

Analisis Penggunaan NotebookLM dan Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Palangka Raya Angkatan 2024

Lisa Fitri ^{1*}, Eriawaty ² and Sri Rohaetin³,

^{1,2,3} Universitas Palangka Raya

* Correspondence author: flisa1325@gmail.com; Tel.: +6285817299506

Abstract: Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan mendorong penggunaan media pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan NotebookLM sebagai media pembelajaran dan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mahasiswa angkatan 2024. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan partisipan sebanyak 9 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, manfaat, serta kendala penggunaan kedua media tersebut dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan NotebookLM membantu mahasiswa memahami materi pembelajaran karena materi disajikan secara runtut, praktis, dan mudah dipahami. Penggunaan media tersebut juga membuat mahasiswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mahasiswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengerjakan soal evaluasi. Namun, penelitian juga menemukan beberapa kendala pada penggunaan NotebookLM, khususnya pada aspek audio seperti kecepatan suara yang terlalu cepat, tidak tersedianya teks audio, dan volume suara yang kurang jelas saat digunakan di kelas. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan NotebookLM dan Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran mahasiswa. Penggunaan media pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kualitas pembelajaran mahasiswa.

Keywords: media pembelajaran; NotebookLM; Kahoot; pembelajaran digital; motivasi belajar; evaluasi pembelajaran

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada tingkat perguruan tinggi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang dan menjadi salah satu alternatif yang digunakan dosen untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Kehadiran teknologi tidak hanya membantu penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan inovatif bagi mahasiswa (Hajar, 2024). Dalam era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi penting karena mahasiswa dituntut untuk lebih aktif, mandiri, dan mampu memanfaatkan teknologi dalam proses belajar.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mulai digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah NotebookLM. NotebookLM merupakan media berbasis kecerdasan buatan yang dapat membantu pengguna memahami materi pembelajaran melalui rangkuman, audio, maupun penyajian informasi secara lebih praktis. Penggunaan media ini diharapkan mampu membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan minat belajar mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain media pembelajaran, penggunaan media evaluasi berbasis teknologi juga semakin berkembang, salah satunya adalah Kahoot. Kahoot merupakan

platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk kegiatan evaluasi maupun kuis interaktif. Media ini memberikan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan karena terdapat unsur permainan, kompetisi, serta tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi telah banyak diteliti oleh berbagai peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan tidak monoton dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan media evaluasi interaktif seperti Kahoot juga dinilai dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik karena proses evaluasi dilakukan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan (Kunasdi, 2024; Genisa, 2025; Yusnaldi, 2025).

Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki beberapa kendala dalam penerapannya. Tidak semua media dapat digunakan secara optimal dalam setiap kondisi pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya lebih banyak membahas efektivitas media pembelajaran digital secara umum, namun masih sedikit penelitian yang secara khusus membahas penggunaan NotebookLM sebagai media pembelajaran serta Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas media pembelajaran, sehingga pengalaman dan pandangan mahasiswa selama menggunakan media tersebut belum dijelaskan secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu menggambarkan secara lebih rinci bagaimana penggunaan media pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi dapat memengaruhi proses belajar mahasiswa (Ali, 2025; Ghazy, 2025; Permana, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal dalam proses pembelajaran, penggunaan NotebookLM dan Kahoot menunjukkan respons yang cukup baik dari mahasiswa. Mahasiswa terlihat lebih aktif dan antusias ketika pembelajaran menggunakan media digital dibandingkan pembelajaran biasa. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala teknis dalam penggunaan media tersebut, khususnya pada NotebookLM, seperti kecepatan audio yang terlalu cepat, tidak tersedianya teks audio, serta volume suara yang kurang jelas ketika digunakan dalam presentasi di kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya memiliki kelebihan, tetapi juga memerlukan penyesuaian agar dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan NotebookLM sebagai media pembelajaran dan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan ekonomi Universitas Palangka Raya angkatan 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman mahasiswa selama menggunakan kedua media tersebut dalam proses pembelajaran, baik dari segi manfaat maupun kendala yang ditemukan selama penggunaannya. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi, minat, serta keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap mahasiswa. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan pandangan mahasiswa terhadap penggunaan NotebookLM dan Kahoot dalam pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi dosen maupun institusi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital.

2. LITERATURE REVIEW

2.1 Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan media yang memanfaatkan perangkat digital atau internet dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi pendidik maupun peserta didik karena proses belajar dapat dilakukan secara lebih fleksibel dan interaktif (Resti, 2024).

