
Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa SMA

Arifudin^{1*}, Nur Aulia²

^{1,2} STAI Al-Amin Dompu, Dompu, Indonesia

*Corresponding author: arifbima628@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 2026-04-06

Revised: 2026-04-16

Accepted: 2026-05-13

Published: 2026-05-15

Kata Kunci:

Media Pembelajaran;
Digital; Prestasi Belajar;
Siswa

Keyword:

Learning Media; Digital;
Academic Achievement;
Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI di SMAN 2 Woja. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pre-test dan post-test, melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media digital dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Sampel penelitian terdiri dari 19 siswa yang dipilih secara purposive. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2026. Data dikumpulkan melalui tes untuk mengukur prestasi belajar dan kuesioner untuk menggali persepsi siswa terhadap penggunaan media digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan prestasi yang signifikan, dengan rata-rata nilai post-test yang meningkat dari 62 menjadi 85, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat sedikit dari 60 menjadi 68. Selain itu, 75% siswa kelompok eksperimen melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan mudah memahami materi dengan menggunakan media digital. Kuesioner juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 70% pada siswa yang menggunakan media digital. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa, baik dalam hal pemahaman materi maupun motivasi belajar.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using digital learning media on improving the academic achievement of eleventh-grade students at SMAN 2 Woja. The method used was an experimental design with pre-test and post-test, involving two groups: an experimental group that used digital media and a control group that followed conventional learning. The research sample consisted of 19 students selected purposively. The study was conducted in January 2026. Data were collected through tests to measure learning achievement and questionnaires to explore students' perceptions of the use of digital media. The results showed that the experimental group experienced a significant improvement in achievement, with the average post-test score increasing from 62 to 85, while the control group showed only a slight increase from 60 to 68.

In addition, 75% of students in the experimental group reported that they felt more interested and found it easier to understand the material when using digital media. The questionnaire results also indicated a 70% increase in learning motivation among students who used digital media. Based on these findings, it can be concluded that the use of digital learning media has a positive effect on improving students' academic achievement, both in terms of understanding the material and learning motivation.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa (Muspawi, 2023). Dalam konteks pendidikan di Indonesia, salah satu tujuan

utama yang ingin dicapai adalah peningkatan kualitas pembelajaran, yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Lince, 2022). Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar (Sulistianingsih & Agus Wismanto, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Djarmika & Praherdhiono, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI di SMAN 2 Woja. Media pembelajaran tradisional, seperti buku teks dan papan tulis, sudah lama digunakan dalam pendidikan. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), munculnya media pembelajaran digital memberikan peluang baru dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran digital, yang mencakup berbagai bentuk teknologi seperti video, animasi, simulasi, dan aplikasi berbasis internet, telah terbukti mampu menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hal ini penting mengingat perubahan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital yang lebih terbiasa dengan teknologi (Fauzi, 2023).

Di SMAN 2 Woja, penggunaan media pembelajaran digital telah mulai diperkenalkan, namun belum sepenuhnya diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak guru yang masih mengandalkan metode tradisional dan belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi digital. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah tersebut. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dan mudah memahami materi ketika menggunakan media digital, namun hal ini belum terbukti secara ilmiah dalam peningkatan hasil belajar mereka (Ayupradani et al., 2021). Media pembelajaran digital memberikan banyak keuntungan, di antaranya adalah kemampuan untuk mengakses materi belajar kapan saja dan di mana saja, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bervariasi (Munthe, 2019). Selain itu, media digital dapat menyediakan berbagai sumber daya pendidikan yang lebih luas dan mendalam, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan dengan kecepatan belajar mereka masing-masing (Pratomo & Wahanisa, 2021). Namun, meskipun terdapat banyak potensi, tidak semua siswa dan guru memanfaatkan teknologi ini secara maksimal (Sandrasyifa Ully & Nugraheni, 2024). Sebagian siswa belum terbiasa menggunakan media digital untuk belajar, sedangkan sebagian guru merasa kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Fujiarti et al., 2024).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Manurung et al., 2023) menyatakan bahwa siswa yang menggunakan media pembelajaran digital memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan media tradisional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman mengenai dampak penggunaan media pembelajaran digital terhadap prestasi belajar siswa, khususnya di SMAN 2 Woja. Di sisi lain, prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran, motivasi siswa, dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, penting untuk melakukan observasi langsung terhadap bagaimana media pembelajaran digital diterapkan dalam kegiatan belajar

