

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH

La Ode Mardin

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

24204081004@student.uin-suka.ac.id

Sintha Sih Dewanti

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

sintha.dewianti@uin-suka.ac.id

Abstark

Rendahnya pencapaian akademik siswa di tengah meningkatnya penggunaan media digital dan perhatian terhadap motivasi belajar menjadi persoalan yang perlu ditelaah secara ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada urgensi integrasi teknologi digital dalam dunia pendidikan serta pentingnya motivasi sebagai faktor psikologis yang turut memengaruhi pencapaian akademik siswa. Kemajuan teknologi telah menghadirkan berbagai media pembelajaran digital seperti video interaktif, aplikasi edukatif, dan platform kuis daring yang dinilai mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Namun, efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar masih menjadi perdebatan, terutama jika tidak dibarengi dengan motivasi belajar yang kuat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksplanatori. Sampel penelitian berjumlah 69 siswa, yang diambil dengan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui angket tertutup untuk variabel media digital dan motivasi belajar, serta dokumentasi nilai rapor enam mata pelajaran inti untuk mengukur prestasi belajar. Analisis data dilakukan dengan regresi linear berganda menggunakan SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan, baik secara parsial maupun simultan, dari penggunaan media digital dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. Nilai signifikansi uji F sebesar 0,867 ($> 0,05$) dan nilai signifikansi uji t untuk masing-masing variabel sebesar 0,610 dan 0,738, menunjukkan ketidaksignifikanan model. Hasil ini menyiratkan perlunya pendekatan yang lebih komprehensif dalam pembelajaran, termasuk faktor lain seperti metode mengajar guru, lingkungan belajar, dan dukungan keluarga untuk menunjang prestasi akademik siswa MI.

Kata kunci: Media Digital, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

Abstrak

This study aims to analyze the influence of digital media use and learning motivation on the academic achievement of madrasah ibtidaiyah students. The background of this research is based on the urgency of integrating digital technology into the education sector and the importance of motivation as a psychological factor that contributes to students' academic performance. Technological advancements have introduced various digital learning media such as interactive videos, educational applications, and online quiz platforms that are believed to enhance students' interest and engagement in the learning process. However, the effectiveness of such tools in improving academic achievement remains debatable, especially when not supported by strong learning motivation. This study employed a quantitative approach with an explanatory method. The sample consisted of 69 students selected through total sampling. Data were collected using a structured questionnaire for the digital media and learning motivation variables, and report cards from six core subjects were used to assess academic achievement. The data were analyzed using multiple linear regression with SPSS version 23. The results showed no significant effect, either partially or simultaneously, of digital media use and learning motivation on students' academic achievement. The F -test significance

value was 0.867 (> 0.05), and the *t*-test significance values for each variable were 0.610 and 0.738, indicating the model's insignificance. These findings suggest the need for a more comprehensive learning approach, including other factors such as teaching methods, learning environment, and family support to enhance students' academic performance in madrasah ibtidaiyah.

Keywords: Digital Media, Learning Motivation, Academic Performance



© Author(s) 2026

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Revolusi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Penggunaan media digital kini menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran, tidak hanya di jenjang pendidikan tinggi, tetapi juga di tingkat dasar, seperti madrasah ibtidaiyah. Tuntutan abad 21 mengharuskan teknologi dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran, maka dari itu penerapan media digital juga bisa menunjang pembelajaran.¹ Kemajuan teknologi digital telah membawa dampak positif yang signifikan dan dapat dimanfaatkan secara efektif.² Namun, seiring dengan kemajuan tersebut, terdapat pula dampak negatif yang harus diatasi, yang menjadi tantangan baru dalam kehidupan manusia di era digital ini. Tantangan ini telah merambah ke berbagai aspek kehidupan.³ Media digital seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan platform kuis online mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa.⁴

Pendidikan merupakan salah satu kunci dalam memajukan suatu bangsa dan negara. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa.⁵ Pendidikan sangat penting dalam menetapkan karakter pribadi seorang manusia.⁶ Manusia dapat menjadi pribadi yang baik atau buruk karena faktor pendidikan dan lingkungan, bukan karena tabiat aslinya.⁷

¹ Sri Nengsih, Yuyun Dwi Haryanti, dan Devi Afriyuni Yonanda, "Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk Memahami Sistem Pencernaan Manusia pada Tingkat Sekolah Dasar," *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 33, no. 1 (Mei 2024).

² Titis Angga Rini, Bagus Cahyanto, dan Nindya Nurdianasari, "Lesson Study-Based Microteaching Design in Early Reading Instructional for Prospective Elementary School Teachers," *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 33, no. 1 (Mei 2024).

³ Ainun Jariah, Sukron Fujiaturrahman, dan Syafruddin Muhdar, "The Digital Era: Transformation of Elementary School Students' Character through Social Media Interaction," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 11, no. 1 (Juni 2024), <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v1i1.16992>.

⁴ Krisma Natalia dan Niwayan Sukraini, "Pendekatan Konsep Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Era Digital," *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, no. 3 (Mei 2021), <https://doi.org/10.33363/sn.v0i3.93>.

