

Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keaktifan Siswa MI AL-Mahbubiyah Kembangbilo Tuban

Shohibul Asrofin^{1*}, Siti Darmiati Rosita², Akhmad Aji Pradana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah , Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama (IAINU) Tuban Indonesia

Email: shohobulasrofin1000@gmail.com¹ darmiatirosita@gmail.com²
ajipradana@iainutuban.ac.id³

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the role of teachers in using interactive digital media to enhance students' motivation and engagement at MI Al-Mahbubiyah Kembangbilo Tuban. A qualitative descriptive method was employed, and data collection methods included documentation, semi-structured interviews, and observation. The primary informants of this study were third-grade students. Data were analyzed descriptively to determine the role of teachers, the utilization of interactive digital media, and its impact on learning. Digital media such as Wordwall, Quizizz, YouTube, and other digital quizzes were used, each tailored to the learning objectives and students' characteristics. The study shows that the use of interactive digital media can make learning more engaging, interactive, and enjoyable, resulting in students being more motivated and more involved. Students feel more motivated, more engaged in the learning process, and find it easier to understand the material thanks to interactive activities and visual and audio presentations. The use of digital media also facilitates teachers in evaluating the learning process more effectively by providing immediate feedback to students through digital quizzes. However, there are still some challenges in its implementation. These include limited school facilities, lack of supporting devices, and inadequate internet connectivity. Therefore, in order for digital-based learning to be carried out optimally and sustainably, support is needed in the form of facilities and infrastructure as well as enhancing teachers' capabilities in digital technology. Keywords: interactive digital media, learning motivation, and student participation.

Keywords: *interactive digital media, learning motivation, student activeness*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran guru dalam penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di MI Al-Mahbubiyah Kembangbilo Tuban. Metode deskriptif kualitatif digunakan, dan metode pengumpulan data termasuk dokumentasi, wawancara setengah terstruktur, dan observasi. Informan utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas tiga. Data dianalisis secara deskriptif untuk menemukan peran guru, cara media digital interaktif, dan bagaimana hal itu

memengaruhi pembelajaran. Media digital seperti Wordwall, Quizizz, YouTube, dan kuis digital lainnya digunakan, masing-masing disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat membuat belajar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Hal ini menghasilkan siswa yang lebih termotivasi dan lebih terlibat. Siswa merasa lebih termotivasi, lebih terlibat dalam proses belajar, dan lebih mudah memahami materi berkat aktivitas interaktif dan tampilan visual dan audio. Penggunaan media digital juga memudahkan guru untuk menilai proses pembelajaran dengan lebih baik dengan memberikan umpan balik langsung kepada siswa melalui kuis digital. Meskipun demikian, masih ada beberapa masalah dalam menjalankannya. Ini termasuk fasilitas sekolah yang terbatas, kurangnya perangkat pendukung, dan jaringan internet yang kurang. Oleh karena itu, agar pembelajaran berbasis digital dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan, diperlukan dukungan dalam bentuk sarana dan prasarana serta peningkatan kemampuan guru di bidang teknologi digital. Kata Kunci: media digital interaktif, dorongan untuk belajar, dan partisipasi siswa.

Kata kunci: *media digital interaktif, motivasi belajar, keaktifan siswa*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan awal di madrasah ibtidaiyah (MI) saat ini menghadapi masalah serius, yaitu minimnya semangat belajar dan keterlibatan siswa disebabkan oleh ketergantungan pada pendekatan tradisional yang kurang melibatkan (Rahmah, 2025) Menurut hasil penelitian Sanjaya dkk. (2023), rendahnya motivasi belajar sering disebabkan oleh metode pengajaran yang digunakan guru. Selain itu, faktor lain yang menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa adalah kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran (Muhammad Rais et al., 2024) Fenomena tersebut mencerminkan adanya kebutuhan akan rekonstruksi metode pendidikan yang lebih kreatif dan peka terhadap perkembangan peserta didik, termasuk melalui optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Urgensi pembelajaran digital di abad ke-21 semakin menguat seiring dengan transformasi teknologi yang menuntut penguatan kompetensi 4C (berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama) yang sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka a dalam mengembangkan Profil Pelajar Pancasila, melalui pemanfaatan media interaktif yang relevan. Hal ini sebagaimana dianalisis oleh Whindayati et al. (2025) yang menyoroti keterbatasan literasi digital guru serta potensi blended learning dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Maka dari itu, studi ini memiliki signifikansi yang besar untuk merumuskan strategi pembelajaran digital yang efektif di

