

---

## EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MURID SEKOLAH DASAR

**Herliani<sup>1</sup>**  
**M. Aminullah Sriyono Putra<sup>2</sup>**  
**Nazwa Aprina<sup>3</sup>**  
**Sapna<sup>4</sup>**  
**Ahmad Suriansyah<sup>5</sup>**  
**Wahdah Refia Rafianti<sup>5</sup>**

1,2,3,4,5 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat  
E-mail: herliani1003@gmail.com

**Abstract:** This study is motivated by the suboptimal utilization of technology-based learning media in elementary schools, despite their potential to enhance students' motivation and learning achievement. The study aims to analyze the effectiveness of technology-based learning media in improving motivation and academic achievement of elementary school students. This research employed a literature study (library research) design by reviewing books and national and international scientific journals published within the last five to ten years. Data were collected through documentation techniques using relevant keywords related to technology-based learning media, learning motivation, and learning achievement of elementary school students. The collected data were analyzed using content analysis to identify patterns, relationships, and key findings from previous studies. The results indicate that technology-based learning media, such as interactive learning videos, online learning platforms, and game-based quiz applications, have a positive impact on increasing students' learning motivation. Increased motivation is reflected in students' higher engagement, attention, and enthusiasm during the learning process. Furthermore, technology-based media also contribute to improving students' learning achievement by facilitating better understanding of learning materials through visual and interactive presentations. The study concludes that the integrated use of various technology-based learning media is more effective than the use of a single medium. The findings imply that teachers need to optimize the integration of technology-based media in learning activities, supported by adequate facilities and improved digital competencies, to create meaningful and motivating learning experiences for elementary school students.

**Keywords:** technology-based learning media; learning motivation; learning achievement; elementary school; digital learning

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum optimal di sekolah dasar, padahal media tersebut memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar murid. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar murid sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur (library research) dengan menelaah berbagai buku serta jurnal ilmiah nasional dan internasional yang terbit dalam kurun waktu lima hingga sepuluh tahun terakhir. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dengan menggunakan kata kunci yang relevan,

kemudian dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*) untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan temuan utama dari berbagai sumber. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video pembelajaran interaktif, platform pembelajaran daring, dan aplikasi kuis berbasis permainan, berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar murid. Peningkatan motivasi tersebut tercermin dari keterlibatan, perhatian, dan antusiasme murid yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi juga berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar melalui kemudahan pemahaman materi yang disajikan secara visual dan interaktif. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi secara terintegrasi lebih efektif dibandingkan penggunaan media secara terpisah. Implikasi penelitian ini menekankan pentingnya optimalisasi pemanfaatan media berbasis teknologi oleh guru, didukung oleh ketersediaan sarana serta peningkatan kompetensi digital pendidik di sekolah dasar.

**Kata kunci:** media pembelajaran berbasis teknologi; motivasi belajar; prestasi belajar; sekolah dasar; pembelajaran digital

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Meskipun teknologi telah tersedia dan mudah diakses, pemanfaatannya dalam kegiatan belajar masih belum menyeluruh dan sering kali tidak terintegrasi secara tepat dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi perhatian penting karena kurangnya variasi media dapat membuat pembelajaran terasa membosankan, sehingga motivasi dan capaian belajar murid tidak berkembang secara optimal (Anggraeni & Fitria, 2023). Sementara itu, murid sekolah dasar memiliki kecenderungan lebih tertarik pada tampilan visual yang menarik, animasi, dan aktivitas interaktif, sehingga penggunaan teknologi sebenarnya memiliki peluang yang besar untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar. Tinjauan peneliti terhadap keadaan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika murid terlibat langsung dalam proses memahami dan mengolah informasi (Safitri et al., 2024). Dengan kata lain, media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi pembelajaran interaktif, platform kelas daring, dan kuis berbasis permainan dapat membantu murid lebih aktif dan terhubung dengan materi yang dipelajari, baik secara emosional maupun intelektual.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Google Classroom cukup membantu guru dalam mengatur materi dan tugas pembelajaran, namun belum selalu berdampak pada peningkatan motivasi murid apabila tidak diikuti penggunaan media yang lebih visual dan interaktif. Penggunaan aplikasi kuis seperti Quizizz terbukti mampu meningkatkan antusiasme murid, tetapi tidak selalu berbanding lurus dengan peningkatan prestasi akademik apabila tidak terintegrasi dengan penyajian materi yang sistematis (Safitri et al., 2024). Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan, yaitu perlunya pembelajaran yang menggabungkan beberapa jenis media teknologi dalam satu alur pembelajaran yang saling melengkapi. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi secara terintegrasi tidak hanya membantu murid memahami

