

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP KONDISI MENTAL DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Novita¹, Suci Fajrina², ³Mega Kencana

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang

²Institut Seni Indonesia Padangpanjang

³Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Alamat e-mail : ¹novitakenedy99@gmail.com,

Alamat e-mail : sucifajrina20@yahoo.com,

ABSTRACT

The development of digital technology has brought significant changes to the learning process at various levels of education. This article aims to examine the relationship between the use of digital media in learning related to mental health and student learning motivation using a literature review method. Data sources were obtained from various studies, journals, and previous scientific publications over the past five years. The results of the study indicate that the use of digital media has a positive influence on student learning motivation, particularly through the presentation of interactive materials, attractive visuals, creating a lively classroom atmosphere, thus providing easy access to information. However, on the other hand, several studies also show negative impacts that should not be overlooked, such as increased academic anxiety, digital fatigue, and decreased focus due to excessive use of technological devices. Overall, the use of digital media in learning can provide significant benefits for student learning motivation but needs to be balanced with wise management to avoid negative impacts on students' mental health. This article implies that educators need to design learning strategies that are balanced, controlled, and oriented towards students' psychological well-being.

Keywords: learning technology, psychology, literature review.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang Pendidikan. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara penggunaan media digital dalam pembelajaran yang berhubungan dengan kondisi mental dan juga motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode literature review. Sumber data diperoleh dari berbagai penelitian, jurnal, serta publikasi ilmiah terdahulu dalam beberapa kurun waktu tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, terutama melalui penyajian materi yang interaktif, visual yang menarik, membuat kesan suasana pembelajaran dikelas

menjadi hidup, sehingga memberikan kemudahan akses dalam memperoleh informasi. Namun sisi lain, beberapa penelitian juga memberikan dampak negatif yang tidak boleh luput dari perhatian, seperti meningkatnya kecemasan akademik, kelelahan digital, dan penurunan fokus akibat penggunaan perangkat teknologi secara berlebihan. Secara keseluruhan, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat signifikan bagi motivasi belajar siswa tetapi perlu diimbangi dengan penggunaan pengelolaan yang bijak agar tidak berdampak buruk pada kondisi mental siswa. Artikel ini memberikan implikasi bahwa pendidik perlu merancang strategi pembelajaran yang seimbang, terkontrol, dan berorientasi pada kesejahteraan psikologis siswa.

Kata Kunci: teknologi pembelajaran, psikologis, literature review.

A. Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi digital telah berdampak besar pada banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Aplikasi pembelajaran, video interaktif, platform daring dan perangkat multimedia sekarang menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran. Dengan teknologi ini, pendidik tidak hanya dapat mengubah cara mereka menyampaikan materi, tetapi juga bagaimana cara siswa memahami, mengolah, dan merespon informasi. Penggunaan media digital, membuat media pembelajaran yang sebelumnya berbasis tatap muka konvensional, menjadi lebih fleksibel, interaktif, dan menarik.

Namun integrasi teknologi pembelajaran tidak selalu bersifat

positif. Disatu sisi media digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang variatif dan interaktif. Siswa dapat belajar secara mandiri, mengakses pengetahuan yang lebih luas, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, penggunaan media digital yang berlebihan atau tidak terkontrol bisa menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi mental siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa paparan media digital secara intens dapat menimbulkan kelelahan digital, kecemasan akademik, dan gangguan konsentrasi.

Melihat fenomena ini hubungan antara penggunaan media digital dengan kondisi mental dan keinginan siswa untuk belajar menjadi masalah penting yang perlu dipelajari lebih

lanjut. Akibatnya, tujuan dari penulisan artikel ini Adalah bentuk mengkaji dan menganalisis hasil penelitian sebelumnya mengenai efek penggunaan media digital dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar dan kondisi mental siswa. Tujuan dari penelitian ini Adalah memberikan gambaran yang seimbang antara manfaat dan resiko penggunaan media digital dalam pembelajaran. Selain itu tujuan dari artikel ini adalah untuk memberikan pendidik saran tentang cara yang efektif untuk menggunakan media digital sambil tetap mempertahankan kesejahteraan psikologis siswa.