MI guna mempersiapkan generasi yang adaptif dalam menghadapi era digital (Whindayati et al., n.d.).

Penggunaan media digital yang interaktif memiliki kelebihan dalam menghasilkan atmosfer kelas yang lebih dinamis melalui dialog dan pertukaran pendapat di antara siswa, sehingga proses belajar tidak berjalan dengan cara yang pasif. Selain itu, alat ini dapat menekan rasa jenuh siswa karena penyampaian materi yang lebih menarik dan tidak repetitif. Pemanfaatan media digital juga menawarkan beragam cara dalam belajar, sehingga proses pengajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan. Oleh karena itu, dalam hal efektivitas, media digital yang interaktif bisa membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. (Anam et al., 2021) Sejalan dengan itu, Hendra (2023) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang menggabungkan unsur audio dan visual mendukung siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan penguasaan materi Pelajaran. (As Syafaatussalamah & Deandra Eka Salsabilla, 2025) Dengan kata lain, penerapan media digital yang interaktif menjadi salah satu pendekatan yang relevan di jenjang pendidikan dasar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di jenjang pendidikan dasar.

Diharapkan juga bahwa penggunaan media digital dalam proses pembelajaran akan memungkinkan penggunaan teknologi untuk menghasilkan metode belajar yang lebih menarik dan interaktif. Munir (2013) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media seperti video, animasi, simulasi, serta aplikasi edukasi memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan materi ajar. Pendapat ini sejalan dengan Asrori (2019) yang menekankan bahwa teknologi membuka kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, Wijaya (2018) mengemukakan bahwa pemilihan dan penggunaan media digital yang tepat dapat meningkatkan daya tarik serta kenyamanan belajar, karena materi disajikan secara lebih kreatif dan interaktif, seperti melalui video pembelajaran, animasi, dan kuis daring. (Muhammad Rais et al., 2024)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dalam Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Al Mahbubiyah dan tingkat aktivitas mereka. Menurut observasi awal dan wawancara dengan guru wali kelas 3, metode pembelajaran konvensional sebelumnya cenderung membuat siswa kurang termotivasi dan pasif. Namun, ketika alat digital interaktif seperti Wordwall, Quizizz, dan YouTube ditambahkan, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, alat digital interaktif telah terbukti memiliki

kemampuan untuk membuat lingkungan belajar yang lebih menarik dan terlibat, sehingga mendorong semangat dan keterlibatan siswa. Hasil studi lapangan tersebut diperkuat oleh temuan penelitian sebelumnya, di mana menunjukkan kecenderungan yang konsisten, di mana Sudharsono (2025) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital di SDN Sukamakmur 02 mampu meningkatkan semangat serta pemahaman siswa tentang materi pelajaran.

Dalam hal ini, Rahmawati (2025) menyatakan bahwa penggunaan media digital dalam pengajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Penemuan ini mendukung gagasan bahwa media digital memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar di sekolah dasar. Selain itu, Simorangkir et al. (2024) melaporkan bahwa penerapan media digital interaktif dalam pengajaran matematika meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penemuan ini didukung oleh penelitian Pertiwi et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif mampu menstimulasi kemampuan berpikir siswa serta membantu motivasi belajar matematika secara lebih mendalam. (Hasanah et al., 2025) Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, pada Penelitian ini berkaitan dengan penggabungan berbagai jenis media digital yang interaktif dalam proses belajar. di Madrasah Ibtidaiyah yang berfokus pada peningkatan motivasi dan keaktifan siswa secara simultan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung parsial, penelitian ini menekankan pada sinergi penggunaan berbagai platform digital dalam satu proses pembelajaran serta berbasis pada studi lapangan yang merefleksikan kondisi nyata di kelas, sehingga berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran digital di sekolah.