⁵ Siti Hamida dan Elpri Darti Putra, "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Masa Pandemi COVID-19," *Mimbar Ilmu* 26, no. 2 (Agustus 2021), <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.39024>.

⁶ Zindan Baynal Hubi, Karim Suryadi, dan Risa Safira Luthfiani, "Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Program Bandung Masagi Di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pendidikan Karakter*, 28 April 2024, <https://doi.org/10.21831/jpka.v1i1.69535>.

⁷ I. Putu Suyasa Ariputra, "Manajemen Penguatan Pendidikan Karakter Di SD Fajar Harapan," *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1 April 2024, <https://doi.org/10.21831/jpka.v1i1.71737>.

Manusia pada dasarnya adalah makhluk yang terus tumbuh dan berkembang baik fisik maupun mentalnya.⁸

Pembelajaran adalah kegiatan pokok dalam proses pendidikan, karena melalui kegiatan belajar diharapkan tujuan pendidikan dapat tercapai berupa terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri siswa, selain itu juga menjadi harapan semua pihak agar setiap siswa dapat memperoleh hasil belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Sikap belajar merupakan aspek kunci yang perlu diperhatikan baik untuk kegiatan belajar maupun objek belajar.⁹ Proses pembelajaran dapat dilaksanakan karena adanya tujuan yang hendak dicapai.¹⁰

Media pembelajaran merupakan alat, bahan, atau teknologi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami.¹¹ Media ini berfungsi sebagai perantara untuk menjelaskan konsep, memperjelas informasi, atau memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Contohnya bisa berupa gambar, video, audio, alat peraga, hingga aplikasi digital. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa, memperdalam pemahaman, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.¹²

Motivasi belajar mempunyai peranan tersendiri dalam proses mencapai keberhasilan belajar di sekolah. Motivasi belajar perlu ditingkatkan dan dipelihara sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti yang diharapkan.¹³ Tingginya motivasi siswa dalam belajar cenderung berpengaruh pada keaktifan siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Begitu juga dengan siswa yang berhasil dalam belajar akan memiliki motivasi yang tinggi untuk terus belajar.¹⁴ Kesadaran guru sangat dibutuhkan ketika setiap siswa dalam suatu kelas memiliki kemauan dan minat yang berbeda-beda terhadap proses pembelajaran, bahkan ada juga

⁸ Gusti Nugroho, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di SDN16/II Sepunggur," *Integrated Science Education Journal* 1, no. 2 (Mei 2020), <https://doi.org/10.37251/isej.v1i2.67>.

⁹ Juliendarini Juliendarini, Putu Sudira, dan Farid Mutohhari, "Perubahan Sikap Selama Transisi Pembelajaran: Studi Eksploratif Pada Pendidikan Vokasional," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 1 (Juni 2023), <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3853>.

¹⁰ Hamida dan Putra, "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Masa Pandemi COVID-19."

¹¹ Agus Ramdani, A. Wahab Jufri, dan Jamaluddin Jamaluddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 6, no. 3 (November 2020), <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>.

¹² Herlina Herlina dkk., *Pemanfaatan Media Digital Dalam Menarik Minat Siswa Di SD/MI Terhadap Pembelajaran PAI | Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 30 Desember 2024, <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/2431>.

¹³ Khosiin Khosiin, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu Kendal," *Journal Of Biology Education* 3, no. 2 (November 2020), <https://doi.org/10.21043/job.v3i2.7762>.

¹⁴ Ni Putu Eka Windi Putri Pertiwi, I. Made Suarjana, dan Ni Wayan Arini, "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 2, no. 3 (Agustus 2019), <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19277>.

siswa yang kehilangan minat dalam belajar.¹⁵ Oleh karena itu, maka guru harus mampu mendorong dan membangkitkan semangat siswa untuk dapat mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.¹⁶

Namun, keberhasilan integrasi media digital dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan siswa dalam menerima materi, yang salah satunya dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang mengarahkan, mempertahankan, dan meningkatkan perilaku belajar siswa.¹⁷ pemahaman konsep siswa melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Model yang terstruktur dan kolaboratif dapat menciptakan lingkungan belajar kondusif, yang mendorong siswa untuk aktif dalam menguasai konsep.¹⁸ menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan.¹⁹ Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, lebih tekun, dan lebih aktif dalam proses pembelajaran, termasuk saat berhadapan dengan media digital. Motivasi digambarkan sebagai hasrat yang terpatrit dalam jiwa individu, baik secara disengaja maupun tidak disengaja dalam berperilaku untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan.²⁰

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.²¹ Namun, ada pula studi yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital tanpa strategi pembelajaran yang tepat justru dapat menurunkan konsentrasi dan pencapaian akademik siswa.²² Oleh karena itu, perlu diteliti lebih

¹⁵ Albertus Hartana, Punaji Setyosari, dan Dedi Kuswandi, "Penerapan Strategi Pembelajaran Paradigma Pedagogi Ignatian (Reflektif) terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Berprestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V Sekolah Dasar" (*Journal: eArticle, State University of Malang*, 2016), <https://www.neliti.com/publications/212106/>.

