

Studi Literatur: Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Fitriah^{1*}, Jihan Milanda Maharani², Salsabilla Novaliana³, Wahidatun Ni'mah⁴,
Ahmad Suriansyah⁵, Wahdah Refia Rafianti⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
fitriah24bhrn@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lambungpare.org/index.php/maras>

Vol. 3 No. 4 Desember 2025

Page: 1680-1687

Article History:

Received: 17-12-2025

Accepted: 21-12-2025

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menilai perbedaan efektivitas antara media pembelajaran digital dan media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka yang dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui analisis berbagai jurnal, buku, dan publikasi ilmiah yang terbit antara tahun 2019 hingga 2025 dan relevan dengan topik penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, seperti video edukatif, aplikasi pembelajaran, platform e-learning, serta multimedia interaktif, memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa. Hal ini disebabkan oleh karakter media digital yang lebih atraktif, mudah diakses, serta menyajikan visualisasi dan interaktivitas yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu siswa. Sementara itu, media pembelajaran konvensional seperti buku teks, papan tulis, dan alat peraga tetap memiliki peran penting dalam memperkuat dasar pemahaman konsep, memfasilitasi pengalaman belajar konkret, serta menjaga komunikasi langsung antara guru dan peserta didik. Melalui perbandingan kedua jenis media tersebut, ditemukan bahwa tidak ada satu media yang efektif apabila digunakan secara terpisah. Penggabungan media digital dan konvensional justru menghasilkan proses pembelajaran yang lebih optimal karena mampu menyeimbangkan kebutuhan visual, interaktif, dan pengalaman nyata yang dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar.

Kata Kunci : Media; Digital; Konvensional; Motivasi

PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi belajar murid ditingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu fenomena permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran di sekolah. Pada konteks motivasi, kurangnya hal tersebut pada anak akan

menyebabkan tantangan yang signifikan terhadap potensi akademik dan non-akademik baik di sekolah maupun di luar sekolah. Murid yang memberikan respon seperti sikapnya yang pasif, kurang antusias dalam pelajaran, dan kesulitan dalam mempertahankan fokus terhadap materi atau penjelasan guru merupakan contoh dari dampak kurangnya motivasi pada konteks pembelajaran (Riton et al., 2025). Maka dari itu kita, terutama guru dan calon guru, harus memperhatikan tingkatan motivasi yang dimiliki oleh anak apalagi bagi yang masih duduk di bangku sekolah dasar karena mereka masih haus akan perhatian dan ingin terus bermain ketimbang belajar serius. Salah satu penyebab dari rendahnya motivasi belajar pada murid di sekolah dasar adalah pemilihan metode pembelajaran dari guru yang masih terlalu verbal dan abstrak hingga kesalahan dalam memberikan pendekatan.

Faktanya, anak yang masih berada di usia kelas rendah sekolah dasar masih belum bisa berpikir secara abstrak atau tahap operasional konkret (Pradani et al., 2025). Berdasarkan kendala tadi, pemilihan media sangatlah krusial dalam memberikan pengalaman langsung dan interaksi nyata pada pembelajaran. Pemilihan media tersebut termasuk dalam opsi media konkret di mana penggunaannya dapat membantu murid menghilangkan rasa bosannya serta meningkatkan keterlibatan murid pada pembelajaran (Andara et al., 2025). Media konkret sendiri merupakan alat bantu atau pendukung pada kegiatan belajar mengajar yang berwujud nyata atau 3D (alat peraga). Adapun media digital yang juga merupakan opsi pemilihan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media baik itu konvensional maupun berbasis digital tersebut memungkinkan untuk membuat siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak pada materi pembelajaran sehingga proses belajar akan menjadi lebih interaktif, bermakna, dan dapat meningkatkan minat serta motivasi murid secara signifikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan metode deskriptif kualitatif. Permasalahan rendahnya motivasi belajar akan diatasi melalui kajian mendalam terhadap berbagai sumber pustaka berupa artikel jurnal hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan berbagai macam jenis media pembelajaran berbasis digital maupun media konvensional. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui teknik analisis berupa analisis isi dan langkah-langkahnya berupa pengumpulan, penyeleksian, penelaahan, serta penyimpulan terhadap informasi mengenai penggunaan media konvensional maupun digital dan peningkatan atau pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa SD. Data yang diperoleh akan dikumpulkan lalu dirangkum dengan tujuan agar menemukan keterkaitan antara kedua jenis media tersebut beserta motivasi belajar peserta didik yang berkaitan.