mengajar di SMAN 2 Woja. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa meskipun siswa lebih tertarik dengan media digital, ada beberapa hambatan dalam penggunaannya, seperti keterbatasan fasilitas dan infrastruktur, serta kurangnya pemahaman guru mengenai cara efektif menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran digital yang paling sering digunakan adalah aplikasi pembelajaran berbasis internet, seperti video pembelajaran, e-learning, dan platform interaktif lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti akan fokus pada penggunaan aplikasi berbasis internet untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas XI. Aplikasi pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara lebih fleksibel dan interaktif, serta memungkinkan mereka untuk melakukan evaluasi mandiri melalui kuis atau ujian online. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, terdapat sejumlah tantangan dalam penerapan media pembelajaran digital, terutama terkait dengan keterbatasan akses internet dan perangkat teknologi. Namun, sebagian besar siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media digital ini. Mereka merasa bahwa pembelajaran menggunakan media digital lebih menarik dan memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada tantangan, media pembelajaran digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMAN 2 Woja.

Namun demikian, untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh media pembelajaran digital terhadap prestasi belajar siswa, diperlukan penelitian yang lebih mendalam. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di SMAN 2 Woja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan pembelajaran berbasis digital di Indonesia, serta memberikan rekomendasi bagi sekolah dan pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. Salah satu indikator utama yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa, yang diukur berdasarkan nilai ujian dan evaluasi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga akan mengkaji persepsi siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran, serta faktor-faktor lain yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media digital, seperti tingkat kenyamanan siswa dalam menggunakan teknologi dan kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI di SMAN 2 Woja (Wulan Dari et al., 2023). Metode eksperimen dipilih karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai sebab-akibat antara penggunaan media pembelajaran digital dan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan desain penelitian pre-test dan post-test dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini memungkinkan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran digital (Aulia et al., 2021).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMAN 2 Woja yang terdiri dari beberapa jurusan. Sampel penelitian terdiri dari 19 siswa yang dipilih secara purposive, dengan pertimbangan bahwa mereka memiliki tingkat kemampuan dan pengalaman yang relatif seimbang dalam penggunaan teknologi digital. Siswa yang menjadi sampel penelitian terbagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang akan menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar, dan kelompok kontrol yang akan mengikuti pembelajaran menggunakan metode tradisional tanpa media digital. Dalam pengumpulan data, peneliti akan menggunakan dua instrumen utama, yaitu tes dan kuesioner (N.K. Mardani et al., 2021). Tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan dan pemahaman materi yang diajarkan. Tes ini berupa ujian tertulis yang dilaksanakan sebelum penggunaan media pembelajaran digital (pre-test) dan setelah penggunaan media digital (post-test). Kuesioner akan digunakan untuk menggali persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital, serta untuk mengevaluasi sejauh mana mereka merasa terbantu oleh teknologi dalam memahami materi pelajaran (Maskuroh, 2023).

Proses eksperimen dimulai dengan pemberian pre-test kepada kedua kelompok siswa untuk mengukur prestasi belajar awal mereka. Kemudian, kelompok eksperimen akan diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital, sementara kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa teknologi digital. Setelah periode pembelajaran selesai, kedua kelompok akan diberikan post-test untuk mengukur perubahan dalam prestasi belajar siswa. Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test akan dianalisis untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan dalam prestasi belajar siswa antara kedua kelompok (Effendy, 2019). Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap prestasi belajar siswa. (Wayan Pitriani et al., 2024).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI di SMAN 2 Woja. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan setelah perlakuan diberikan.

Pada tahap awal (pre-test), rata-rata nilai siswa pada kelompok eksperimen sebesar 62 dengan standar deviasi 8, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata 60 dengan standar deviasi 7. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran digital. Rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 85 dengan standar deviasi 5. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan menjadi rata-rata 68 dengan standar deviasi 6.