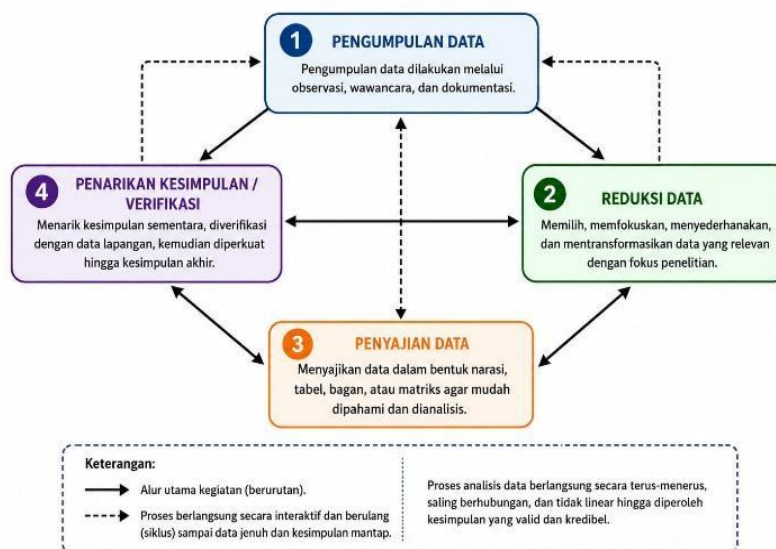
Menurut penjelasan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji fungsi guru MI dalam memaksimalkan penggunaan media digital agar dapat meningkatkan semangat belajar dan partisipasi siswa. Akibatnya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa usulan strategi dan saran praktis bagi guru dalam menggandeng media digital yang interaktif secara efisien dan relevan dalam proses belajar. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai pedoman untuk membangun praktik pembelajaran yang berbasis digital yang mampu meningkatkan kualitas interaksi, motivasi, dan keaktifan siswa secara berkelanjutan di lingkungan madrasah.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk menjelaskan peran pengajar dalam penggunaan media digital interaktif

untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar di MI Al-Mahbubiyah Kembangbilo Tuban. Metode ini telah terbukti berhasil dalam mendorong semangat siswa belajar dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Data diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan narasumber utama, yaitu wali kelas 3 di MI AL-Mahbubiyah dan 5 siswa kelas 3. Wawancara tersebut bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang kontribusi pengajar dalam memanfaatkan media digital interaktif, serta mengumpulkan bukti mengenai peningkatan semangat belajar dan keterlibatan siswa di MI Al-Mahbubiyah Kembangbilo Tuban.

Analisis data dilaksanakan secara deskriptif melalui pengamatan langsung, ringkasan, dan wawancara. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menemukan pola, kecenderungan, dan hubungan antara peran pengajar, penggunaan media digital interaktif, serta pengaruhnya pada motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Hasil dari analisis tersebut disajikan dalam bentuk naratif yang menjelaskan secara komprehensif mengenai isu tersebut, dengan penekanan pada bukti empiris yang menunjukkan peningkatan yang terjadi. Analisis ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang peran pengajar dalam konteks ini, sekaligus menilai kontribusinya terhadap pembelajaran yang lebih menginspirasi dan aktif. Penelitian ini dilakukan di MI Al-Mahbubiyah Kembangbilo Tuban.