Artikel ini disusun menggunakan metode literature review dengan menelaah berbagai penelitian relevan yang telah dipublikasikan dalam kurun waktu 5 tahun terakhir. Hasil kajian diharapkan bisa memberikan pemahaman yang lebih luas bagi pendidik dan penanggungjawab kebijakan pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran digital yang efektif, seimbang, dan berorientasi pada Kesehatan mental serta motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Studi ini bertujuan untuk melakukan review literature melalui studi sistematis terhadap sejumlah artikel ilmiah, laporan penelitian, dan publikasi relevan yang diterbitkan dan dipublikasikan selama beberapa kurun waktu tahun terakhir.

Selanjutnya data yang dikumpulkan diperiksa secara deskriptif. Analisis data terdiri dari pengorganisasian data, pembagian kedalam unit-unit, dan penyusunan menjadi pola-pola bagian, tidak jlupa juga memasukkan nama atau kutipan yang penting. Selanjutnya, saya akan mengembangkan beberapa bagian dari artikel tersebut, memvalidasi, dan memberikan rekomendasi terkait tentang hubungan penggunaan media digital sebagai alat pembelajaran serta pengaruhnya terhadap kondisi mental dan motivasi belajar siswa di kelas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar.

Penggunaan media pembelajaran digital memiliki

hubungan yang signifikan dengan peningkatan minat belajar siswa. Ketika pembelajaran disaksikan dengan dukungan teknologi yang menarik dan interaktif, maka siswa lebih mudah termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media digital, lebih antusias dan fokus dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini karena media digital mampu merangsang lebih banyak indera siswa, seperti visual dan auditori, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. (Herlina & Andriani, 2023).

Selain itu media digital memungkinkan penyajian materi dalam bentuk simulasi dan permainan edukatif, yang secara tidak langsung bisa memancing minat dan rasa ingin tahu siswa. Sebagai contoh aplikasi pembelajaran matematika berbasis game telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan soal-soal secara menyenangkan. Tidak hanya itu, media digital juga menyiapkan umpan balik langsung yang dapat membuat siswa memahami sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi.

Kelebihan-kelebihan ini menjadikan media digital sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam konteks Pendidikan Adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis seperti video, animasi, dan simulasi interaktif, hingga aplikasi pembelajaran online dan platform kolaboratif. Berbagai jenis media pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (Mukholifah et al., 2020).

Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Adalah dengan menggunakan media digital. Media digital yang beraneka ragam mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi siswa saat ini. Media digital dapat memenuhi kebutuhan siswa yang hidup dan tumbuh di era komputer dan internet, karena mereka lebih suka belajar dengan cepat, visual, dan interaktif.

Salah satu faktor utama yang membuat media digital efektif Adalah kemampuannya menyajikan materi

secara visual dan dinamis. Materi yang disampaikan melalui gambar bergerak, video atau simulasi dapat meningkatkan perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep melalui contoh yang konkret. Visualisasi yang menarik dapat memicu rasa ingin tahu yang menjadi salah satu pendorong kuat dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketika siswa merasa tertarik mereka cenderung lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran dan aktif dalam kegiatan di kelas.

Media digital juga berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Fitur seperti permainan edukatif (gamifikasi), kuis interaktif, dan feedback instan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Unsur permainan dalam media digital memberikan tantangan dan penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa, seperti keinginan untuk memperoleh skor tertinggi atau menyelesaikan misi belajar. Interaktivitas ini juga membuat siswa merasa dihargai karena mereka mendapatkan umpan balik langsung atas usaha yang dilakukan.

Selain meningkatkan motivasi secara umum, media digital juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan emosional siswa, terutama pada siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri rendah. Dengan adanya dukungan visual dan audio yang menarik, siswa dapat belajar dengan lebih percaya diri tanpa merasa takut salah di depan teman-teman. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media digital mampu mengurangi kecemasan akademik dan meningkatkan kenyamanan belajar karena siswa tidak merasa tertekan untuk tampil sempurna dalam situasi belajar tatap muka.