konsep, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar ketika digabungkan dengan aktivitas yang bersifat partisipatif (Mawaddah, 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan studi literatur (kajian pustaka) guna menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar murid sekolah dasar. Melalui analisis terhadap berbagai studi yang relevan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran utuh mengenai tren integrasi teknologi yang paling efektif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (library research), yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan menelaah berbagai sumber pustaka yang relevan tanpa melakukan pengumpulan data langsung di lapangan. Penelitian difokuskan pada analisis teori dan hasil penelitian terdahulu yang membahas efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar murid Sekolah Dasar. Sumber data penelitian ini diperoleh dari buku, jurnal ilmiah nasional dan internasional, serta laporan penelitian yang terbit dalam kurun waktu lima hingga sepuluh tahun terakhir. Literatur dipilih berdasarkan relevansi dengan topik, kredibilitas penulis, dan kemutakhiran informasi. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pencarian literatur menggunakan kata kunci seperti media pembelajaran berbasis teknologi, motivasi belajar murid SD, dan prestasi belajar. Seluruh literatur yang sesuai kemudian dianalisis menggunakan analisis isi (content analysis) untuk menemukan pola, hubungan, dan temuan penting dari berbagai sumber. Hasil analisis disintesis menjadi kesimpulan yang menjelaskan hubungan antara efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dengan peningkatan motivasi dan prestasi belajar murid Sekolah Dasar.

## **HASIL**

Integrasi teknologi digital dalam lingkungan sekolah dasar menunjukkan kecenderungan positif yang signifikan terhadap transformasi proses pembelajaran konvensional menjadi lebih dinamis. Berdasarkan tinjauan literatur yang dilakukan, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi telah diimplementasikan secara komprehensif pada berbagai disiplin ilmu, termasuk mata pelajaran inti seperti Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Data temuan mengindikasikan bahwa penggunaan perangkat digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tambahan, tetapi telah menjadi instrumen krusial dalam menyederhanakan materi yang kompleks dan memperkuat keterlibatan kognitif serta afektif murid. Rincian efektivitas dan dampak dari berbagai jenis media teknologi yang ditemukan dalam literatur dirangkum secara sistematis pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Temuan Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar

<b>Peneliti</b>	<b>Jenis Media Teknologi</b>	<b>Temuan Utama</b>	<b>Dampak terhadap Murid</b>
Kurniawan & Zabeta (2025)	Video pembelajaran dan PowerPoint	Media digital digunakan secara aktif dalam pembelajaran kelas V dan dinilai lebih efektif dibanding ceramah karena menyajikan materi secara visual dan auditif	Meningkatkan motivasi dan pemahaman murid, meskipun efektivitas dipengaruhi keterampilan guru dan ketersediaan infrastruktur
Syam et al. (2025)	Media pembelajaran berbasis teknologi (interaktif)	Pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih besar dibanding metode konvensional berdasarkan selisih pre-test dan post-test	Keaktifan dan pemahaman murid meningkat lebih signifikan pada kelas eksperimen
Sari & Munir (2024)	Platform pembelajaran online dan aplikasi interaktif digital	Teknologi digital meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui fitur interaktif dan pembelajaran adaptif	Meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan kolaborasi murid
Wiliyanti et al. (2024)	Media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR)	Media AR secara konsisten meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar, terutama pada materi abstrak	Pemahaman konseptual dan minat belajar murid meningkat signifikan
Hadi et al. (2024)	Media interaktif Wordwall (berbasis web)	Wordwall efektif sebagai media digital interaktif untuk pembelajaran IPA di SD	Meningkatkan hasil belajar IPA dan semangat belajar murid
Chumairoh & Fradana (2025)	Media Audiovisual (Video)	Media audiovisual menggabungkan unsur suara dan gambar secara simultan dalam	Membantu murid mengonstruksi pemahaman dan menarik perhatian secara efektif.

