiko utamanya adalah potensi berkurang interaski sosial secara langsung antar siswa maupun antar siswa dan guru, jika media pembelajaran tidak dirancang berbasis kegiatan kolaboratif.[31] Selaras dengan pendapat Rika dan rekan-rekan bahwa penggunaan perangkat elektronik yang kurang terkontrol dapat menimbulkan resiko seperti ketergantuan atau kecanduan gadget dan mengganggu fokus belajar siswa di sekolah dasar.[32] Selain itu, efektivitas penggunaan teknologi sangat bergantung pada kesiapan infrastuktur serta tingkat keterampilan teknis guru dan siswa. Muncul kendala seperti

[28] Miokti Yessi, "Pedagogical Content Knowledge (Pck) dalam pemilihan media pembelajaran yang relevan," in *Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia (SN-KPK)*, vol. 12, 2021, 176–90.

[29] Salsabila Dwi Karna, Adrias Adrias, dan Aissy Putri Zulkarnaini, "Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 3, no. 3 (2025): 238–44.

[30] H Susilo Surahman et al., *Kompetensi guru di era digital: Menjadi pendidik cakap teknologi dan inovatif* (Penerbit Kbm Indonesia, 2025).

[31] Sayid Qutub, "Pendidikan Karakter: Distrupsi teknologi Sebuah Peluang Tantangan dan Solusi di Dunia Pendidikan," *Akhlak: Journal of Education Behavior and Religious Ethics* 1, no. 1 (2025).

[32] Rika Tamala et al., "Sistematic Literature Review Dampak Penggunaan Gadget Pada Konsentrasi Dan Minat Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Lazuardi* 9, no. 2 (2026): 226–40.

gangguan internet, keterbatasan sarana digital di sekolah dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, penerapan media berbasis teknologi di sekolah memerlukan strategi yang terencana agar lebih pengoperasian media pembelajaran lebih optimal.[33]

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar memberikan dampak yang positif seperti meningkatkan motivasi, keaktifan dan pemahaman siswa melalui sajian materi yang interaktif dan visual dalam proses belajar. Namun, manfaat optimal tersebut hanya dapat dicapai apabila dampak negatifnya diantisipasi melalui perencanaan pembelajaran yang matang, pengawasan guru yang bijak serta ketersediaan sarana pendukung yang memadai.

Strategi Peran Guru dalam Mengoptimalkan Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran

Guru di sekolah dasar memiliki peran yang penting dalam membangun strategi pemanfataan teknologi dalam pengajaran kreatif. Dengan memanfaatkan teknologi secara yang inovatif dan kreatif akan membantu guru dalam membangun karakter serta memotivasi siswa semangat didalam belajar. Sebab jika hanya menggunakan metode ceramah, seringkali membuat siswa cepat bosan dan tidak antusias mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi ke dalam kurikulum dan strategi pembelajaran, guru dapat memiliki kesempatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan relevan sesuai dengan era modern.[34] Sebab dengan metode teknologi tidak hanya memungkinkan pengajaran yang lebih interaktif dan partisipatif, tetapi juga dapat membantu menghadirkan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa yang tumbuh di era digital.[35]

[33] Prinanda, "Analisis problematika guru dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi."

[34] Sanita Wati dan Nurhasannah Nurhasannah, "Penguatan kompetensi guru dalam menghadapi era digital," *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 10, no. 2 (2024): 149–55.

[35] Wasilatun Najihah, Erviana Chorimunafsi, dan Rio Herdinan, "Inovasi Pendididkan; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan," *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. 2 (2025): 13–24.

Tujuan utama dari pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar adalah untuk menjembatani kesenjangan antara pengajaran monoton dengan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Ditemukan juga, manfaat penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.[36] Dengan memanfaatkan media digital, seperti video pembelajaran dan apilikasi edukatif yang relevan, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, yang dapat menarik minat siswa dan membuat mereka dapat terlibat secara langsung didalam proses pembelajaran. Berbeda dengan cara pendekatan tradisional yang sering kali bersifat monoton, teknologi memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, memecahkan masalah, dan berpartisipasi dalam kegiatan yang membangun pemahaman mendalam terhadap materi yang diajarkan di kelas.[37]

Adapun strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mencakup, antara lain :

