Utilization of Technology in Supporting Learning as a Reference for Learning Motivation at SDN Purwoyoso 04, Semarang City

Nadya Marell Nabila[1], Dian Listia[2], Nurul Hidayah Tri Ginawati[3], Alvina Verda Ardani[4], Putri Maharani[5], Galih Christian Mahardika Christian Putra[6]
[1,2,3,4,5,6]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Email: nadyamarel21@students.ac.id; listiadian08@students.unnes.ac.id;
nurulhidayahtriginawati22@students.unnes.ac.id; alvinaverda@students.unnes.ac.id;
putrimaharani211103@students.unnes.ac.id; galihputra@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan terbukti banyak memberikan dampak positif. Salah satunya adalah mendukung proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di SD Negeri Purwoyoso 04. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber terkait penggunaan teknologi dalam pendidikan. Studi ini mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis berbagai literatur, termasuk buku, artikel ilmiah, jurnal, dan dokumen yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi, seperti proyektor, aplikasi pembelajaran (Quizizz, Google Classroom), dan video YouTube, berhasil meningkatkan motivasi dan interaktivitas siswa. Namun, implementasinya belum sepenuhnya efisien karena beberapa kendala, seperti jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan waktu pembelajaran, serta kurangnya adaptasi siswa terhadap metode digital. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan guru, perbaikan infrastruktur, dan manajemen waktu yang lebih baik untuk optimalisasi penggunaan media digital.
Keyword: Teknologi; Pendidikan; Motivasi Belajar

ABSTRACT

The use of technology in education has been proven to have many positive impacts. One of them is supporting the learning process, especially to increase students' learning motivation. This study aims to analyze the impact of the use of technology in the learning process at SD Negeri Purwoyoso 04. The research method used is a literature study by collecting data from various sources related to the use of technology in education. This study collects, reviews, and analyzes various literatures, including books, scientific articles, journals, and relevant documents. The results of the study indicate that the integration of technology, such as projectors, learning applications (Quizizz, Google Classroom), and YouTube videos, has succeeded in increasing student motivation and interactivity. However, its implementation has not been fully efficient due to several obstacles, such as unstable internet networks, limited learning time, and lack of student adaptation to digital methods. Therefore, teacher training, infrastructure improvements, and better time management are needed to optimize the use of digital media.
Keyword: Technology; Education; Learning Motivation

Corresponding Author:
Nadya Marell Nabila,
Universitas Negeri Semarang,
Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia
Email: nadyamarel21@students.ac.id

1. INTRODUCTION

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk dan mengembangkan potensi setiap individu secara optimal. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Potensi tersebut mencakup aspek kecerdasan intelektual, moral, spiritual, kepribadian, hingga keterampilan hidup yang berguna dalam kehidupan pribadi, sosial, dan kebangsaan.

Seiring dengan pesatnya arus globalisasi, berbagai aspek kehidupan mengalami perubahan yang cepat dan dinamis, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak nyata dari globalisasi adalah percepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Legina & Sari, 2022). Dalam menghadapi era modern yang kompetitif ini, individu dituntut untuk mampu beradaptasi dan terus mengembangkan diri (Mulyani & Haliza, 2021). Pendidikan pun menjadi kunci utama untuk mempersiapkan generasi muda yang unggul dan kompeten dalam menjawab tantangan zaman (Sadriani et al., 2023).

Kemajuan teknologi memberikan peluang besar dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini (Walidah et al., 2022). Teknologi dalam pembelajaran juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Motivasi belajar sendiri merupakan aspek penting yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Wulandari Wangi Ni Kadek (2024) menegaskan bahwa motivasi belajar adalah faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan akademik siswa. Untuk membangkitkan motivasi tersebut, diperlukan pemanfaatan sarana pendukung yang mampu menunjang kegiatan belajar, salah satunya adalah teknologi. Dengan penggunaan teknologi yang tepat, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan di kelas.

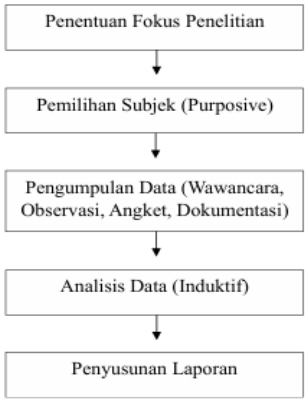
Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tantangan masih dihadapi, terutama di tingkat satuan pendidikan dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang, diketahui bahwa proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis. Guru belum secara maksimal memanfaatkan media dan teknologi dalam pembelajaran, baik karena keterbatasan fasilitas maupun rendahnya literasi digital pendidik. Padahal, penggunaan teknologi secara efektif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Putra & Pratama, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting, tidak hanya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar, tetapi juga sebagai upaya untuk menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada Pemanfaatan Teknologi dalam Menunjang Pembelajaran Sebagai Acuan Motivasi Belajar di SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang.