		pembelajaran Bahasa Indonesia.	
Pramista et al. (2024)	Video Animasi	Video animasi digunakan untuk memvisualisasikan peta dan materi IPS yang bersifat kompleks.	Video animasi digunakan untuk memvisualisasikan peta dan materi IPS yang bersifat kompleks.

Hasil analisis pada kelompok media visual menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dan media audiovisual sangat efektif dalam mentransformasi materi yang kompleks menjadi lebih sederhana. Dalam pembelajaran IPS, video animasi terbukti meningkatkan antusiasme murid dalam memahami konsep-konsep geografis, sementara dalam Bahasa Indonesia, media audiovisual membantu murid mengonstruksi pengetahuan secara lebih mandiri melalui penggabungan unsur gambar dan suara yang simultan (Pramista et al., 2024; Chumairoh & Fradana, 2025). Penggunaan media berbasis visual ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga konsentrasi murid tetap terjaga selama proses pembelajaran (Kurniawan & Zabeta, 2025). Dengan demikian, media visual berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan fokus belajar murid melalui penyajian materi yang lebih konkret dan mudah dipahami.

Selanjutnya, penggunaan teknologi yang lebih kompleks seperti media interaktif, platform digital, dan Augmented Reality (AR) memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan kognitif murid secara mendalam. Media interaktif dan platform aplikasi digital memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih personal serta kolaboratif, yang secara empiris terbukti menghasilkan skor prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan metode ceramah (Syam et al., 2025; Sari & Munir, 2024). Teknologi AR secara khusus memberikan keunggulan dalam memvisualisasikan materi-materi abstrak yang sulit dijangkau oleh imajinasi murid, sehingga minat belajar murid meningkat secara drastis (Wiliyanti et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi teknologi digital interaktif mampu memperkuat keterlibatan kognitif murid sekaligus meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna.

Selain aspek kognitif, integrasi teknologi digital seperti media berbasis game Wordwall juga terbukti efektif dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi murid sekolah dasar. Penerapan teknologi yang bersifat rekreatif namun edukatif ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan (Hadi et al., 2024). Secara kolektif, temuan dari berbagai literatur ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi merupakan instrumen krusial yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus prestasi belajar murid di era digital (Sipayung et al., 2025; Utami et al., 2024). Berdasarkan hal tersebut, penggunaan teknologi pembelajaran berbasis game dan

digital tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan sikap positif dan motivasi belajar jangka panjang murid.

## **PEMBAHASAN**

Media pembelajaran berbasis teknologi terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital seperti Google Classroom, video pembelajaran interaktif, dan aplikasi kuis berbasis permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media tersebut membantu pendidik menyajikan materi secara variatif sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton. Karakteristik visual dan audio pada media teknologi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik sekolah dasar. Peran media pembelajaran berbasis teknologi terlihat dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Media digital dengan tampilan animasi dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jamaludin et al. (2023) yang menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar yang meningkat mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih fokus dan bersemangat.

Media pembelajaran berbasis teknologi juga berdampak pada peningkatan prestasi belajar peserta didik sekolah dasar. Penyajian materi melalui media digital membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret. Media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang materi sesuai kebutuhan belajar masing-masing. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurfadhillah et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan pemahaman konsep berkontribusi pada pencapaian prestasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar dan prestasi belajar memiliki hubungan yang erat dalam pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik dengan motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dan tekun selama proses pembelajaran. Dorongan motivasi mendorong peserta didik untuk berusaha memahami materi secara optimal. Media pembelajaran berbasis teknologi berperan sebagai stimulus dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Dampak motivasi belajar terlihat pada peningkatan prestasi belajar peserta didik. Temuan dalam kajian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang membahas efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian Iskandar et al. (2022) dan Cahyaningtias & Ridwan (2022) menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Kajian ini

menekankan penggunaan beberapa media teknologi secara terintegrasi dalam satu alur pembelajaran. Pendekatan integratif tersebut memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi.