1. Pemanfaatan teknologi secara kreatif dan inovatif

Dalam merancang strategi pembelajaran di sekolah dasar, guru memegang peranan penting untuk memanfaatkan teknologi secara kreatif dan inovatif agar dapat mencapai tujuan pengajaran secara efektif. Pemanfaatan teknologi secara inovatif berarti mengintegrasikan ragam perangkat digital dengan pendekatan yang bervariasi dan relevan dengan kehidupan anak-anak usia sekolah dasar.[38] Guru sekolah dasar dituntut untuk tidak sekedar menyajikan materi secara monoton melalui metode ceramah tunggal yang sering memicu kebosanan dan menurunkan antusiasme belajar siswa di kelas. Sebaliknya, guru dapat merancang serta mengolah media visual dinamis seperti video animasi dan permainan berbasis kuis yang menarik.[39]

[36] Eka Melati et al., "Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 732–41.

[37] Gingga Prananda et al., "Transformasi pembelajaran di sekolah dasar melalui Flipbook Maker: dampak terhadap keterlibatan siswa dan perubahan paradigma pendidikan," *Borobudur Educational Review* 5, no. 1 (2025): 80–91.

[38] Eka Selvi Handayani et al., "Urgensi pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada pendidikan tingkat sekolah dasar di era cybernetics," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 5 (2024): 8522–30.

[39] Heni Irawati et al., "ANALISIS LITERATUR: PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 2026, 337–49.

Penyajian materi yang penuh dengan warna dan bersifat interaktif tersebut, akan memicu rasa ingin tahu siswa sejak awal kegiatan belajar dimulai. Proses pembelajaran yang menyenangkan tersebut secara alami dapat membangkitkan dorongan motivasi instrinsik siswa, sehingga mereka merasa terdorong untuk berpartisipasi aktif dan mengeskplorasi materi pelajaran tanpa merasa terbeban.[40] Dengan demikian, kreaktivitas guru dalam mengemas teknologi menjadi kunci utama mentransformasi kelas yang pasif menjadi lingkungan belajar yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara menyeluruh.

2. Pemilihan perangkat dan alat pembelajaran digital yang sesuai

Keberhasilan integrasi teknologi tidak hanya terletak pada kreativitas guru, tetapi juga ditentukan oleh ketepatan guru dalam memilih jenis media dan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Pemilihan alat digital yang tepat bertujuan untuk memastikan bahwa media yang digunakan benar-benar mampu memperjelas konsep-konsep materi yang abstrak menjadi visualisasi yang konkrit dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.[41]

Guru dapat memanfaatkan apilikasi edukatif sebagai sarana untuk menyampaikan materi atau video pembelajaran animasi untuk menggambarkan proses atau suatu fenomena serta permainan edukatif untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.[42] Penggunaan kombinasi ini, tentu saja tidak hanya memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam, tetapi juga menjaga konsentrasi belajar siswa agar tidak cepat berpaling pada hal-hal lainnya. Dengan menyeleksi sumber daya digital dan perangkat lunas yang ramah anak *(Child- friendly*), guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas, mempercepat pemahaman materi, serta mengoptimalkan respons dan motivasi belajar siswa selama proses belajar pengajaran berlangsung.[43]

3. Pengadaptasian kurikulum dan materi pembelajaran yang relevan dengan era modern

[40] Afifah Ulya Ainurrohmah DCG, Erhamwilda Erhamwilda, dan Asep Dudi Suhardini, "Peran Media Digital Interaktif Smartboard terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi (JIPP)* 4, no. 1 (2026): 17–27.

[41] Lira Hayu Afdetis Mana, *Media Pembelajaran* (Dunia Penerbitan buku, 2025).

[42] Rizka Fitriani dan A K Prodjosantoso, "The role of technology in the development of critical thinking: Systematic literature review," *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 11 (2024): 778–83.

[43] Rita Patriasih et al., *Membangun pendidikan berkualitas: Dari pedagogi hingga teknologi* (PT. Nawala Gama Education, 2025).