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis fenomena yang diteliti berdasarkan data yang diperoleh dari subjek penelitian (Syahrizal & Jailani, 2023). Subjek penelitian ini adalah guru kelas dan peserta didik kelas V B SD Negeri Purwoyoso 04 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, angket (kuesioner) dan dokumentasi, sehingga data yang diperoleh bersifat holistik dan mendalam (Abdussamad & Sik, 2021). Analisis data dilakukan secara induktif, dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini meliputi beberapa tahap. Pertama, peneliti menentukan fokus dan tujuan penelitian. Kedua, peneliti memilih subjek penelitian secara purposive. Ketiga, peneliti melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket (kuesioner) dan dokumentasi. Keempat, data yang terkumpul dianalisis secara induktif untuk menemukan pola, tema, dan makna yang relevan. Terakhir, peneliti menyusun laporan hasil penelitian secara sistematis.



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

3. RESULTS AND DISCUSSION

A. Hasil

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan teknologi, termasuk platform pembelajaran digital dan aplikasi yang interaktif, telah berkontribusi pada peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar dan keterlibatan yang lebih aktif ketika teknologi diintegrasikan dalam pembelajaran. Para pengajar juga menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi memudahkan penyampaian informasi dan memungkinkan variasi dalam cara mengajar.

Tabel 1. Hasil Wawancara

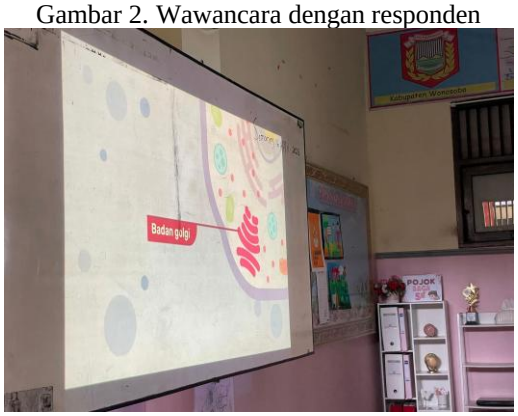
No	Pertanyaan	Jawaban Responden 1 Arjuna Pira Utama	Jawaban Responden 2 Daffa Rizki Saputra	Jawaban Responden 3 Aira Bilqis Azzahra
1	Apakah kamu suka belajar menggunakan teknologi sebagai sumber belajar?	Iya, saya suka belajar menggunakan teknologi, soalnya seru dan banyak gambar atau video yang bikin lebih paham dan lebih aktif.	Tidak terlalu suka, saya lebih suka belajar menggunakan buku.	Saya suka belajar menggunakan teknologi karena lebih menarik ada gambar dan videonya sehingga saya bisa melihat secara langsung tidak hanya membayangkan.
2	Apakah kamu lebih suka belajar dari sumber buku atau dari fasilitas yang ada pada teknologi? Mengapa?	Saya lebih suka dari teknologi, karena bisa cari informasi cepat dan kadang ada game belajarnya juga.	Saya lebih suka menggunakan buku paket, karena kalau pakai buku bisa bisa coret-coret atau kasih tanda.	Saya lebih suka menggunakan buku paket karena belum terbiasa dan belum terlalu bisa menggunakan teknologi untuk belajar.
3	Seberapa sering kamu menggunakan teknologi untuk belajar?	Jarang, biasanya memakai ketika ada tugas dari guru yang harus cari di internet atau ketika waktu belajar di rumah bosan baru melihat video pembelajaran dari YouTube.	Jarang, paling kalau disuruh guru aja atau cari jawaban yang susah, seringnya menggunakan buku untuk belajar.	Saya jarang menggunakan teknologi untuk belajar karena lebih terbiasa menggunakan buku.
4	Apa saja manfaat yang kamu peroleh dari belajar menggunakan teknologi?	Saya jadi lebih cepat paham pelajarannya karena bisa melihat langsung melalui gambar atau video yang sebelumnya belum dimengerti.	Kalau pakai teknologi manfaatnya belajarnya tidak membosankan, bisa cari jawaban cepat, tapi saya kalau belajar sendiri tetap lebih nyaman menggunakan buku.	Belajar menggunakan teknologi memberi manfaat bagi saya dalam membantu memahami materi dan membuat belajar menjadi lebih menarik.
5	Bagaimana kamu mempersiapkan diri untuk belajar menggunakan teknologi di kelas?	Saya biasanya belajar dulu di rumah kadang pakai video dari YouTube, supaya waktu di kelas sudah paham sedikit.	Saya biasanya baca buku pelajaran dulu di rumah supaya waktu di kelas pakai teknologi, saya tidak bingung dan tetap bisa ikut paham.	Saya mempersiapkan diri dengan belajar sebelum pelajaran dimulai. Kalau ada tugas, saya siapkan dulu buku dan catatannya supaya bisa belajar dengan lancar.
6	Apakah kamu pernah mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi untuk belajar?	Kadang-kadang sinyal internetnya jelek dan masih kesulitan ketika menjalankan teknologi untuk belajar.	Iya pernah, masih bingung cara pakainya untuk belajar.	Pernah, saya belum terlalu terbiasa menggunakan teknologi untuk belajar jadi masih bingung dalam penggunaanya.
7	Apa saja kendala dalam memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar?	Waktu guru ngajarin pakai teknologi, saya kadang tidak fokus soalnya banyak hal di layar, jadi kadang tidak konsen sama penjelasan guru.	Waktu guru menjelaskan pakai teknologi, terkadang tidak fokus karena saya lebih nyaman baca dari buku. Jadi kalau lihat layar terus, saya cepat bosan dan tidak menyimak.	Salah satu kendala yang saya hadapi adalah sulit fokus saat guru menjelaskan materi yang menggunakan teknologi. Kadang mata saya capek kalau terlalu lama melihat layar, sehingga kurang fokus pada penjelasan guru.
8	Apakah kamu bisa mengakses internet dengan lancar?	Saya masih bingung cara buka mengakses internet untuk belajar, kadang tidak tahu harus klik yang mana.	Belum bisa. Saya masih bingung cara buka aplikasi belajar. Kalau tidak ada yang membantu, saya susah mengoperasikan.	Saya tidak bisa mengakses internet dengan lancar karena kadang wifinya jelek, saya juga kurang memahami cara menggunakan HP dengan baik, jadi sering kesulitan