¹⁶ Dwi Utari dan Elpri Darta Putra, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (September 2021), <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1015>.

¹⁷ Mal Alfahnum dan Maya Masitha Astriani, "Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Smartphone," *Media Abdimas* 2, no. 3 (2023).

¹⁸ Sintha Sih Dewanti, Rahmawati, dan Sumardi, "Problem-Based Learning with Manipulative Media: Enhancing Elementary Students' Conceptual Understanding in Area and Volume," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.80221>.

¹⁹ Tegar Drajat Alamsyah, Tasya Alma Qolbi, dan Sintha Sih Dewanti, "Multiple Regression Analysis: The Effect Of Self-Confidence And Interest In Learning On Learning Outcomes," *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (Juni 2024), <https://journal.matappa.ac.id/index.php/histogram/article/view/3375>.

²⁰ Anggun Rachmawati Putri dan Sintha Sih Dewanti, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika," *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)* 9, no. 1 (Maret 2023), <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i1.3676>.

²¹ Nurlita Lestariani, "Analisis Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Melalui Peningkatan Otonomi Belajar Dan Literasi Informasi Digital," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 2 (Desember 2023), <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i2.4392>.

²² Dwi Aisyah Rizani, Didimus Tanah Bolong, dan Tri Retno Hapsari, "Analisis Karakteristik Peserta Didik Ditinjau Dari Perkembangan Motivasi Belajar Dan Sosial Emosional," *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* 3 (Desember 2022), <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v3.1701>.

lanjut bagaimana pengaruh nyata dari penggunaan media digital dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa, terutama di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

Prestasi belajar adalah hasil akhir dari proses belajar yang biasanya diukur dengan nilai atau skor akademik.²³ Dalam konteks pendidikan dasar, prestasi belajar menjadi salah satu indikator utama dalam mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran.²⁴ Prestasi belajar dilihat dari beberapa mata pelajaran inti seperti, IPA, Matematika, IPS, SBDP. Jika media digital dan motivasi belajar memiliki kontribusi terhadap pencapaian tersebut, maka hal ini dapat menjadi landasan penguatan strategi pembelajaran digital di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah. Penelitian ini penting untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman dan karakteristik peserta didik di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menjelaskan pengaruh dua variabel bebas, yaitu penggunaan media digital dan motivasi belajar, terhadap variabel terikat yaitu prestasi belajar siswa.²⁵ Subjek penelitian ini adalah siswa madrasah ibtidaiyah yang berjumlah 69 orang. Seluruh populasi dijadikan sampel melalui teknik total sampling karena jumlahnya masih dalam kategori kecil dan dapat dijangkau secara keseluruhan.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu angket tertutup dan dokumentasi nilai rapor. Instrumen angket digunakan untuk mengukur dua variabel bebas, yakni penggunaan media digital dan motivasi belajar. Untuk variabel penggunaan media digital, disusun sepuluh item pernyataan dengan skala Likert empat poin, mulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”. Pernyataan-pernyataan dalam angket ini mencakup aspek frekuensi penggunaan, jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran, sikap siswa terhadap media digital, serta persepsi mereka terhadap manfaatnya dalam proses belajar. Sementara itu, untuk variabel motivasi belajar, juga digunakan sepuluh item pernyataan dalam bentuk angket tertutup dengan skala yang sama. Pernyataan dalam instrumen ini mengukur aspek motivasi intrinsik seperti dorongan dari dalam diri

²³ Ira Fatihatussa'adah dkk., “Fostering Collaboration and Enhancing Student Learning Achievement through the Integration of Ethnoscience in the Common Knowledge Construction Model with Podcast Media,” *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)* 6, no. 3 (Juni 2024), <https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i3.23222>.

²⁴ Arif Dermawan, “Keefektifan Collaborative Learning Berbasis Quiz Edutainment Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar,” *Chemistry in Education* 3, no. 1 (April 2014), <https://journal.unnes.ac.id/sju/chemined/article/view/1831>.

²⁵ Muhammad Firmansyah, Masrun Masrun, dan I. Dewa Ketut Yudha S, “Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif,” *Elastisitas : Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3, no. 2 (September 2021).

siswa, dan motivasi ekstrinsik seperti pengaruh guru dan orang tua, ketekunan dalam belajar, serta kesadaran siswa terhadap tujuan belajar.