Media pembelajaran berbasis teknologi mampu membantu peserta didik memperoleh informasi secara lebih cepat dan menarik. Selain itu, penggunaan media digital dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran karena materi dapat disajikan melalui berbagai fitur yang lebih inovatif (Sari, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

2.2 NotebookLM sebagai Media Pembelajaran

NotebookLM merupakan salah satu media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan yang digunakan untuk membantu pengguna memahami materi pembelajaran. Media ini mampu menyajikan informasi secara lebih praktis, terstruktur, dan mudah dipahami. NotebookLM juga menyediakan fitur audio yang dapat membantu pengguna mempelajari materi melalui penjelasan suara.

Penggunaan NotebookLM dalam pembelajaran dinilai dapat membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih mudah karena informasi yang diberikan lebih ringkas dan sistematis. Selain itu, media ini dapat digunakan secara fleksibel sehingga mahasiswa dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja. Penggunaan NotebookLM juga dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional (Syamsoeri, 2026).

Meskipun demikian, penggunaan NotebookLM juga memiliki beberapa kendala, terutama pada aspek teknis, seperti kecepatan audio yang terlalu cepat, tidak tersedianya teks audio, dan volume suara yang kurang jelas ketika digunakan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian dalam penggunaan media tersebut agar pembelajaran dapat berjalan lebih optimal.

2.3 Kahoot sebagai Media Evaluasi Pembelajaran

Kahoot merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Media ini memungkinkan pendidik membuat kuis interaktif yang dapat dikerjakan peserta didik secara langsung menggunakan perangkat digital. Kahoot memiliki tampilan yang menarik dan terdapat unsur permainan serta kompetisi sehingga mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias karena evaluasi dilakukan dengan cara yang berbeda dari evaluasi konvensional. Selain itu, penggunaan Kahoot membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses evaluasi berlangsung (Nova, 2025).

Kahoot juga membantu peserta didik lebih fokus dalam menjawab soal karena terdapat batas waktu dan sistem penilaian secara langsung. Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Anggraini, 2026).

2.4 Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Digital

Motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dalam diri peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dan mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus,

dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Utami, 2024).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital juga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Supriatna, 2025).

3. MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan penggunaan NotebookLM sebagai media pembelajaran dan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan ekonomi universitas Palangka Raya angkatan 2024. Pendekatan ini digunakan agar peneliti dapat memahami pengalaman dan respons mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 9 mahasiswa angkatan 2024 yang mengikuti pembelajaran menggunakan NotebookLM dan Kahoot. Media yang digunakan dalam penelitian meliputi NotebookLM sebagai media penyampaian materi dan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Selain itu, perangkat pendukung seperti laptop, telepon genggam, internet, proyektor, dan speaker digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk melihat aktivitas dan keterlibatan mahasiswa saat menggunakan media pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi. Wawancara dilakukan kepada beberapa mahasiswa untuk mengetahui pengalaman, manfaat, serta kendala yang ditemukan selama penggunaan NotebookLM dan Kahoot.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan kedua media dalam proses pembelajaran.

4. RESULTS

Penggunaan NotebookLM sebagai media pembelajaran dan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran menunjukkan hasil yang positif dalam proses pembelajaran mahasiswa Pendidikan ekonomi universitas Palangka Raya angkatan 2024. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, mahasiswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif. Mahasiswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi, tetapi juga lebih mudah memahami isi pembelajaran karena materi disajikan secara terstruktur, sistematis, dan mudah diakses melalui media digital. Pada penggunaan NotebookLM, mahasiswa menunjukkan respons yang baik terhadap penyajian materi yang diberikan. Materi yang disampaikan dinilai lebih mudah dipahami karena tersusun secara runtut dan menggunakan bahasa yang sederhana. Selain itu, contoh-contoh yang terdapat dalam materi membantu mahasiswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih jelas. Berdasarkan hasil wawancara, mahasiswa merasa bahwa NotebookLM mempermudah mereka dalam mempelajari materi karena media tersebut dapat digunakan secara fleksibel dan praktis. Mahasiswa juga merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena penyajian materi tidak monoton seperti pembelajaran biasa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain membantu pemahaman materi, penggunaan NotebookLM juga memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa. Selama observasi, mahasiswa terlihat lebih fokus ketika