No	Pertanyaan	Jawaban Responden 1 Arjuna Pira Utama	Jawaban Responden 2 Daffa Rizki Saputra	Jawaban Responden 3 Aira Bilqis Azzahra
				saat mencoba mencari informasi untuk belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar di SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang telah memberikan efek yang baik terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa, meski belum sepenuhnya efisien. Sebagian siswa menunjukkan semangat dan ketertarikan yang lebih dalam belajar berkat adanya elemen visual seperti gambar dan video yang membuat materi menjadi lebih mudah dimengerti dan tidak membosankan. Di sisi lain, beberapa siswa masih lebih suka belajar dengan buku karena mereka belum terbiasa atau mengalami kesulitan teknis dalam menggunakan teknologi.



Gambar 2. Wawancara dengan responden



Gambar 3. Pembelajaran Menggunakan Proyektor

B. Hasil Wawancara dengan Guru

Fasilitas yang tersedia di dalam kelas meliputi perangkat komputer, laptop, LCD proyektor, jaringan Wi-Fi sekolah, serta berbagai aplikasi pendukung pembelajaran seperti Quizizz. Pemanfaatan fasilitas-fasilitas tersebut dalam kegiatan pembelajaran dilakukan antara lain dengan menggunakan proyektor untuk menampilkan materi ajar secara visual, mengakses dan mengintegrasikan aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz, Google Classroom, dan sejenisnya guna meningkatkan interaktivitas serta efektivitas proses pembelajaran, serta memanfaatkan video pembelajaran dari platform YouTube sebagai sumber belajar tambahan yang dapat memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Salah satu kendala utama adalah jaringan internet yang kadang tidak stabil, terutama ketika banyak pengguna mengakses secara bersamaan, sehingga menghambat kelancaran akses terhadap materi digital. Selain itu, keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran juga menjadi tantangan tersendiri dalam mengintegrasikan teknologi secara optimal ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Untuk meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, diperlukan beberapa upaya strategis yang terencana dan berkelanjutan. Pertama, pendidik perlu diberikan pelatihan dan pendampingan secara berkala guna meningkatkan kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pembelajaran. Kedua, sekolah perlu memastikan ketersediaan dan kestabilan jaringan internet serta memperbarui perangkat teknologi yang digunakan agar mendukung kelancaran proses belajar mengajar berbasis digital. Ketiga, pemilihan media pembelajaran digital harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran, sehingga penggunaannya menjadi lebih efektif dan tepat sasaran. Keempat, perlu adanya manajemen waktu yang baik dalam perencanaan pembelajaran agar pemanfaatan teknologi dapat diintegrasikan secara optimal tanpa mengganggu alokasi waktu pembelajaran