Sejalan dengan pentingnya penggunaan media konkret dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, landasan teoritis yang relevan dapat ditemukan pada pandangan Vygotsky mengenai proses perkembangan kognitif anak. Teori Vygotsky umumnya dikaitkan dengan pendekatan konstruktivisme, sebab dalam pandangan ini anak mampu mengembangkan pertumbuhan serta kecerdasan kognitifnya melalui interaksi dalam konteks sosial dan budaya. Vygotsky melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika anak mendapatkan dukungan atau *scaffolding* dari lingkungan belajar yang sesuai (Payong, 2020). Maka dari itu, dalam konteks penggunaan media pembelajaran

yang berbasis digital maupun konvensional, teori ini menunjukkan bahwa alat bantu berupa media pembelajaran dapat berperan sebagai sarana *scaffolding* yang membantu anak menghubungkan pengetahuan abstrak dengan pengalaman secara langsung, sehingga mendorong partisipasi aktif, rasa ingin tahu, serta meningkatkan motivasi belajar. Pandangan ini selaras dengan teori Bandura, yang menyatakan bahwa manusia memiliki fleksibilitas sekaligus kemampuan untuk mempelajari keterampilan, baik dalam sikap maupun perilaku, dan bahwa proses belajar dapat terjadi melalui pengamatan tanpa harus melakukan tindakan secara langsung (Yanuardianto, 2019). Berdasarkan tersebut, media konvensional dan media berbasis digital memiliki peran yang bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai pemicu proses belajar sosial melalui observasi, interaksi, dan konstruksi pengetahuan yang bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana penggunaan media konvensional dan media pembelajaran yang berbasis digital pada pembelajaran apakah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar atau tidak. Penulisan ini juga bertujuan untuk menjelaskan peran media konvensional dan digital dalam memfasilitasi maupun menyediakan pengalaman belajar yang nyata, menarik, dan mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa. Maka dari itu, dengan adanya penggunaan media konvensional dan digital diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif. Pemilihan metode tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa studi kepustakaan memungkinkan peneliti melakukan kajian mendalam terhadap berbagai sumber rujukan yang relevan, seperti jurnal ilmiah, buku, dan publikasi akademik lainnya yang membahas media pembelajaran konvensional maupun digital. Melalui proses membaca, menelaah, serta menginterpretasikan beragam literatur tersebut, penelitian ini berupaya mengumpulkan berbagai pandangan dan temuan yang dapat memberikan pemahaman menyeluruh mengenai penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan. Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi peneliti untuk mengkaji baik aspek teoretis maupun praktik penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (Rakhman et al., 2024).

Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri literatur terkait media pembelajaran digital dan motivasi belajar siswa melalui berbagai basis data akademik, antara lain Google Scholar, *Science Direct*, *Research Gate*, serta perpustakaan digital. Pemilihan sumber dilakukan melalui metode *purposive*, yaitu hanya mengambil referensi yang relevan dengan topik, memiliki kredibilitas akademik, dan diterbitkan dalam rentang tahun 2019–2025 agar informasi tetap mutakhir (Widyastuti, 2023). Sumber-sumber tersebut meliputi jurnal penelitian, buku ilmiah, artikel dari laman terpercaya, serta hasil studi terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

Proses Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menerapkan teknik analisis tematik. Tahap awal meliputi proses pengkodean, yakni membaca setiap literatur

secara cermat dan menandai poin-poin penting yang berkaitan dengan dua aspek utama penelitian: (1) karakteristik penggunaan media pembelajaran digital dan media pembelajaran konvensional pada pembelajaran kelas 5 SD, serta (2) bentuk motivasi belajar siswa yang muncul sebagai hasil penerapannya. Media digital yang dikaji mencakup video pembelajaran, aplikasi edukasi, *platform e-learning*, dan multimedia interaktif. Sementara itu, media konvensional meliputi buku teks, papan tulis, alat peraga sederhana, dan metode ceramah. Indikator motivasi belajar yang diperbandingkan mencakup minat mengikuti pelajaran, perhatian selama proses pembelajaran, antusiasme dalam menyelesaikan tugas, dan kepercayaan diri siswa dalam memahami materi.