Strategi penting yang harus dijalankan oleh guru sekolah dasar adalah mengadaptasi kurikulum dan merancang materi pembelajaran agar tetap relevan dengan konteks perkembangan zaman di era digital. Siswa yang tumbuh pada masa kini merupakan generasi yang dekat dengan dunia teknologi, sehingga penyampaian materi yang terlalu kaku, akan terasa jauh dari realitas kehidupan siswa sehari-hari. Guru bertanggung jawab menyelaraskan capaian kurikulum nasional dengan menyajikan narasi, lembar kerja dan latihan soal berbasis media digital yang menarik serta bermakna bagi siswa.[44]

Pengadaptasian kurikulum dan media pembelajaran digital, tidak hanya berdampak dalam memenuhi standar pengetahuan dan akademik siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai karakter, kedisiplinan dan literasi digital sejak dini melalui aktivitas belajar yang terencana. Pemanfaatan platform digital dalam menyampaikan kurikulum memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih fleksibel dan kontekstual.[45] Pada akhirnya, kemampuan guru dalam menyesuaikan kurikulum berbasis teknologi ini akan memastikan bahwa proses belajar di sekolah dasar tetap menarik, bernilai serta efektif dalam menjaga keberlanjutan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, ketiga strategi diatas menunjukkan bahwa guru sekolah dasar memegang peranan penting dalam mengoptimalkan teknologi guna memotivasi belajar siswa di sekolah dasar. Melalui pemanfaatan media secara kreatif dan inovatif, ketepatan dalam memilih alat digital yang sesuai dengan karakteristik siswa, serta pengadaptasian kurikulum ke dalam format modern. Guru berperan untuk mengubah proses pembelajaran yang bersifat tradisional menjadi pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual dan menyenangkan. Kolaborasi dari ketiga strategi ini tidak hanya efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatan keterlibatan siswa di kelas, tetapi juga berhasil membangun pemahaman materi yang lebih luas, merangsang kemampuan berpikir kritis serta mengasah literasi digital anak sejak dini.

[44] Eva Nurul Malahayati, Devita Sulistiana, dan Adin Fauzi, *Pengembangan LKPD digital dan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi* (Penerbit NEM, 2025).

[45] Irfan Sitorus, "Pemanfaatan teknologi digital dalam manajemen pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran," *JUTEK: Jurnal Teknologi* 2, no. 1 (2025): 19–24.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu pendekatan yang relevan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar di era digital. Penggunaan teknologi dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang interaktif, fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah. berbagai bentuk media digital seperti gambar, audio, video animasi dan permainan berbasis kuis dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami. Media tersebut, dapat membantu mengubah konsep yang kaku menjadi lebih konkret serta dapat mengakomodasikan perbedaan gaya belajar siswa, baik visual, auditori maupun kinestetik.

Media digital yang bersifat visual dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkolaborasi. Teknologi juga dapat memperkuat hubungan pedagogis antara guru dan siswa karena guru dapat berperan sebagai fasilitator yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Meskipun demikian, penerapan teknologi tidak terlepas dari berbagai tantangan, seperti kurangnya interaksi sosial apabila tidak dirancang secara kolaboratif, risiko ketergantungan terhadap perangkat digital, gangguan konsentrasi, keterbatan jaringan dan lainnya. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi perlu dilakukan secara terencana dan disertai pengawasan agar manfaatnya dapat diperoleh secara optimal tanpa mengabaikan kebutuhan interaksi sosial dan perkembangan siswa.

Keberhasilan media pembelajaran berbasis teknologi sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merencanakan dan mengelola proses pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai pengguna perangkat digital, melainkan sebagai fasilitator yang mampu menghubungkan teknologi, materi pembelajaran, strategi mengajar dan karakteristik siswa. Adapun tiga strategi utama diantaranya memanfaatkan teknologi secara kreatif dan inovatif, memilih perangkat serta media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta mengadaptasi kurikulum dan materi pembelajaran agar relevan dengan perkembangan digital.

DAFTAR REFERENSI

Aulia, Fitria Nurul, Sitti Areni, dan Susilo Bambang Yudhiono. “Pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa sekolah dasar.” *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 1 (2025): 419–31.

DCG, Afifah Ulya Ainurrohmah, Erhamwilda Erhamwilda, dan Asep Dudi Suhardini. "Peran Media Digital Interaktif Smartboard terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi (JIPP)* 4, no. 1 (2026): 17–27.