C. HASIL DAN PEMBAHASAN.

Peran guru dalam pemanfaatan media digital interaktif tidak sekadar sebagai penyampai materi, tetapi lebih sebagai fasilitator yang memandu

siswa mengakses, mengolah, dan mengembangkan informasi secara mandiri. Sejalan dengan itu, Hartati dan Ermanto (2025) menyatakan bahwa guru berperan sebagai fasilitator, inovator, dan pengembang media pembelajaran digital yang mampu menciptakan proses belajar lebih interaktif dan bermakna. Dalam memilih media, guru perlu mencari tahu apakah materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat kognitif siswa, dan tingkat materi agar teknologi yang digunakan benar-benar mendukung kemampuan siswa (Rozi Fitri Hartati & Ermanto Ermanto, 2025). Di samping itu, guru perlu menyesuaikan jenis dan cara penggunaan media digital dengan karakteristik siswa (usia, minat, gaya belajar) serta kondisi kelas (jumlah peserta didik, infrastruktur, akses internet) sehingga pembelajaran tetap efektif dan inklusif. Sebagai pengarah dan pengelola, guru bertugas merancang alur kegiatan pembelajaran digital, mengatur waktu, mengawasi interaksi siswa dengan media, serta memberikan umpan balik agar media interaktif berfungsi optimal sebagai sarana peningkatan kualitas belajar. (Lestari & Anshori, 2025)

Penggunaan media digital yang interaktif dalam kegiatan belajar di MI Al-Mahbubiyah telah dijadikan salah satu pendekatan oleh guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan melibatkan siswa. Mengacu pada hasil dialog dengan guru kelas 3, media digital yang digunakan antara lain Wordwall, Quizizz, YouTube, dan berbagai kuis digital lainnya, yang dipilih dan dirancang secara terorganisir berdasarkan sifat bahan dan sasaran pembelajaran. Pemanfaatan media ini memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang lebih terstruktur, mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih nyata, serta meningkatkan semangat, ketertarikan, dan pemahaman siswa melalui interaksi visual, gamifikasi, dan umpan balik langsung. (Indra Sukma et al., 2022) Media digital yang interaktif dapat membuat lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, menurut temuan ini. Ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Serli Sapitri dan Ari Suriani (2025) mengenai seberapa efektif media interaktif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar di sekolah dasar. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa, memberikan umpan balik langsung, dan meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat motivasi dan ketertarikan dalam belajar (Ratino Ratino & Eko Suroso, 2025)

Selain membuat proses belajar menjadi lebih menarik, penggunaan media digital seperti Wordwall, Quizizz, dan YouTube juga berdampak baik pada motivasi siswa. Melalui wawancara, siswa menunjukkan semangat yang kuat, peningkatan dalam belajar, dan ketertarikan yang lebih besar saat pembelajaran dilakukan dengan media digital. Media ini juga dianggap efektif dalam mengurangi rasa bosan belajar karena menampilkan elemen visual,

audio, dan interaksi, sehingga perhatian dan fokus siswa tetap terjaga selama sesi pembelajaran. Penemuan ini didukung oleh studi oleh Ismail Rahman et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa media digital melalui tingkat interaktivitas yang ditawarkan, meningkatkan motivasi belajar siswa (Rahman et al., 2024) Dengan demikian, Sudah terbukti bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat pengalaman belajar lebih menarik.

Selain meningkatkan semangat dalam belajar, pemanfaatan Media pembelajaran digital juga memengaruhi partisipasi siswa kelas 3 selama proses belajar. Ini terlihat dari semangat siswa dalam menjawab pertanyaan, ikut berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kuis digital, yang menyebabkan terjalinnya interaksi yang lebih dekat antara guru dan siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru kelas 3 mengungkapkan bahwa siswa menjadi “lebih antusias dan senang” ketika belajar menggunakan media digital, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif, hidup, dan terarah. Partisipasi aktif tersebut didukung oleh fitur interaktif seperti kuis langsung dan tampilan visual yang menarik, yang mendorong siswa untuk terlibat dengan aktif dan mempertahankan perhatian saat pelajaran berlangsung (Niswatul Fithriyah et al., n.d.)