Tahap berikutnya adalah pengelompokan (*categorizing*), yaitu menyusun hasil pengkodean ke dalam beberapa tema, seperti “media digital interaktif”, “media digital berbasis *platform*”, dan “media konvensional berbasis buku dan alat peraga”. Setiap kategori dianalisis untuk melihat bagaimana karakteristik media tersebut memengaruhi motivasi belajar peserta didik kelas 5 SD.

Tahap selanjutnya adalah analisis komparatif, yakni membandingkan kesamaan dan perbedaan temuan antar penelitian. Perbandingan dilakukan dari sisi pengaruh media digital dan konvensional terhadap motivasi belajar, kondisi pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, serta pendekatan metode penelitian yang digunakan (kuantitatif, kualitatif, atau campuran). Temuan yang menunjukkan pola konsisten diidentifikasi sebagai kecenderungan umum, sedangkan temuan yang berbeda dianalisis lebih lanjut dengan mempertimbangkan faktor pendukung seperti karakteristik siswa, kemampuan guru dalam mengelola media, fasilitas teknologi, dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Tahap terakhir adalah penilaian terhadap kelebihan dan kelemahan studi-studi rujukan. Penilaian ini mencakup ketepatan metode penelitian, karakteristik peserta yang terlibat, dan tingkat penerapan media pembelajaran dalam praktik kelas. Melalui sintesis menyeluruh ini, penelitian berupaya mengidentifikasi pola umum, menentukan media yang berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, serta merumuskan rekomendasi penggunaan media bagi pendidik dan arah penelitian lanjutan (Rakhman, 2024).

Dengan demikian, hasil kajian ini menjadi dasar yang kuat untuk pembahasan pada bagian selanjutnya yang akan menguraikan temuan dan implikasi penelitian secara lebih mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan yang disebut pembelajaran. Guru berperan sebagai pengajar, sedangkan peserta didik merupakan pihak yang menerima dan menjalani proses belajar. Belajar adalah suatu bentuk aktivitas, sehingga peserta didik perlu berperan secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Keaktifan peserta didik dapat tercermin melalui berbagai aktivitas seperti mengamati, menyimak, menulis, merasakan, serta berpikir sebagaimana dikemukakan oleh (Magdalena et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran pada setiap tahapan pembelajaran memiliki peran yang sangat krusial sebagai penunjang aktivitas belajar. Media pembelajaran membantu mempermudah proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan pengetahuan kepada peserta

didik secara lebih efektif (Seprie, 2024). Pembelajaran dinilai berjalan secara optimal apabila mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dan berkelanjutan dalam setiap rangkaian proses belajar, sebagaimana ditegaskan oleh (Qalbi et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran meliputi berbagai jenis, baik media digital maupun media konvensional. Keduanya banyak dimanfaatkan di Indonesia sebagai sarana pendukung kegiatan belajar (Yuniarti et al., 2023). Media pembelajaran digital merupakan sarana belajar yang memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai pendukung utama dalam proses pembelajaran. Media ini berbeda dari media konvensional karena penggunaannya yang bergantung pada jaringan internet serta perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, dan telepon pintar. Penerapannya melibatkan berbagai aplikasi yang dirancang untuk membantu dan meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Contohnya, saat ini banyak guru yang menggunakan aplikasi seperti Quizizz, *Wordwall*, Zoom, Google *Classroom*, dan Canva *for Education* untuk mendukung proses belajar secara digital.