Variabel prestasi belajar siswa diukur melalui dokumentasi nilai rapor dari enam mata pelajaran inti, yaitu Matematika, PPKn, IPA, Bahasa Indonesia, IPS, dan SBDP. Nilai dari masing-masing mata pelajaran tersebut kemudian dirata-rata untuk menghasilkan skor prestasi belajar setiap siswa. Instrumen angket yang digunakan telah diuji validitas isi oleh ahli, serta diuji reliabilitasnya melalui perhitungan Cronbach's Alpha. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai alpha di atas 0,60, sehingga dikategorikan reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik regresi linear berganda, dengan bantuan software SPSS versi 26. Sebelum dilakukan analisis regresi, data terlebih dahulu diuji melalui uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas, untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat penggunaan model regresi. Setelah data dinyatakan layak, dilanjutkan dengan uji F untuk mengetahui pengaruh simultan dua variabel bebas terhadap variabel terikat, dan uji t untuk mengetahui pengaruh parsial masing-masing variabel. Analisis juga melibatkan interpretasi nilai signifikansi dan koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital (X_1) dan motivasi belajar (X_2) terhadap prestasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah (Y). Analisis data dilakukan dengan menggunakan regresi linear berganda melalui bantuan program SPSS. Berikut adalah hasil analisisnya:

Tabel 1. medel summary

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.066 ^a	.004	-.026	3779.91492

a. Predictors: (Constant), motivasi belajar X_1 , media digital X_2

b. Dependent Variable: prestasi siswa Y

Berdasarkan hasil analisis regresi, diperoleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,004, yang berarti bahwa hanya 0,4% variasi dalam prestasi belajar siswa yang dapat dijelaskan oleh penggunaan media digital dan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel bebas tersebut memiliki kontribusi yang sangat kecil terhadap prestasi belajar. Sisanya, yaitu sebesar 99,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model. Selain itu, nilai Adjusted

R^2 sebesar $-0,026$ mengindikasikan bahwa model regresi kurang cocok digunakan secara umum dalam populasi yang lebih luas. $R^2 =$ berapa persen pengaruh X_1 dan X_2 secara bersama-sama terhadap Y .

Tabel 2. Regresi linear berganda (X_1 dan $X_2 \rightarrow Y$)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	4097060.600	2	2048530.300	.143	.867 ^b
Residual	942991947.342	66	14287756.778		
Total	947089007.942	68			

a. Dependent Variable: prestasi siswa Y

b. Predictors: (Constant), motivasi belajar X_2 , media digital X_1

Berdasarkan hasil uji ANOVA regresi linear berganda, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.867, yang jauh di atas batas signifikansi 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa secara simultan, variabel penggunaan media digital (X_1) dan motivasi belajar (X_2) tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa (Y). Dengan nilai F sebesar 0.143, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang dibentuk tidak mampu secara baik menjelaskan variasi prestasi belajar berdasarkan dua variabel bebas yang diteliti.

Hasil ini memperkuat temuan pada uji regresi sederhana masing-masing variabel sebelumnya, di mana baik media digital maupun motivasi belajar juga tidak menunjukkan pengaruh signifikan secara individu. Nilai signifikansi sebesar 0.867 (> 0.05) menunjukkan bahwa model tidak signifikan secara simultan. Artinya, secara bersama-sama, media digital dan motivasi belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

Tabel 3. Coefficients

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5342.982	4177.736		1.279	.205
media digital X_1	53.137	103.676	.068	.513	.610
motivasi belajar X_2	-42.421	126.239	-.045	-.336	.738

a. Dependent Variable: prestasi siswa Y

Tabel koefisien di atas dalam model regresi menunjukkan hubungan antara variabel independen, yaitu media digital dan motivasi belajar, dengan prestasi siswa sebagai variabel dependen. Konstanta (intercept) sebesar 5342.982 menunjukkan tingkat prestasi siswa yang diharapkan ketika kedua variabel independen bernilai nol. Untuk variabel media digital (X_1), koefisien unstandardized sebesar 53.137 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam penggunaan media digital diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa sekitar 53.137 unit. Namun, pengaruh ini tidak signifikan secara statistik dengan p-value sebesar 0.610, yang lebih besar dari 0.05. Di sisi lain, untuk variabel motivasi belajar (X_2), koefisien unstandardized sebesar -42.421 menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar berhubungan dengan penurunan prestasi siswa sekitar 42.421 unit, tetapi hubungan ini juga tidak signifikan secara statistik dengan p-value sebesar 0.738. Secara keseluruhan, model ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat hubungan antara variabel independen dan prestasi siswa, baik media digital maupun motivasi belajar tidak secara signifikan mempengaruhi prestasi siswa berdasarkan data yang ada.

Koefisien regresi bisa disusun dalam bentuk persamaan:

$$Y=5342.982+53.137(X_1) - 42.421(X_2)$$

$$Y = 5342.982 + 53.137(X_{_1}) - 42.421(X_{_2})$$

$$Y = 5342.982 + 53.137(X1) - 42.421(X_2)$$

Artinya, jika tidak ada perubahan pada variabel X_1 dan X_2 , maka prestasi belajar siswa diperkirakan sebesar 5342.982. Jika penggunaan media digital meningkat satu satuan, prestasi belajar diperkirakan naik sebesar 53.137 poin, sedangkan jika motivasi belajar meningkat satu satuan, prestasi belajar justru diperkirakan turun sebesar 42.421 poin. Namun, karena nilai signifikansi dari masing-masing variabel lebih besar dari 0,05, maka pengaruh tersebut tidak signifikan secara statistik dan tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.