Fitria, Miftahul Adila, Elyza Riana, Farida Musyrifah, Muhammad Syauqi Firdaus, dan A Islma. "Pengembangan Strategi Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Di Tengah Distraksi Digital." *Media Literasi Salam Institute* 2 (2025): 1–13.

Fitriani, Rizka, dan A K Prodjosantoso. "The role of technology in the development of critical thinking: Systematic literature review." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 10, no. 11 (2024): 778–83.

Handayani, Eka Selvi, H Ahmad Yani, Yasir Arafat, Euis Kusumarini, dan Bayu Purbha Sakti. "Urgensi pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada pendidikan tingkat sekolah dasar di era cybernetics." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 5 (2024): 8522–30.

Irawati, Heni, Haliyatul Nisa, Siti Nur Hafidza, dan Muhammad Basarrudin. "ANALISIS LITERATUR: PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 2026, 337–49.

Irmiati, Rahma Aulia, Aulia Damayanti, Hikma Fitriani, dan Nurlaila Ana. "TRANSFORMASI STRATEGI PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL: UPAYA MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN KEMANDIRIAN PESERTA DIDIK." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11, no. 02 (2026): 162–81.

Judijanto, Loso, Tika Santika, Nurjanah Nurjanah, Wawan Suwandi, Sulaeman Sulaeman, dan Risky Diya Amalia Rais. *Transformasi pendidikan: Menghadapi era digital di ruang belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025.

Jusman, Jusman, dan Ashari Usman. "Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital: Sebuah studi literatur." *Jurnal Pendidikan Multidisiplin* 1, no. 1 (2025): 1–10.

Karna, Salsabila Dwi, Adrias Adrias, dan Aissy Putri Zulkarnaini. "Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 3, no. 3 (2025): 238–44.

Liriwati, Fahrina Yustiasari. "Revolusi digital dan merdeka belajar: Meningkatkan daya saing siswa di era teknologi." *Journal Innovation In Education* 1, no. 3 (2023): 221–31.

Malahayati, Eva Nurul, Devita Sulistiana, dan Adin Fauzi. *Pengembangan LKPD digital dan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi*. Penerbit NEM, 2025.

Mana, Lira Hayu Afdetis. *Media Pembelajaran*. Dunia Penerbitan buku, 2025.

Masidah, Eusi. "Penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II di SDN 2 Karangtumaritis." *Edureka: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 4 (2026): 244–53.

Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, IPAD Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, dan Anita Ninasari. "Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 732–41.

Musriliyana, Ade, dan Suherli Kusmana. *Model Pembelajaran yang Menyenangkan*. PENERBIT KBM INDONESIA, 2026.

Najihah, Wasilatun, Erviana Chorimunafsi, dan Rio Herdinan. "Inovasi Pendididkan; Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Yang Menyenangkan." *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. 2 (2025): 13–24.

Nurhalida, Sitti, Safiratur Rafiqa, dan Intan Qurratul Aini. "Peran media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar." *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. 1 (2025): 96–108.

Nurpita, Fitri, Mely Cahyani, dan Luthfi Anshori Rahman. "Teknik penelitian kualitatif." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 12, no. 01 (2025): 180–91.

Oktaviani, Vina, Haris Kurniawan Oknaryana, dan H Kurniawan. "Perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran discovery learning berbantu aplikasi quizizz dengan pembelajaran konvensional." *Jurnal Ecogen* 6, no. 2 (2023): 290–97.

Patriasih, Rita, Nursanti Dwi Yogawati, Arditya Prayogi, W S Sukmawati, Abul Walid, Lia Febriani, Adi Asmara, Rezky Nefianthi, Eko Septiansyah Putra, dan Didik Cahyono. *Membangun pendidikan berkualitas: Dari pedagogi hingga teknologi*. PT. Nawala Gama Education, 2025.

Prananda, Gingga, Loso Judijanto, Nur Atikah, Qori Khoirunnisa, dan Muhammad Sukron Fauzi. "Transformasi pembelajaran di sekolah dasar melalui Flipbook Maker: dampak terhadap keterlibatan siswa dan perubahan paradigma pendidikan." *Borobudur Educational Review* 5, no. 1 (2025): 80–91.