Definisi media pembelajaran konvensional mengacu pada media yang pengoperasiannya tidak bergantung pada aplikasi atau program tertentu. Media ini menitikberatkan pada pemanfaatan sarana pembelajaran tradisional, seperti papan tulis, buku pelajaran, serta beragam alat peraga yang digunakan secara langsung. Pembelajaran konvensional menerapkan penggunaan media-media tersebut dengan pola pelaksanaan yang telah berlangsung secara turun-temurun dan masih banyak diterapkan hingga saat ini (Ramadhani et al., 2023). Salah satu bentuk media pembelajaran konvensional yang paling umum digunakan adalah buku teks. Buku teks dinilai mudah diakses oleh peserta didik karena dapat dimanfaatkan kapan pun dan di mana pun tanpa memerlukan perangkat pendukung tambahan.

Berdasarkan hasil penelitian terbaru, media pembelajaran digital terbukti meningkatkan motivasi belajar secara signifikan pada peserta didik sekolah dasar. (Jamaludin et al., 2023) menyimpulkan bahwa pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan, semangat, partisipasi, serta capaian hasil belajar peserta didik, sekaligus membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan jelas. Hal ini sejalan dengan teori Bruner tentang pembelajaran berbasis representasi visual yang memperkuat daya ingat. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Jamilah & Amin, 2025) yaitu mengembangkan *scrapbook* digital berbasis kearifan lokal dan melaporkan bahwa motivasi intrinsik peserta didik meningkat sebesar 23%, karena media tersebut menggabungkan unsur budaya lokal dan juga teknologi interaktif. Penelitian lain oleh (Tania et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dengan aktivitas gamifikasi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan partisipasi peserta didik hingga 80%, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa media digital semacam Quizizz, Kahoot, dan *Wordwall*, tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual tetapi juga stimulus afektif yang menumbuhkan rasa kompetitif dan keterlibatan aktif peserta didik.

Meskipun demikian, media konvensional masih memiliki nilai pedagogis yang tinggi terutama pada pembelajaran yang membutuhkan interaksi langsung serta pengalaman konkret. Penelitian oleh (Ginting & Harfiani, 2025) mengemukakan bahwa melalui media sederhana seperti papan tulis atau buku teks, peserta didik

mampu lebih fokus menyimak penjelasan guru dan mencatat poin-poin penting secara mandiri. Selain itu, (Hidaya et al., 2022) menegaskan bahwa media seperti cerita bergambar mampu menumbuhkan daya imajinasi sekaligus memperkuat interaksi emosional antara guru dan peserta didik. Namun, beberapa studi mencatat kelemahan media konvensional, yakni kurangnya daya tarik visual serta keterbatasan personalisasi yang berdampak pada penurunan motivasi belajar peserta didik yang lebih terbiasa dengan teknologi (Nurjanah et al., 2025).

Secara komparatif, media digital lebih unggul dalam hal visualisasi, interaktivitas, dan daya tarik emosional, sedangkan media konvensional lebih kuat dalam aspek kedekatan sosial dan pengalaman nyata. (Jastiyan Doni et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan motivasi belajar hingga 30% dibanding metode ceramah. Hal ini selaras dengan temuan penelitian yang dikemukakan oleh Aslamiah (2023) bahwa pemanfaatan aplikasi *live worksheets* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik menjadi lebih dari 80%. Hasil temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat keterlibatan peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran. Secara keseluruhan, rangkaian temuan tersebut memperlihatkan bahwa kombinasi media digital dan konvensional menjadi strategi paling efektif, karena media digital mampu menarik perhatian peserta didik, sementara media konvensional membantu memperkuat pemahaman konkret.

Hasil studi literatur mengenai perbandingan media digital dan konvensional memberikan sejumlah pertimbangan penting bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan media tidak hanya berkaitan dengan pemilihan alat, tetapi juga bagaimana guru mengelola pengalaman belajar agar tetap menarik, efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, beberapa implikasi praktis dapat diperhatikan oleh guru SD, antara lain:

1. Guru perlu mengintegrasikan media digital secara selektif serta memperti (Masdar et al., 2024) mengembangkan tingkat kesiapan teknologi sekolah dan kemampuan peserta didik.
2. Penggunaan kombinasi media digital dan konvensional (*blended learning*) mampu menjaga keseimbangan antara interaktivitas dan keterlibatan sosial.
3. Guru disarankan melakukan evaluasi motivasi peserta didik secara berkala untuk menentukan jenis media yang paling sesuai.
4. Pelatihan guru terkait penggunaan aplikasi pembelajaran seperti Kahoot, *Wordwall*, dan Canva *for education* perlu ditingkatkan untuk memaksimalkan manfaat media digital di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran digital, seperti video pembelajaran, *platform e-learning*, dan aplikasi edukatif, cenderung meningkatkan minat, keterlibatan, dan perhatian siswa karena bersifat lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sementara itu, media pembelajaran konvensional, seperti buku teks, papan tulis, dan alat peraga sederhana, tetap memiliki

peran strategis dalam memperkuat pemahaman konsep dasar serta mempertahankan interaksi langsung antara guru dan siswa.