Namun demikian, efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar juga sangat bergantung pada kualitas penggunaan oleh guru. Guru perlu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tidak berlebihan dalam menampilkan unsur visual, dan memastikan interaksi digital tetap relevan dengan materi. Ketidaktepatan dalam menggunakan media digital justru dapat menurunkan motivasi siswa karena distraksi,

kelebihan informasi, atau ketidaksesuaian tingkat kesulitan.

Secara keseluruhan, media digital terbukti memiliki kemampuan yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Penggunaan yang tepat dan terarah dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Variasi media digital dan perbedaannya dalam mempengaruhi aktivitas belajar.

Di era digital seperti sekarang, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada, papan tulis, buku tulis, dan ruang kelas yang konvensional. Jenis pembelajaran media digital telah mengalami perkembangan pesat, menghadirkan berbagai inovasi yang membuat proses belajar mengajar menjadi lebih praktis, dan bisa dilaksanakan dimanapun, dan kapanpun tanpa harus bertatap muka bahkan terpisah jarak dan waktu

sekalipun. Sehingga bisa memungkinkan guru dan siswa berinteraksi tanpa terbatas ruang dan waktu, serta melahirkan pengalaman belajar yang lebih kaya dan beragam

Berikut ada 5 jenis contoh media pembelajaran digital serta pengaruhnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru guna menunjang keberlangsungan dan keberhasilan proses pembelajaran :

1. Multimedia interaktif.
Jenis media pembelajaran pertama yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, hingga video. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini mata Pelajaran menjadi lebih hidup dan mudah dipahami. Siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mendengar dan melihat sehingga membuat Pelajaran menjadi lebih efektif.
2. Video digital dan animasi.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami konsep yang kompleks. Visualisasi melalui animasi juga mampu menyederhanakan informasi abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah diingat.

3. Podcast.

Podcast Adalah rekaman audio atau video yang dapat diunduh dan didengarkan kapan saja. Podcast memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih santai, bahkan bisa dilakukan sambil melakukan aktivitas lain, membuat podcast menjadi salah media pembelajaran yang sangat fleksibel.

4. Augmented reality (AR).

AR menggabungkan objek digital dua atau

tiga dimensi ke dalam dunia nyata. Misalnya siswa mampu melihat model 3D organ tubuh manusia melalui layar smartphone, sehingga pembelajaran biologi menjadi lebih efektif.

5. Virtual Reality (VR).

Berbeda dengan AR, VR menciptakan lingkungan simulasi yang sepenuhnya imersif. Dengan bantuan headset VR siswa bisa masuk kedalam lingkungan virtual ruang angkasa, zaman prasejarah, atau laboratorium kimia tanpa harus meninggalkan ruang kelas.

Dengan pemanfaatan jenis pembelajaran media digital yang tepat guru dapat menciptakan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif dan menyenangkan bagi siswa.

3. Dampak penggunaan media digital terhadap kondisi mental siswa.

Teknologi menjadi faktor penting dalam Pendidikan di era modern karena kemajuan teknologi berjalan bersamaan dengan kemajuan pengetahuan. Generasi berikutnya telah dibiasakan dengan kemajuan teknologi ini tanpa menyadarinya, sehingga Sebagian besar siswa sudah terbiasa dengannya.

Digitalisasi sekolah Adalah jenis transformasi zaman yang memerlukan adaptasi manusia untuk menguasai teknologi dan ilmu pengetahuan (dewanti, 2020). Dalam hal ini pemerintah membuat kebijakan penting tentang digitalisasi sekolah untuk mendukung Pendidikan digital dengan menyediakan bahan pendidikan dalam jaringan untuk digunakan semua orang yang terlibat dalam pendidikan termasuk siswa, guru, sekolah, dan masyarakat. Selain Permendikbud nomor 320/P/2019, kebijakan tersebut menekan penggunaan tablet dan portal rumah belajar untuk meningkatkan operasi sekolah. Dengan bervariasi nya jenis-jenis media digital yang digunakan untuk menunjang proses

pembelajaran bisa menjadi sumber belajar yang memiliki kesamaan di satu sisi dan juga perbedaan di sisi yang lain. Dimana persamaannya, ketika media berfungsi sebagai sumber dalam membantu individu dalam proses pembelajaran.