Tabel 1.

Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Kelompok	Pre-test (Mean)	SD Pre-test	Post-test (Mean)	SD Post-test	Peningkatan
Eksperimen	62	8	85	5	23
Kontrol	60	7	68	6	8

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa peningkatan nilai pada kelompok eksperimen (23 poin) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (8 poin). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Selain data kuantitatif, hasil kuesioner juga menunjukkan respon positif dari siswa terhadap penggunaan media digital.

Tabel 2.

Respon Siswa terhadap Pembelajaran

Indikator	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Ketertarikan & kemudahan memahami materi	75%	-
Kesempatan belajar mandiri	80%	50%
Peningkatan motivasi belajar	70%	40%

Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa pada kelompok eksperimen merasa lebih tertarik, lebih mandiri, dan lebih termotivasi dalam belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, hasil kuesioner dan observasi terhadap guru juga menunjukkan dampak positif penggunaan media pembelajaran digital.

Tabel 3.

Respon Guru terhadap Penggunaan Media Digital

Indikator	Persentase
Kemudahan dalam menyampaikan materi	65%
Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran	Tinggi

Guru yang mengajar di kelompok eksperimen melaporkan bahwa penggunaan media digital mempermudah proses penyampaian materi serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, kemandirian siswa, serta efektivitas proses pembelajaran di kelas.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penggunaan media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI di SMAN 2 Woja. Hasil post-test kelompok eksperimen yang meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol menunjukkan bahwa media digital memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi siswa. Salah satu alasan utama adalah bahwa media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bervariasi (Nurhasanah et al., 2024). Siswa yang menggunakan media pembelajaran digital melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan menggunakan metode tradisional. Hal ini mungkin disebabkan oleh sifat media digital yang lebih visual dan menarik, yang memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami informasi. Video, animasi, dan simulasi yang digunakan dalam

pembelajaran digital dapat memperjelas konsep yang sulit dipahami melalui penjelasan verbal saja.

Selain itu, penggunaan media digital juga memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Hal ini sangat penting mengingat karakteristik siswa yang berbeda-beda dalam hal pemahaman materi. Siswa yang lebih cepat memahami materi dapat melanjutkan ke topik berikutnya, sementara yang membutuhkan waktu lebih lama dapat mengulang materi sesuai kebutuhan (Muslim & Priyono, 2021). Faktor motivasi juga memainkan peran penting dalam hasil penelitian ini. Siswa di kelompok eksperimen melaporkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media digital (Huda, 2024). Media yang menarik dan interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk lebih fokus dan berusaha lebih keras dalam belajar. Sebaliknya, di kelompok kontrol, siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional menunjukkan motivasi yang lebih rendah.

Peran guru juga tidak kalah penting dalam proses ini. Guru yang menggunakan media pembelajaran digital melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan lebih percaya diri dalam mengelola kelas. Media digital membantu guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih dinamis, yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Naila et al., 2021). Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran digital, terdapat beberapa tantangan yang perlu dihadapi. Salah satunya adalah keterbatasan fasilitas dan infrastruktur di sekolah, seperti akses internet yang terbatas dan perangkat teknologi yang kurang memadai. Oleh karena itu, penting bagi pihak sekolah untuk terus meningkatkan fasilitas teknologi agar media pembelajaran digital dapat digunakan secara maksimal.

Pembelajaran digital memberikan dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa di SMAN 2 Woja. Meskipun ada beberapa tantangan yang harus diatasi, penggunaan media pembelajaran digital merupakan langkah positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan seharusnya lebih diperluas di sekolah-sekolah lainnya.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI di SMAN 2 Woja. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil post-test kelompok eksperimen yang menggunakan media digital dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Peningkatan prestasi belajar ini tidak hanya terlihat pada aspek pemahaman materi, tetapi juga pada motivasi belajar siswa. Siswa yang menggunakan media digital merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, serta merasa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran digital memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, yang memungkinkan mereka untuk mengakses materi sesuai