Persamaan tersebut menggambarkan bahwa setiap kenaikan satu poin pada skor media digital akan meningkatkan prestasi belajar sebesar 53,137 poin (secara statistik tidak signifikan), sedangkan setiap kenaikan satu poin pada motivasi belajar justru menurunkan prestasi sebesar 42,421 poin (juga tidak signifikan). Temuan ini menunjukkan bahwa baik penggunaan media digital maupun motivasi belajar tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Hasil ini bertolak belakang dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang menunjukkan pengaruh positif dari kedua variabel tersebut terhadap hasil akademik siswa.

Kemungkinan penyebab tidak signifikannya pengaruh media digital dan motivasi belajar terhadap prestasi siswa dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, media digital yang digunakan dalam pembelajaran mungkin belum sepenuhnya relevan dengan konten yang diajarkan, sehingga tidak memberikan dampak yang optimal terhadap pemahaman siswa. Kedua, motivasi belajar siswa cenderung bersifat umum dan belum terarah pada pencapaian nilai yang spesifik, yang

dapat mengurangi efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi akademik. Selain itu, terdapat banyak faktor lain yang turut menentukan prestasi belajar siswa, seperti dukungan orang tua, kualitas pengajaran dari guru, serta kondisi psikologis siswa yang dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam belajar. Semua faktor ini berkontribusi pada kompleksitas prestasi belajar siswa dan menunjukkan bahwa pengaruh media digital dan motivasi belajar mungkin tidak dapat dilihat secara terpisah dari konteks yang lebih luas.

Selain itu, prestasi belajar siswa di madrasah ibtidaiyah juga sangat dipengaruhi oleh metode evaluasi guru dan keberagaman karakteristik siswa, yang mungkin tidak sepenuhnya tercakup dalam dua variabel bebas yang diuji. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dasar harus dirancang lebih strategis dan disesuaikan dengan kemampuan serta kebutuhan peserta didik. Begitu pula motivasi belajar perlu dikembangkan melalui pendekatan holistik, seperti penguatan karakter, dukungan emosional, dan iklim belajar yang menyenangkan.

Tabel 4. Regresi linear sederhana untuk motivasi belajar (X_2)

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	343889.342	1	343889.342	.024	.877 ^b
Residual	946745118.600	67	14130524.158		
Total	947089007.942	68			

a. Dependent Variable: prestasasi belajar Y

b. Predictors: (Constant), motivasi X_2

Berdasarkan hasil uji regresi sederhana terhadap variabel motivasi belajar (X_2) terhadap prestasi belajar siswa (Y), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.877 (> 0.05), yang berarti bahwa secara statistik, motivasi belajar tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah. Nilai F sebesar 0.024 mengindikasikan bahwa model regresi yang dibentuk sangat lemah, sehingga kontribusi motivasi belajar dalam menjelaskan variabel prestasi belajar hampir tidak ada. Temuan ini mendukung hasil uji regresi berganda sebelumnya, di mana variabel motivasi belajar juga tidak menunjukkan signifikansi secara parsial.

Tabel 5. Regresi linear sederhana untuk media digital (X_1)

Model v	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2483681.982	1	2483681.982	.176	.676 ^b
Residual	944605325.960	67	14098586.955		
Total	947089007.942	68			

a. Dependent Variable: prestasi belajar Y

b. Predictors: (Constant), media digital X_1

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana terhadap variabel penggunaan media digital (X_1) terhadap prestasi belajar siswa (Y), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.676 (> 0.05). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak memiliki pengaruh yang signifikan secara langsung terhadap prestasi belajar siswa. Nilai F sebesar 0.176 juga memperkuat kesimpulan bahwa model regresi ini lemah dalam menjelaskan hubungan antara penggunaan media digital dan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, meskipun media digital digunakan dalam proses pembelajaran, belum tentu secara langsung meningkatkan prestasi akademik siswa.

Hasil ini konsisten dengan hasil uji regresi berganda sebelumnya, di mana variabel media digital juga tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Kemungkinan besar, cara penggunaan media digital, kesesuaian dengan konten, serta tingkat interaktivitas belum optimal untuk mendorong pencapaian hasil akademik yang tinggi.

Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Prestasi Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi sederhana yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,676, yang jauh di atas batas signifikansi 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun media digital digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut belum secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan nilai akademik siswa.

Temuan ini berbeda dengan hasil penelitian Natalia dan Sukraini, yang menemukan bahwa media digital mampu meningkatkan minat belajar siswa, bahkan berdampak positif terhadap hasil belajar. Perbedaan hasil ini diduga disebabkan oleh cara penggunaan media digital yang tidak sepenuhnya terintegrasi secara pedagogis. Media digital yang hanya digunakan sebagai hiburan atau alat visual tanpa strategi pembelajaran yang tepat, tidak akan berdampak besar pada hasil kognitif siswa.²⁶

²⁶ Novi Wulandari dkk., "Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Madako Elementary School 1*, no. 2 (Desember 2022), <https://doi.org/10.56630/mes.v1i2.50>.