Media digital sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga sumber belajar ini tidak sembarangan tetapi harus disamakan dengan perumusan tujuan instruksional dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri dan sebagainya. Anjuran dalam penggunaan media digital dalam pembelajaran terkadang sukar dilaksanakan disebabkan dana yang terbatas. Menyadari akan hal itu disarankan kembali agar tidak memaksakan diri untuk membelinya, tetapi cukup media pembelajaran yang sederhana dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media digital juga berpengaruh pada perkembangan kognitif dan kreativitas siswa. Perkembangan kognitif dan kreativitas telah ditingkatkan karena penggunaan teknologi dalam Pendidikan. Teknologi digital menjadikan platform

pembelajaran penting dalam Pendidikan modern, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif di dalam kelas. Perangkat digital mendemokratisasi Pendidikan dengan membuat sumber daya yang tersedia bagi banyak orang, terutama di wilayah dengan akses terbatas ke fasilitas Pendidikan konvensional, yang mana ini dapat menandai transformasinya, (Fafurida et al., 2020).

Dari berbagai penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan media digital jelas sangat mempengaruhi kondisi mental siswa, terutama bagi siswa yang belum mampu memahami penggunaan media digital tersebut. Di satu sisi media digital bisa menjadi katalisator dalam mempercepat akuisisi pengetahuan, meningkatkan pengetahuan *self-directed learning*, memperluas wawasan serta mengoptimalkan *higher-orders thinking skills* seperti problem solving dan pemahaman konseptual. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan aplikasi seperti quizziz, interaksi dengan AI, hingga pemanfaatan perangkat elektronik dalam pembelajaran.

Namun disisi lain banyak juga penelitian yang mengungkapkan adanya dampak negative terhadap pengaruh mental siswa dari penggunaan media digital yang berlebihan, seperti distraksi kognitif, kemunduran atensi, lambatnya respon otak, serta ketergantungan digital yang berdampak negative pada perkembangan Bahasa, emosi, dan perilaku social anak. Fenomena ini dikenal sebagai *digital dependency syndrome*. jadi faktor pendampingan orang tua dan regulasi penggunaan media digital menjadi kunci dalam mengoptimalkan manfaat penggunaan media digital sekaligus meminimalisir dampak destruktifnya terhadap kondisi mental dan perkembangan kognitif siswa.

4. Tantangan dan resiko dalam implementasi penggunaan media digital.

Sekolah menengah sebagai salah satu jenjang pendidikan formal yang kritis dalam membentuk dasar keilmuan siswa mulai memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Penerapan teknologi dalam pembelajaran

dipandang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, memotivasi mereka untuk belajar secara mandiri, serta mempermudah akses informasi (Haris & Susanti, 2020). Namun, tidak semua penerapan teknologi menghasilkan dampak positif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi tanpa strategi pedagogis yang tepat dapat menyebabkan distraksi, penurunan motivasi belajar, dan kesenjangan dalam akses teknologi (Putri et al., 2022).

Pengaruh teknologi digital terhadap hasil belajar telah menjadi fokus banyak penelitian. Hasil belajar siswa, yang mencakup peningkatan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaboratif, dapat dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran (Putri et al., 2022). Studi ini menemukan bahwa siswa yang menggunakan teknologi digital cenderung memiliki tingkat pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan siswa yang hanya menggunakan metode konvensional.

Namun, efektivitas penggunaan teknologi digital juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kualitas teknologi,

strategi pedagogis yang digunakan, dan kemampuan literasi digital siswa. Menurut Sudrajat dan Kurniawan (2020), jika teknologi digunakan tanpa panduan atau tujuan yang jelas, potensi dampaknya terhadap hasil belajar dapat menjadi negatif, seperti distraksi atau kebingungan siswa.

Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Wulan dan Prayogo (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran digital pada pembelajaran tematik berdampak positif pada motivasi dan hasil belajar siswa. Demikian pula, studi oleh Anisah, Aziz, dan Bowo (2021) menemukan bahwa pembelajaran digital berpengaruh positif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Tantangan penggunaan media digital. Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh positif, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Penelitian oleh Nathaniela (2023) menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat teknologi, yang

dapat menciptakan kesenjangan hasil belajar. Dalam penelitian ini, siswa yang memiliki akses terbatas terhadap teknologi digital menunjukkan nilai rata-rata yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang memiliki akses penuh ke perangkat teknologi. Hal ini mengindikasikan bahwa infrastruktur dan dukungan teknologi menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan implementasi teknologi dalam pembelajaran.

2. Pengaruh penggunaan media digital. Penggunaan teknologi digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan kecepatan belajar mereka sesuai kebutuhan. Menurut Suhardi (2024), fleksibilitas ini memberikan siswa lebih banyak waktu untuk memahami konsep yang sulit dan mengulang materi kapan pun diperlukan. Selain itu, teknologi digital membantu

meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa, karena banyak aplikasi pembelajaran yang dirancang untuk mendorong siswa berpikir secara analitis dan eksploratif.

E. Kesimpulan

Penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi kondisi mental dan motivasi siswa untuk belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, jika digunakan dengan benar dan proporsional, media digital dapat meningkatkan keterlibatan, minat, dan efektivitas proses belajar. Sudah terbukti bahwa siswa dapat dimotivasi secara internal dan eksternal oleh fitur interaktif, akses materi yang lebih luas, dan fleksibilitas waktu dan tempat belajar.

Namun, penggunaan media digital juga membawa tantangan terhadap kondisi mental siswa. Paparan layar yang berlebihan, tuntutan multitasking, dan distraksi dari platform digital dapat memicu stres, kelelahan mental, bahkan menurunkan konsentrasi jika tidak diatur dengan baik. Karena itu,

keseimbangan antara penggunaan media digital dan kontrol diri siswa sangat diperlukan.

Secara keseluruhan, hubungan penggunaan media digital dengan kondisi mental dan motivasi belajar siswa bersifat dualistik. media digital dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran, tetapi juga dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental apabila penggunaannya tidak diarahkan secara bijak. Oleh karena itu, diperlukan peran guru, sekolah, dan orang tua dalam memberikan pendampingan, edukasi literasi digital, serta pengaturan waktu agar pemanfaatan media digital benar-benar memberikan dampak positif bagi perkembangan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fandir, A., Damayanti, S., & Nurfidah. (2024, April 30). *Pengaruh penggunaan teknologi digital terhadap hasil belajar siswa di sekolah menengah*. Akademi Bisnis Lombok. P-ISSN 2623-0291, E-ISSN 2623-2774.
- Marian, F., Handayani, R., & Yansyah, M. (n.d.). *Tren dan tantangan dalam penggunaan media pembelajaran digital untuk pendidikan matematika*. Universitas Muhammadiyah Lampung.
- Zahra, T., Sayyidhina, A. A., & Valentine, C. R. (2025). *Analisis literatur dampak teknologi terhadap perkembangan kognitif siswa sekolah*. Universitas Sriwijaya, Indonesia. e-ISSN 3046-5702; p-ISSN 3046-6121, 271–256.
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). *Media pembelajaran digital: Kajian literatur tentang dampak penggunaan media pembelajaran digital di SMK*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Muriani, Rahmatika, D., & Yeni, D. F. (2023). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa*. Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.
- Wihandarti, A. P., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024, December). *Analisis pengaruh media pembelajaran digital terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. E-ISSN 2986-6340.

- Manek, A. M., & Butar-Butar, A. (2024, April 1). *Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada mata pelajaran ekonomi*. Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Nusa Cendana, Indonesia.
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). *Efektivitas media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar*. Universitas Battuta, Indonesia. e-ISSN 3032-5218; p-ISSN 3032-2960, 54–62.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). *Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. Ilmu Pendidikan, Universitas Trijaya Sakti, Riau, Indonesia. ISSN 2986-9854, 41–44.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R., S. F., & Aurelita M., N. (2024). *Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia. ISSN (P) 1829-7463; ISSN (E) 2716-3083.
- Wulan, L. D. C., Prayogo, M. S., & Aula, L. H. (2023). *Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V di SDN 03 Mangli Jember*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia. p-ISSN 2774-8596; e-ISSN 2774-8979.