Meskipun media digital memiliki efek motivasional yang lebih kuat, hasil kajian menunjukkan bahwa media digital tidak dapat sepenuhnya menggantikan media konvensional. Kombinasi yang seimbang antara kedua jenis media justru dapat menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Oleh sebab itu, guru disarankan untuk menentukan serta mengombinasikan media pembelajaran secara fleksibel dan kontekstual, dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan sarana dan prasarana di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andarsa, F. D., Fatma Pertiwi Setiawati, Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Pengaruh penggunaan media konkret dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 4(2), 357–364. <https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2587>
- [2] Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi guru–guru sekolah dasar di banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143–150.
- [3] Ginting, F. R. B., & Harfiani, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Non-Digital" Jadul" terhadap Konsentrasi Siswa saat Belajar Mata Pelajaran PAI. *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 18–30.
- [4] Hidayat, Z. Y. P., Laily, I. F., & Ummah, I. (2022). Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap minat baca siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Integrated Elementary Education*, 2(2), 144–156.
- [5] Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2640–2650.
- [6] Jamilah, I. I., & Amin, M. (2025). Pengembangan Scrapbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(3), 1410–1422.
- [7] Jastiyan Doni, R. P., Amalia Risqi, P., & Reky, L. (2025). *Pengaruh Multimedia Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SD Negeri 1 Gelung Kec. Panarukan Kab. Situbondo*. Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.
- [8] Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- [9] Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto, W. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85.
- [10] Nurjanah, A., Rohimah, S. M., & Yusepa, B. (2025). PENGARUH MODEL PROJECT-BASED LEARNING BERBANTUAN QUIZZ TERHADAP HASIL

- BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 355–365.
- [11] Payong, M. R. (2020). ZONE OF PROXIMAL DEVELOPMENT AND SOCIAL CONSTRUCTIVISM BASED EDUCATION ACCORDING TO LEV SEMYONOVICH VYGOTSKY. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 12(2), 164–178. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v12i2.589>
- [12] Pradani, A. P., Apriyanti, S. N., & Khoirunnisa, A. (2025). Peran Media Big Book Berbasis Cryptarithm Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan Kuningan*, 6(2), 50–61.
- [13] Qalbi, M. D., Agusta, A. R., Jannah, F., & Rafianti, W. R. (2025). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan kerjasama, Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran CANGKAL dan Media WORDWALL pada Muatan IPS Kelas V SDN Basirih 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(4), 1277–1285.
- [14] Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622.
- [15] Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sitematic literature riview: peran media pembelajaran interaktif dan konvensional pada proses pembelajaran di sekolah dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114.
- [16] Ritonga, R., Tanjung, M. I. Y., Sitompul, S. H., Marbun, M., & Margolang, F. Z. (2025). DAMPAK RENDAHNYA MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(6), 11237–11243. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- [17] Seprie, S. (2024). Studi perbandingan penggunaan media pembelajaran digital dan konvensional pada siswa SD. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(7), 3890–3897.
- [18] Tania, Z. Y., Yuliana, W., & Dewi, R. K. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Pada Mata Pelajaran Matematika di Sdn 3 Patokan Situbondo*. Universitas Abdurahman Saleh Situbondo.
- [19] Widyastuti, A. (2023). Studi Literatur: Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas IV SD Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Inovasi Pedagogik Dan Teknologi*, 1(1), 115–120.
- [20] Yanuardianto, E. (2019). Teori Kognitif Sosial Albert Bandura (Studi Kritis Dalam Menjawab Problem Pembelajaran di Mi). *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 94–111. <https://doi.org/10.36835/au.v1i2.235>
- [21] Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.