pembelajaran menggunakan media digital dibandingkan saat pembelajaran hanya menggunakan penjelasan lisan. Mahasiswa menjadi lebih aktif dalam memperhatikan materi dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan adanya variasi media pembelajaran, mahasiswa merasa lebih nyaman dan termotivasi dalam mengikuti proses belajar. Meskipun demikian, hasil wawancara menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan NotebookLM. Beberapa mahasiswa menyampaikan bahwa audio pada media tersebut memiliki kecepatan yang terlalu cepat sehingga sulit diikuti, terutama ketika materi yang dijelaskan cukup panjang. Selain itu, tidak tersedianya teks pendukung audio membuat mahasiswa mengalami kesulitan ketika ingin memahami kembali bagian tertentu dari materi yang disampaikan. Kendala lainnya adalah volume suara yang kurang terdengar dengan jelas saat media digunakan dalam presentasi di kelas. Kondisi tersebut menyebabkan mahasiswa yang berada di bagian belakang kelas mengalami kesulitan mendengarkan audio sehingga diperlukan tambahan speaker agar suara dapat terdengar lebih jelas. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak kelebihan, aspek teknis dalam penggunaannya juga perlu diperhatikan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Pada penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran, mahasiswa menunjukkan respons yang sangat positif. Berdasarkan hasil observasi, suasana kelas menjadi lebih hidup ketika evaluasi dilakukan menggunakan Kahoot. Mahasiswa terlihat lebih antusias dan bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi karena terdapat unsur permainan dan kompetisi dalam media tersebut. Kondisi ini berbeda dengan evaluasi pembelajaran biasa yang cenderung membuat mahasiswa merasa tegang atau bosan. Penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih santai namun tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika evaluasi menggunakan Kahoot. Mahasiswa merasa tertantang untuk memperoleh nilai terbaik sehingga mereka lebih serius dalam memahami materi sebelum evaluasi dilakukan. Selain itu, tampilan Kahoot yang menarik dan mudah dipahami membantu mahasiswa menjawab soal dengan lebih nyaman. Mahasiswa juga merasa bahwa penggunaan Kahoot membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan sehingga mereka tidak merasa terbebani saat mengerjakan soal. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan NotebookLM dan Kahoot memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran mahasiswa. Kedua media tersebut mampu meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, serta keaktifan mahasiswa selama pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Namun demikian, beberapa kendala teknis pada penggunaan NotebookLM masih perlu diperbaiki agar media tersebut dapat digunakan secara lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

5. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan NotebookLM sebagai media pembelajaran dan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran mahasiswa Pendidikan ekonomi Angkatan 2024. Penggunaan kedua media tersebut mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mahasiswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. NotebookLM membantu mahasiswa memahami materi karena penyajian materi lebih runtut, praktis, dan mudah dipahami, sedangkan Kahoot membuat proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik melalui unsur permainan dan kompetisi yang mampu meningkatkan semangat belajar mahasiswa.

Meskipun demikian, penggunaan NotebookLM masih memiliki beberapa kendala, khususnya pada aspek audio seperti kecepatan suara yang terlalu cepat, tidak tersedianya teks audio, dan volume

suara yang kurang jelas saat digunakan di kelas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan dan penyesuaian media agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi seperti NotebookLM dan Kahoot dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta keterlibatan mahasiswa dalam proses belajar.

ACKNOWLEDGMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penelitian, serta kepada mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Palangka Raya angkatan 2024 yang telah bersedia menjadi partisipan dalam penelitian ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan berupa waktu, tenaga, dan fasilitas sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENCES

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Anggraini, R., Hs, A. I., Zuliana, E., & Wulandari, P. (2026). Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MtsN 1 Bandar Lampung. *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education*, 6(1), 27-42.
- Genisa, T., Husna, V. A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 218-227.
- Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi pendidikan: Pengembangan metodologi dan media pembelajaran di era digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2974-2997.
- Hajar, S., Risalahwati, D. S., & Muttaqin, M. S. (2024). Inovasi Blended Learning Mengabungkan Pembelajaran Konvensional dan Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *NOVARA: Nusantara Innovation and Educational Technology*, 1(2), 67-81.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Nova, S., Riani, H., & Najib, K. A. (2025). Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai strategi guru untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran yang efektif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(01), 22-28.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157.
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977-983.
- Supriatna, U., Arifudin, O., & Kartika, I. (2025). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Tahsinia*, 6(12), 1986-1999.
- Syamsoeri, R., Berlian, Z., & Baharuddin, B. (2026). PEMANFAATAN NOTEBOOKLM DALAM PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO KETELADANAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PAI DI MADRASAH TSANAWIYAH. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 188-199.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya motivasi dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071-2082.

Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Pema*, 5(1), 80-89.