inti. Terakhir, penting bagi sekolah untuk membangun budaya digital yang positif di lingkungan belajar dengan mendorong kolaborasi antar guru serta penggunaan teknologi secara bertanggung jawab dan produktif oleh seluruh warga sekolah.

C. Pembahasan

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran di SDN Purwoyoso 04 sesuai dengan hasil beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa teknologi mampu meningkatkan semangat belajar para siswa. Berikut adalah beberapa referensi yang mendukung:

1. Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Media Digital

Penelitian oleh Wati dan rekan-rekan (2023) mengungkapkan bahwa pendekatan Problem Based Learning yang dilandasi oleh media digital efektif dalam meningkatkan semangat belajar anak-anak di kelas IV SDN Tegowanuh. Pemanfaatan media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

2. Media Pembelajaran Digital dan Konvensional

Rakhman dan tim (2023) menemukan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran memberikan peningkatan yang signifikan pada pencapaian akademis siswa jika dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa yang memanfaatkan alat digital menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi.

3. Penerapan Media Pembelajaran Digital (Quizizz)

Claudia dan tim (2024) melaporkan bahwa dengan menggunakan kuis interaktif dari Quizizz, siswa dapat langsung mengukur sejauh mana mereka memahami materi yang diajarkan. Fitur umpan balik yang cepat pun memudahkan siswa untuk mengetahui konsep yang masih belum mereka pahami.

4. Mobile Learning di Kota Semarang

Widhanarto dan tim (2023) menekankan pentingnya penerapan mobile learning dalam meningkatkan keterampilan literasi digital para guru di Kota Semarang. Pengembangan platform mobile learning memungkinkan guru untuk menyampaikan konten dengan cara yang lebih efektif.

5. Efektivitas Media Teknologi

Aisyah dan rekan-rekan (2024) menyatakan bahwa pemakaian teknologi dalam proses pembelajaran memberikan efek positif terhadap semangat belajar siswa di tingkat dasar. Teknologi membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan kreatif.

6. Peran Guru dan Integrasi Teknologi

Putri dan kelompoknya (2023) menunjukkan bahwa kontribusi guru dalam menghubungkan teknologi dengan model Problem Based Learning dapat meningkatkan motivasi belajar para siswa di kelas IV. Peran guru sebagai fasilitator sangat krusial dalam proses ini.

7. Media Pembelajaran Digital dari Perspektif Guru

Azzahra dan Prasetyo (2024) menemukan bahwa para guru berpendapat bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi siswa karena menyajikan materi melalui animasi interaktif yang menarik.

8. Blended Learning dengan Media Inovatif

Lesmawan dan rekan (2024) melaporkan bahwa penerapan metode blended learning dengan menggunakan media yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Jasmani di tingkat sekolah dasar.

Penggunaan teknologi dalam proses belajar di SDN Purwoyoso 04 di Kota Semarang telah memberikan efek yang baik bagi semangat belajar para siswa. Paduan media digital dan aplikasi yang interaktif menjadikan pembelajaran lebih menarik serta meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian terkait yang ada mendukung hasil ini, menunjukkan bahwa teknologi berfungsi sebagai sarana yang efisien untuk menambah motivasi belajar di jenjang pendidikan dasar.

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan perubahan yang luar biasa dalam sektor pendidikan. Di SDN Purwoyoso 04 di Kota Semarang, penggunaan teknologi dalam metode pengajaran menjadi perhatian utama untuk mendorong semangat belajar para siswa. Pengamatan menunjukkan bahwa penggabungan teknologi bisa menghasilkan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi para siswa.

1. Peran Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Teknologi digital memiliki potensi dalam memodifikasi perilaku individu, termasuk tindakan siswa dan pengajar, serta berfungsi untuk menemukan, mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan mendistribusikan ulang materi pengajaran yang diperlukan. Ketika materi pembelajaran diintegrasikan dengan teknologi digital, proses belajar dapat ditingkatkan menjadi lebih menarik dan mendorong motivasi.