Pratikno, Ahmad Sudi, dan Fachrur Rozie. *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Online di Sekolah Dasar*. CV Eureka Media Aksara, 2025.

Prinanda, Diego. "Analisis problematika guru dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi." *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)* 2, no. 2 (2025): 329–53.

Qondias, Dimas. "Kecenderungan gaya belajar visual auditori dan kinestetik pada pendidikan pancasila siswa sekolah dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 01 (2025): 123–38.

Qutub, Sayid. "Pendidikan Karakter: Distrupsi teknologi Sebuah Peluang Tantangan dan Solusi di Dunia Pendidikan." *Akhlak: Journal of Education Behavior and Religious Ethics* 1, no. 1 (2025).

Rahman, Habibur, dan Sugeng Listyo Prabowo. "Optimalisasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Pembelajaran Di Era Teknologi." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 04 (2025): 349–67.

Rusdi, Herlina, Rifadhilla Ervianti, Adrias Adrias, dan Aissy Putri Zulkarnaini. "Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025).

Saptono, Yohanes Joko. "Motivasi dan keberhasilan belajar siswa." *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* 1, no. 1 (2016): 181–204.

Shabrina, Arrifatul, Rosita Putri, dan Achmad Khairi. "Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 1, no. 2 (2025): 120–31.

Silitonga, Varisha Naila Putri. "Transformasi Peran Guru Sebagai Fasiliator Pembelajaran Di Era Digital." *Cemara Education and Science* 3, no. 3 (2025).

Sitorus, Irfan. "Pemanfaatan teknologi digital dalam manajemen pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran." *JUTEK: Jurnal Teknologi* 2, no. 1 (2025): 19–24.

Sudirman, I Nyoman, dan Ni Nyoman Ardiani. "Peran Media Pembelajaran dalam Menciptakan Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan." *Educational Journal* 1, no. 4 (2026): 2317–26.

Surahman, H Susilo, M Pd, Muhammad Toto Nugroho, M Pd, Rahyal Piqri Nanda, Wiga Rahmayanti, S Pd, Adi Asmara, M Pd, dan Indri Caesari Yanti. *Kompetensi guru di era digital: Menjadi pendidik cakap teknologi dan inovatif*. Penerbit Kbm Indonesia, 2025.

Suryadi, Fathurrahman, Muhammad Habib Pasaribu, Aqbil Daffa Siahaan, Ahmad Sabri, dan Yusran Lubis. "Peran manajemen pendidikan dalam mewujudkan sekolah berkualitas." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 3, no. 4 (2024): 92–107.

Syafei, Isop. *Media pembelajaran*. Penerbit Widina, 2025.

Syaipudin, Latif. *Pengantar penelitian lapangan sederhana berbasis jurnalistik (Kualitatif, kuantitatif, R&D dan studi kepustakaan)*. Dawarmiyata Press LPPM STIE Al-Anwar, 2025.

Tamala, Rika, Rusmala Dewi, Wahyullah Alannasir, Chelsy Ayunda Sari, Siti Ayudiah Alim, dan Ibnu Sina. "Sistematic Literature Review Dampak Penggunaan Gadget Pada Konsentrasi Dan Minat Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Lazuardi* 9, no. 2 (2026): 226–40.

Utami, Difa Sri, Syifa Aulia Putri, Ahmad Suriansyah, dan Celia Cinantya. "Pentingnya motivasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar." *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4 (2024): 2071–82.

Wahyuni, Sri, dan Nur Haryanti. "Optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis media digital." *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 7, no. 1 (2024): 142–54.

Wati, Sanita, dan Nurhasannah Nurhasannah. "Penguatan kompetensi guru dalam menghadapi era digital." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 10, no. 2 (2024): 149–55.

Wulandari, Olivia Ayu, dan Indah Setyo Wardhani. "Media dan gaya belajar siswa: Strategi dalam pembelajaran efektif." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 2, no. 11 (2024).

Yessi, Miokti. "Pedagogical Content Knowledge (Pck) dalam pemilihan media pembelajaran yang relevan." In *Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia (SN-KPK)*, 12:176–90, 2021.

Zahroh, Fatimatus, Astri Apriyani, dan Yusi Afrilia. "Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar." *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa* 3, no. 1 (2025): 633–44.