Selain itu, tingkat kematangan siswa madrasah ibtidaiyah dalam menggunakan media digital masih terbatas. Sejalan dengan perkembangan zaman saat ini, inovasi di dunia pendidikan juga banyak mengalami pembaharuan. Hal ini diharapkan supaya pendidikan di Indonesia juga turut meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dengan adanya.²⁷ hasil prestasi belajar siswa di Indonesia yang meningkat. Dalam beberapa kasus, penggunaan teknologi justru dapat menyebabkan distraksi atau gangguan konsentrasi apabila tidak diawasi dengan baik oleh guru maupun orang tua.²⁸

Untuk tetap kompetitif di era globalisasi, sangat penting untuk memprioritaskan pengembangan sumber daya manusia yang luar biasa, mengingat kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dan zaman yang terus berkembang.²⁹ pendapat Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁰ Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menyeluruh dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran agar dapat berkontribusi nyata terhadap peningkatan prestasi belajar.

Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa

Regresi sederhana terhadap variabel motivasi belajar juga menunjukkan tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,877. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki motivasi belajar yang baik, hal itu tidak secara otomatis tercermin dalam peningkatan prestasi akademik mereka. Motivasi belajar memang merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran.³¹ namun keberadaannya tidak selalu menjadi penentu utama dari hasil belajar siswa. Menurut ³² motivasi belajar harus diiringi dengan strategi belajar yang tepat, disiplin belajar, serta dukungan dari lingkungan sekitar agar dapat berdampak pada pencapaian hasil akademik.

²⁷ Hildawati Wulandari, Basilius Redan Werang, dan Ni Luh Gede Erni Sulindawati, "Hubungan Efikasi Diri, Dukungan Orang Tua, Dan Motivasi Berprestasi Dengan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMAN 1 Giri Banyuwangi," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (Januari 2024), <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.708>.

²⁸ Brillianting Pratiwi dan Kusnindyah Puspito Hapsari, "Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 2 (Juli 2020), <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>.

²⁹ Nisaul Barokati Selirowangi, Nur Aisyah, dan Lailatur Rohmah, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS)," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (Januari 2024), <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.714>.

³⁰ Lina Kamalin, Neni Mariana, dan Heru Subrata, "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Menghadapi Perundungan Di Sekolah Dasar: Perspektif Glokalisasi," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (Januari 2024), <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.709>.

³¹ Bambang Haris Diandaru, *Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Mts Negeri 2 Kota Semarang*, 20 (2023).

³² Alfahnum dan Astriani, "Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Smartphone."

Temuan ini sejalan dengan penelitian winarti yang menyatakan bahwa motivasi belajar cenderung berperan besar pada aspek afektif dan partisipasi siswa dalam kelas, namun tidak selalu berkorelasi langsung dengan nilai akademik. sesuai dengan masa perkembangan kognitif yang masih berada pada tahap operasional konkret.³³ Faktor lain seperti metode mengajar guru, lingkungan belajar di rumah, serta kemampuan dasar siswa, kemungkinan memiliki peran yang lebih besar dalam menentukan hasil belajar mereka.³⁴

Pengaruh Simultan Media Digital dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar

Secara simultan, hasil regresi linear berganda juga menunjukkan bahwa kedua variabel tidak berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,867. Artinya, meskipun penggunaan media digital dan motivasi belajar dianggap penting, model regresi ini tidak cukup kuat untuk memprediksi atau menjelaskan variasi prestasi belajar siswa di madrasah ibtidaiyah. Akan tetapi penelitian terdahulu menemukan sebaliknya yang dimana hasil penelitiannya menunjukkan pengaruh langsung motivasi terhadap prestasi siswa adalah positif dan signifikan dengan nilai p value sebesar 0,00. Motivasi mempengaruhi prestasi sebesar 38,50%. Pengaruh langsung motivasi terhadap kemampuan teknologi digital adalah positif dan signifikan dengan nilai p value sebesar 0,00. Motivasi mempengaruhi kemampuan teknologi digital sebesar 47,40%. Pengaruh langsung kemampuan teknologi digital terhadap prestasi siswa adalah positif dan signifikan dengan nilai p value sebesar 0,00. Kemampuan teknologi digital mempengaruhi prestasi sebesar 51,8%. Pengaruh tidak langsung motivasi terhadap prestasi siswa melalui motivasi belajar adalah positif signifikan dengan nilai p value sebesar 0,00. Motivasi mempengaruhi prestasi dengan dimediasi oleh teknologi digital sebesar 0,1825. Kemampuan teknologi merupakan variabel mediasi pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi siswa.

Hal ini mengindikasikan bahwa prestasi belajar siswa lebih banyak dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti kompetensi guru, dukungan orang tua, suasana kelas, dan tingkat kesulitan materi pelajaran.³⁵ Temuan ini mempertegas pentingnya pendekatan yang komprehensif dan kontekstual dalam merancang strategi pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan motivasi belajar bukan satu-satunya faktor penentu prestasi belajar siswa. Yang di kemukakan penelitian terdahulu bahwasanya media pembelajaran digital di sekolah

³³ Ade Firma Handriyani Putri dkk., "Analisis Metakognisi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Matematika Bangun Ruang dalam Perspektif Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget," *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 33, no. 1 (Mei 2024).