Penggunaan kuis digital seperti Quizizz pada akhir pembelajaran di MI Al-Mahbubiyah tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa melalui partisipasi interaktif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana evaluasi yang efektif, memudahkan guru mengetahui penguasaan materi secara cepat dan real-time. Guru kelas 3 menjelaskan bahwa siswa memperoleh umpan balik langsung atas jawaban mereka, sehingga dapat segera mengidentifikasi kesalahan dan memahami ulang konsep yang lemah. Efektivitas evaluasi berbasis digital ini selaras dengan penelitian yang menunjukkan peningkatan efisiensi penilaian hingga 70% dibandingkan metode konvensional, menciptakan siklus belajar yang berkelanjutan. (Rizkullah et al., 2025)

Meskipun penggunaan media digital yang interaktif memberikan efek baik bagi motivasi serta partisipasi siswa, dalam praktiknya, para guru masih menemui berbagai tantangan yang menghambat keberhasilan pembelajaran digital di kelas. Menurut hasil wawancara, hambatan yang dihadapi meliputi keterbatasan fasilitas sekolah, kurangnya perangkat pendukung pembelajaran, serta kendala jaringan internet yang belum stabil. Kondisi tersebut terkadang menyebabkan proses penggunaan media digital tidak berjalan maksimal, seperti keterlambatan mengakses aplikasi pembelajaran, terbatasnya penggunaan perangkat secara bergantian, hingga terganggunya kelancaran kegiatan kuis atau pemutaran video pembelajaran. Kendala tersebut juga berdampak pada efektivitas proses pembelajaran digital karena guru perlu menyesuaikan metode dan waktu pembelajaran agar kegiatan

belajar tetap dapat berlangsung dengan baik meskipun terdapat hambatan teknis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Iswala dan rekan-rekannya (2026) yang mengungkapkan bahwa ada hambatan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar meliputi keterbatasan fasilitas dan infrastruktur, akses teknologi dan internet, serta dukungan sarana pembelajaran yang memengaruhi efektivitas integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. (Rahmadiani et al., 2025)

Meski masih ada berbagai tantangan dalam pelaksanaannya, penggunaan media digital di MI Al-Mahbubiyah mengubah kualitas pembelajaran. Penggunaan media digital dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di zaman sekarang. Kehadiran platform seperti Wordwall, Quizizz, dan YouTube tidak juga mendorong keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis sebagai elemen dalam pembelajaran abad ke-21 (Luzen Fahira et al., 2025) Namun, untuk memastikan keberhasilan dalam penerapan pembelajaran digital, sangat penting untuk memiliki dukungan infrastruktur yang mencukupi, seperti alat belajar dan koneksi internet yang handal agar pendidikan dapat dilakukan dengan baik. Selain itu, pengembangan keterampilan guru dalam teknologi digital juga sangat penting agar mereka dapat memilih, mengelola, dan menggunakan media digital secara efisien sesuai dengan kebutuhan di Madrasah Ibtidaiyah. Dengan cara ini, media digital bisa menjadi salah satu metode pembelajaran di abad ke-21 yang membantu menciptakan pengalaman belajar yang kreatif, aktif, dan fokus pada siswa. (Susanti & Fitria, 2023)

Secara keseluruhan, Hasil studi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif di MI Al-Mahbubiyah memainkan peran yang sangat signifikan dalam membuat pengalaman belajar lebih efisien, menarik, dan berfokus pada siswa. Media digital memberikan bantuan kepada guru dalam menyampaikan materi serta dalam mengevaluasi proses pembelajaran, di samping itu juga meningkatkan semangat, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama belajar. Meskipun masih ada tantangan seperti terbatasnya fasilitas, peralatan pendukung, dan akses internet, media digital tetap memiliki dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan sekolah dapat terus memperbaiki infrastruktur dan mendukung pengembangan keahlian guru dalam teknologi digital agar pelaksanaan pembelajaran berbasis digital dapat berlangsung lebih optimal dan berkelanjutan. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi sumber referensi bagi pembaca dan peneliti yang sedang bekerja untuk membuat penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital interaktif di MI Al-Mahbubiyah memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan keaktifan mereka seperti Wordwall, Quizizz, YouTube, dan kuis digital lainnya yang mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Guru bertindak sebagai fasilitator sekaligus pengelola pembelajaran dengan menyesuaikan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Ini memungkinkan materi, termasuk yang abstrak, menjadi lebih mudah dipahami melalui aktivitas interaktif, tampilan visual, dan audio. Selain membantu proses pembelajaran, media digital juga mempermudah evaluasi karena guru dapat mengetahui pemahaman siswa secara lebih cepat melalui kuis digital dengan umpan balik langsung. Namun, pelaksanaannya masih menghadapi kendala berupa keterbatasan fasilitas, perangkat pendukung, dan jaringan internet yang belum stabil Untuk membuat pembelajaran berbasis digital menjadi metode pembelajaran yang lebih efisien, kreatif, dan berkelanjutan, diperlukan dukungan prasarana dan peningkatan kemampuan guru abad ke-21 yang efektif di Madrasah Ibtidaiyah.