Penggunaan media pembelajaran yang didasarkan pada ICT dapat menambah semangat belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media tersebut untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik serta interaktif, sehingga siswa lebih terdorong untuk belajar.

2. Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di SDN Purwoyoso 04

Di SDN Purwoyoso 04, penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar telah dilaksanakan dengan berbagai cara, misalnya penggunaan buku saku berbasis mind mapping yang mendukung siswa dalam

memahami pelajaran secara lebih terstruktur. Selain itu, multimedia interaktif yang menggunakan Adobe Flash juga telah diciptakan untuk meningkatkan pengajaran. Multimedia ini dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa.

3. Dampak Positif Teknologi terhadap Hasil Belajar

Penelitian mengindikasikan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Contohnya, penerapan model Snowball Throwing dengan menggunakan media audio visual di SDN Purwoyoso 03 Semarang terbukti berhasil meningkatkan keterampilan guru, partisipasi siswa, dan hasil belajar siswa di pelajaran IPS. Demikian juga, implementasi model Problem Based Learning dengan media audiovisual di SDN Purwoyoso 01 Semarang menunjukkan peningkatan dalam kualitas pembelajaran IPA, yang terlihat dari berkembangnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

4. Tantangan dan Solusi dalam Pemanfaatan Teknologi

Walaupun teknologi menawarkan banyak kelebihan, ada beberapa tantangan dalam penerapan teknologi tersebut, seperti minimnya sarana dan kurangnya pelatihan untuk pengajar. Untuk mengatasi kendala ini, dibutuhkan dukungan dari berbagai instansi, termasuk pemerintah dan masyarakat, dalam menciptakan fasilitas yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru agar pemanfaatan teknologi dalam proses belajar lebih optimal.

4. CONCLUSION

Penggunaan teknologi dalam proses belajar di SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang telah memberikan efek yang baik terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa, meski belum sepenuhnya efisien. Fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah menjadi faktor utama untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, dalam penerapannya di SD Negeri Purwoyoso 04 penggunaan teknologi masih terkendala oleh beberapa faktor. selain itu peran guru dalam mengintegrasikan teknologi juga mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan ini, hasil penelitian di SD Negeri Purwoyoso 04 sudah menunjukkan bahwa sekolah telah menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran dan memberikan efek yang baik bagi semangat belajar para siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penyelesaian artikel ini tidak lepas dari dukungan berharga. Oleh karena itu, kami menghaturkan terima kasih yang tulus kepada Kepala Sekolah SD Negeri Purwoyoso 04 karena telah mengizinkan kami untuk dapat melakukan observasi selama dua kali. Ucapan terima kasih khusus juga kami sampaikan kepada Ibu Yesi Martianingtyas, S.Pd., Wali Kelas VB, yang telah memberikan masukkan, bantuan, dan arahan sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENCES

Abdussamad, Z., & Sik, M. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.

Azzahra, S., & Prasetyo, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan perspektif guru. *JIPSD*, *1*(2), 119-134.

Claudia, A. L. (2024). *Penerapan media pembelajaran digital (Quizizz)*.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.

Legina, R., & Sari, A. M. (2022). Dampak globalisasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Jurnal Pendidikan*, *10*(2), 125–132.

Mulyani, A., & Haliza, U. (2021). Adaptasi dan pengembangan diri di era modern. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, *18*(1), 45–55.

Nadia Tul Khairo, & Hairani, E. (2024). Peran teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, *4*(1), 40–55. https://doi.org/10.58835/ijtte.v4i1.360

Putra, P. D. A., & Pratama, H. A. (2023). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *5*(2), 89–98.

Putri, D. E. (2023). *Peran guru dan integrasi teknologi*.

Rakhman, M. (2023). *Media pembelajaran digital dan konvensional*.

Sadriani, E. (2023). Pendidikan sebagai kunci utama mempersiapkan generasi muda yang unggul. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *3*(4), 201–210.

Smith, J. A. (2023). *Metodologi penelitian* (Edisi ke-2). Penerbit ABC.

Walidah, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *20*(1), 67–76.

Wati, D. R., Zulfiati, H. M., & Hasanah, D. (2024). Efektifitas model problem-based learning berbasis media digital untuk meningkatkan motivasi belajar ipas siswa kelas IV SDN Tegowanuh. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(03), 97-103. https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16244

Wulandari, W. N. K. (2024). *Motivasi belajar sebagai faktor kunci keberhasilan akademik siswa*.