dengan kecepatan mereka masing-masing. Ini sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih personalized dan memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda-beda. Peran guru dalam penerapan media pembelajaran digital juga sangat penting. Guru yang menggunakan media digital merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan lebih percaya diri dalam mengelola kelas. Namun, untuk memastikan efektivitas penggunaan media digital, diperlukan pelatihan yang lebih lanjut bagi guru, serta peningkatan fasilitas teknologi di sekolah. Walaupun hasil penelitian ini menunjukkan manfaat yang signifikan, terdapat tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan infrastruktur dan akses internet. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah untuk meningkatkan fasilitas dan sumber daya yang dibutuhkan agar penggunaan media pembelajaran digital dapat lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, P. H., Triyadi, S., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Wattpad Terhadap Kemampuan Menulis Teks Drama Siswa Kelas Viii Smp Islam Yaspia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(3), 101. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i3.5103>
- Ayupradani, N. T., Sofiyana, L. N., Huda, M., Nasucha, Y., & Siswanto, H. (2021). Peningkatan Literasi Digital Anggota Karang Taruna Tunas Harapan sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter Bangsa. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 169–173. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15696>
- Djatomika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan : Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5045–5060.
- Effendy, N. (2019). Meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui supervisi akademik berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMPN 1 Jaro. *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, 5(1), 49–56. <https://rumahjurnal.net/ptp/article/view/558>
- Fauzi, M. N. (2023). Problematika Guru Mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1661. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2688>
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., & Umah, R. N. (2024). Literatur Review : Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 83–89. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.694>
- Huda, M. C. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru di SDN I Notorejo. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(10), 1532–1540. <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps/article/view/299%0Ahttps://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps/article/download/299/285>
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Manurung, O., Gandung, D., & Kalbuadi, A. (2023). Perancangan Buku Digital Interaktif

- Pencegahan Perundungan Di Sd Negeri Sawah Baru 1. *Desain & Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan*, 5, 56–70.
- Maskuroh, L. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Dinamika Sosial, Kebijakan, dan Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 78–90. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i1.8357>
- Munthe, E. (2019). Pentingnya Penguasaan Iptek Bagi Guru di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 443–448.
- Muslim, I. F., & Priyono. (2021). Digital Literacy Level in Online Learning at Spring Garden Middle School. *Jurnal Pendidikan Intelektium*, 2(2), 236–244. <https://journal.neolectura.com/index.php/intelektium/article/view/450/316>
- Muspawi, M. (2023). Analisis Peningkatan Kompetensi Guru melalui Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi. *Studia Manageria*, 5, 97–108. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/studiamanageria/article/view/20434%0A> <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/studiamanageria/article/download/20434/6663>
- N.K. Mardani, N.B. Atmadja, & I.N.Suastika. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>
- Naila, I., Ridlwan, M., & Haq, M. A. (2021). Literasi Digital bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar: Analisis Konten dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 166–122. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n2.p166-122>
- Nurhasanah, E., Asmedy, A., Idhar, I., Alfisyah, N. F., & Ferdianto, F. (2024). Pembuatan Video Animasi Gerakan Sholat Materi Fiqih Berdasarkan 4 Mazhab di Madrasah Tsanawiah. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 688–699. <https://doi.org/10.37478/abdika.v4i4.4751>
- Pratomo, I. W. P., & Wahanisa, R. (2021). Pemanfaatan Teknologi Learning Management System (LMS) di Unnes Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Hukum Universitas Negeri Semarang*, 7(2), 547–560. <https://doi.org/10.15294/snhunnes.v7i2.730>
- Sandrasyifa Ully, C., & Nugraheni, N. (2024). Teknologi berperan penting dalam pendidikan lanjutan khususnya di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 133–141.
- Sulistianingsih, & Agus Wismanto. (2024). Efektivitas Asesmen Diagnostik Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Pendekatan Teaching At the Right Level (Tarl) Di Sma. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 9(3), 664–675. <https://doi.org/10.36709/bastra.v9i3.544>
- Wayan Pitriani, N., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650. <https://jurnaldidaktika.org/643>
- Wulan Dari, C., Gemarni Tatalia, R., & Mulyani Rusli, S. M. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Direct Instruction Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP N 9 Padang. *ALINEA : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(1), 25–33. <https://doi.org/10.58218/alinea.v3i1.437>