³⁴ Atiek Winarti dkk., "Enhancing Cognitive Learning: A Comparative Analysis of E-Learning Media Tailored to Different Learning Styles," *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)* 6, no. 2 (Mei 2024), <https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i2.23079>.

³⁵ Susilawati Susilawati dkk., "Enhancing ESP Learning: Investigating Students' Perspectives on Real-Time Written Corrective Feedback Delivery via Google Docs," *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)* 6, no. 2 (Maret 2024), <https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i2.23155>.

dasar dapat memberikan pengaruh positif dalam peningkatan motivasi belajar siswa, baik dari sisi motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. pembelajaran yang dilakukan menggunakan media digital tersebut menciptakan suasana yang menarik, interaktif, dan tidak monoton. Peserta didik terlihat antusias dan aktif dalam proses belajar pembelajaran berlangsung yang menggunakan video interaktif, e-modul dan aplikasi edukatif.³⁶ Oleh karena itu, pihak sekolah dan guru perlu mempertimbangkan pendekatan pembelajaran yang lebih menyeluruh, yang tidak hanya fokus pada alat bantu dan motivasi internal siswa, tetapi juga memperhatikan aspek strategi mengajar, bimbingan individual, dan penyesuaian materi ajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah. Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda, ditemukan bahwa kedua variabel bebas, yaitu media digital dan motivasi belajar, tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan. Nilai signifikansi uji F sebesar 0,867 dan nilai signifikansi uji t masing-masing sebesar 0,610 dan 0,738 menunjukkan bahwa model regresi yang digunakan tidak signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital dan motivasi belajar belum dapat dijadikan sebagai prediktor utama prestasi belajar siswa di tingkat madrasah ibtidaiyah. Dengan demikian, diperlukan eksplorasi lebih lanjut terhadap variabel lain yang berpotensi memberikan pengaruh lebih besar, seperti strategi pembelajaran guru, dukungan orang tua, serta kondisi lingkungan belajar. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pengembangan media digital dan strategi peningkatan motivasi perlu dilakukan secara integratif dan kontekstual agar berdampak pada peningkatan capaian akademik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Tegar Drajat, Tasya Alma Qolbi, dan Sintha Sih Dewanti. "Multiple Regression Analysis: The Effect Of Self-Confidence And Interest In Learning On Learning Outcomes." *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (Juni 2024). <https://journal.matappa.ac.id/index.php/histogram/article/view/3375>.
- Alfahnum, Mal, dan Maya Masitha Astriani. "Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Smartphone." *Media Abdimas* 2, no. 3 (2023).
- Ariputra, I. Putu Suyasa. "Manajemen Penguatan Pendidikan Karakter Di SD Fajar Harapan." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1 April 2024. <https://doi.org/10.21831/jpka.v1i1.71737>.

³⁶ Herlina Rusdi dkk., "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (Juni 2025), <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23991>.

- Dermawan, Arif. "Keefektifan Collaborative Learning Berbasis Quiz Edutainment Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar." *Chemistry in Education* 3, no. 1 (April 2014). <https://journal.unnes.ac.id/sju/chemined/article/view/1831>.
- Dewanti, Sintha Sih, Rahmawati, dan Sumardi. "Problem-Based Learning with Manipulative Media: Enhancing Elementary Students' Conceptual Understanding in Area and Volume." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 3 (2024). <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.80221>.
- Diandaru, Bambang Haris. *Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Mts Negeri 2 Kota Semarang*. 20 (2023).
- Fatihatussa'adah, Ira, Sri Yamtinah, Sri Retno Dwi Ariani, Antuni Wiyarsi, Hayuni Retno Widarti, Ari Syahidul Shidiq, dan Fadhlun Muchlas Abrori. "Fostering Collaboration and Enhancing Student Learning Achievement through the Integration of Ethnoscience in the Common Knowledge Construction Model with Podcast Media." *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)* 6, no. 3 (Juni 2024). <https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i3.23222>.
- Firmansyah, Muhammad, Masrun Masrun, dan I. Dewa Ketut Yudha S. "Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif." *Elastisitas : Jurnal Ekonomi Pembangunan* 3, no. 2 (September 2021).
- Hamida, Siti, dan Elpri Darta Putra. "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Masa Pandemi COVID-19." *Mimbar Ilmu* 26, no. 2 (Agustus 2021). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.39024>.
- Hartana, Albertus, Punaji Setyosari, dan Dedi Kuswandi. "Penerapan Strategi Pembelajaran Paradigma Pedagogi Ignatian (Reflektif) terhadap Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Berprestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Journal:eArticle, State University of Malang*, 2016. <https://www.neliti.com/publications/212106/>.
- Herlina, Herlina, Mardiah Astuti, Haza Triyunita, Tri Diah Rahmawati, dan Nuzul Yana. *Pemanfaatan Media Digital Dalam Menarik Minat Siswa Di SD/MI Terhadap Pembelajaran PAI | Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. 30 Desember 2024. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/2431>.
- Hubi, Zindan Baynal, Karim Suryadi, dan Risa Safira Luthfiani. "Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Program Bandung Masagi Di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 28 April 2024. <https://doi.org/10.21831/jpka.v1i1.69535>.
- Jariah, Ainun, Sukron Fujiaturrahman, dan Syafruddin Muhdar. "The Digital Era: Transformation of Elementary School Students' Character through Social Media Interaction." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 11, no. 1 (Juni 2024). <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v1i1.16992>.
- Juliandarini, Juliandarini, Putu Sudira, dan Farid Mutohhari. "Perubahan Sikap Selama Transisi Pembelajaran: Studi Eksploratif Pada Pendidikan Vokasional." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 1 (Juni 2023). <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i1.3853>.
- Kamalin, Lina, Neni Mariana, dan Heru Subrata. "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Menghadapi Perundangan Di Sekolah Dasar: Perspektif Glokalisasi." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (Januari 2024). <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.709>.
- Khosiin, Khosiin. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X Di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu Kendal." *Journal Of Biology Education* 3, no. 2 (November 2020). <https://doi.org/10.21043/jobv.v3i2.7762>.