Daftar Pustaka

- Anam, K., Tinggi, S., Islam, A., Teungku, N., Meulaboh, D., & Rohana, S. (2021). *EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR* (Vol. 2).
- As Syafaatussalamah, & Deandra Eka Salsabilla. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i3.2479>
- Hasanah, W., Rosmilawati, I., Erwin Juansah, D., Dasar, P., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2025). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *JURNAL BASICEDU*, 9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9971>
- Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767>
- Lestari, D., & Anshori, Y. Z. (2025). *Media Pembelajaran Digital terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka*. 9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9963>
- Luzen Fahira, A., Nur Azizah, S., Linda Sari Dwi Putri Tampubolon, R., Amalia, N., Alya Octavia, N., Octavia Ramadhani, A., Fuadah, G., Rahmawati Wa, D., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2025). Literasi Media Digital Sebagai Keterampilan Dasar Abad 21 Bagi Siswa Sekolah Dasar. In *Journal of Elementary Education Innovations* (Vol. 1, Number 1).
- Muhammad Rais, Sukmawati, & Ulfatul Hijriyah. (2024). *6.+Muhammad+Rais*. 3.
- Niswatul Fithriyah, D., Mahfudhotin Ismaillia, N., Khanifah, ul, & Ariestiana, I. (n.d.). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP UNIVERSITAS MANDIRI PENGARUH MEDIA DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR*.
- Rahmadiani, S., Annas, F., Ariska, V., Alia, R., & Asyura, N. (2025). Ketimpangan Akses Internet dan Implikasinya terhadap Pendidikan Siswa Sekolah Dasar di Jorong Talaok. *TadrisReach: Journal of Educational Service*, 1(4). <https://doi.org/10.30983/Artikel>

AZ-ZAIDA

JURNAL ILMU MULTIDISIPLIN

Volume 2 Nomor 6 Juni 2026

ISSN: 3124-8659

- Rahmah, F. A. (2025). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. In *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) eISSN* (Vol. 3). <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Rahman, I., Amaliyah, N., Mafruha Amaliyah, A., & Claudia Risal Denggo, D. (2024). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA: KAJIAN STUDI LITERATUR* (Vol. 2, Number 2).
- Ratino Ratino, & Eko Suroso. (2025). Pengaruh Penggunaan Peta Pikiran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Argumentatif Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Jeruklegi Kabupaten Cilacap Tahun 2025. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 272–281. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i3.1829>
- Rizkullah, M. F., Sahlan, Moh., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz” dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 860–867. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>
- Rozi Fitri Hartati, & Ermanto Ermanto. (2025). PERAN GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SEBAGAI PERWUJUDUAN KURIKULUM MERDEKA. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 185–198. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v5i1.5115>
- Susanti, F. E., & Fitria, Y. (2023). Kelayakan Media Interaktif Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1.14385>
- Whindayati, A., Nur Fauziah, R., Fatimah, S., Handayani, D., & Mipa, P. (n.d.). *DIGITAL: TANTANGAN DAN STRATEGI PENDIDIK INDONESIA*.