Implikasi hasil kajian menunjukkan pentingnya optimalisasi media pembelajaran berbasis teknologi oleh pendidik sekolah dasar. Pendidik diharapkan mampu memilih dan mengombinasikan media pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik. Sekolah memiliki peran dalam mendukung penggunaan teknologi melalui penyediaan sarana dan peningkatan kompetensi pendidik. Kajian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan metode studi literatur tanpa pengumpulan data lapangan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian empiris guna menguji efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi secara langsung.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar murid sekolah dasar. Pemanfaatan media digital seperti platform pembelajaran daring, video pembelajaran interaktif, dan aplikasi evaluasi berbasis permainan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar murid sekolah dasar. Media tersebut berfungsi sebagai stimulus eksternal yang mendorong keterlibatan aktif murid, meningkatkan perhatian, serta menumbuhkan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil kajian menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar murid berkaitan erat dengan peningkatan prestasi belajar. Murid yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan tekun dalam memahami materi pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap capaian hasil belajar. Selain itu, penyajian materi secara visual dan interaktif melalui media berbasis teknologi membantu murid memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret dan bermakna. Integrasi beberapa jenis media pembelajaran berbasis teknologi dalam satu alur pembelajaran terbukti lebih efektif dibandingkan penggunaan media secara terpisah, karena mampu mendukung pembelajaran yang sistematis dan berkelanjutan.

Secara keilmuan, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian teoritis mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi di jenjang sekolah dasar, khususnya dalam kaitannya dengan motivasi dan prestasi belajar murid. Kajian ini menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh strategi integrasi media serta kesiapan pendidik dalam mengelolanya.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian empiris dengan melibatkan data lapangan guna menguji secara langsung pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi dan prestasi belajar murid. Selain itu,

penelitian lanjutan dapat mengkaji faktor pendukung dan penghambat implementasi media berbasis teknologi, seperti kompetensi guru dan ketersediaan sarana prasarana, agar penerapannya di sekolah dasar dapat berjalan secara optimal.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, A., & Fitria, Y. (2023). Transformasi Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5463–5477.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2022). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. *Riyadhhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55–62.
- Chumairoh, A. A. W., & Fradana, A. N. (2025). Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan berfungsi berfungsi sebagai elemen utama dalam membentuk manusia. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(2), 955–966.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466–473.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Mutiara, E. A., Nisrina, F. A., Nadhirah, N. E., & Nengsih, N. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Murid Pada Materi ASEAN Kelas VI. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20(3), 596–606.
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Memotivasi Belajar Murid Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2640–2650.
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258–267.
- Mawaddah, D. (2025). *Pengaruh Vidio Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Socioscientific Issues Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep IPAS Murid Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus).
- Nurfadhillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Sains*, 3(1), 153–163.
- Pramista, A. Z. S., Halifah, M. N., Qodriyah, R. S., Nasrullah, S. A. Z., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan*

- Ilmu Sosial*, 2(2), 32–41.
- Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Kalifah, D. R. N., Dailami, D., Dewi, M., Setiawan, E., Tuerah, P. R., & Atikah, C. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Deli Serdang: Penerbit Mifandi Mandiri Digital.
- Sari, A. P., & Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983.
- Sipayung, W. S., Waruwu, A. T. M., Kurniawan, J., & Sitorus, J. (2025). Pengaruh Media dan Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi dan Semangat Belajar Siswa. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 4(1), 9–16.
- Syam, I., Soleha, I., Devi, I. S., Fhajri, J., & Saefina, K. N. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Konvensional terhadap Keaktifan serta Pemahaman Siswa di SMPI Az-Zahiriyyah Cikarang. *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi Dan Humaniora*, 2(1), 185–196.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082.
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). A Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Peserta Didik. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 953–964.