- Lestariani, Nurlita. "Analisis Hasil Belajar Kognitif Mahasiswa Melalui Peningkatan Otonomi Belajar Dan Literasi Informasi Digital." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8, no. 2 (Desember 2023). <https://doi.org/10.24832/jpnk.v8i2.4392>.
- Natalia, Krisma, dan Niwayan Sukraini. "Pendekatan Konsep Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Era Digital." *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, no. 3 (Mei 2021). <https://doi.org/10.33363/sn.v0i3.93>.
- Nengsih, Sri, Yuyun Dwi Haryanti, dan Devi Afriyuni Yonanda. "Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran untuk Memahami Sistem Pencernaan Manusia pada Tingkat Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 33, no. 1 (Mei 2024).
- Nugroho, Gusti. "Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di SDN16/II Sepunggur." *Integrated Science Education Journal* 1, no. 2 (Mei 2020).
- Pertiwi, Ni Putu Eka Windi Putri, I. Made Suarjana, dan Ni Wayan Arini. "Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 2, no. 3 (Agustus 2019). <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19277>.
- Pratiwi, Brillianing, dan Kusnindyah Puspito Hapsari. "Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 2 (Juli 2020). <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>.
- Putri, Ade Firma Handriyani, Dwi Ratna Sulistyowati, Mustika Fittari, Julianto Julianto, dan Wiryanto Wiryanto. "Analisis Metakognisi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Matematika Bangun Ruang dalam Perspektif Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 33, no. 1 (Mei 2024).
- Putri, Anggun Rachmawati, dan Sintha Sih Dewanti. "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika." *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)* 9, no. 1 (Maret 2023). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i1.3676>.
- Ramdani, Agus, A. Wahab Jufri, dan Jamaluddin Jamaluddin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 6, no. 3 (November 2020). <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>.
- Rini, Titis Angga, Bagus Cahyanto, dan Nindya Nurdianasari. "Lesson Study-Based Microteaching Design in Early Reading Instructional for Prospective Elementary School Teachers." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 33, no. 1 (Mei 2024).
- Rizani, Dwi Aisyah, Didimus Tanah Boleng, dan Tri Retno Hapsari. "Analisis Karakteristik Peserta Didik Ditinjau Dari Perkembangan Motivasi Belajar Dan Sosial Emosional." *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* 3 (Desember 2022). <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v3.1701>.
- Rusdi, Herlina, Rifadhilla Ervianti, Adrias Adrias, dan Aissy Putri Zulkarnaini. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (Juni 2025). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23991>.
- Selirowangi, Nisaul Barokati, Nur Aisyah, dan Lailatur Rohmah. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS)." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (Januari 2024). <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.714>.

La Ode Mardin, Sintha Sih Dewanti: Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah

- Susilawati, Susilawati, Nurhasanah Halim, Retno Dwigustini, dan Samah Rashad Abdallah Alakhali. "Enhancing ESP Learning: Investigating Students' Perspectives on Real-Time Written Corrective Feedback Delivery via Google Docs." *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)* 6, no. 2 (Maret 2024). <https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i2.23155>.
- Utari, Dwi, dan Elpri Darta Putra. "Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (September 2021). <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1015>.
- Winarti, Atiek, Almubarak Almubarak, Titi Sundari, Bambang Sumardjoko, dan Zakhele Nzuzza. "Enhancing Cognitive Learning: A Comparative Analysis of E-Learning Media Tailored to Different Learning Styles." *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)* 6, no. 2 (Mei 2024). <https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i2.23079>.
- Wulandari, Hildawati, Basilius Redan Werang, dan Ni Luh Gede Erni Sulindawati. "Hubungan Efikasi Diri, Dukungan Orang Tua, Dan Motivasi Berprestasi Dengan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMAN 1 Giri Banyuwangi." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (Januari 2024). <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.708>.
- Wulandari, Novi, Haifaturrahmah, Syafruddin Muhdar, Nursina Sari, Yuni Mariyati, dan Saddam. "Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Madako Elementary School* 1, no. 2 (Desember 2022). <https://doi.org/10.56630/mes.v1i2.50>.