

# Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

*by* Dhiya Rahma

---

**Submission date:** 15-May-2024 08:18AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2379630540

**File name:** Enggang\_Vol.\_4\_No.\_2\_Juni\_2024\_hal\_12-21.docx (55.41K)

**Word count:** 2920

**Character count:** 19641



## Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

15 Dhiya Rahma

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154

[dhiyarahma@upi.edu](mailto:dhiyarahma@upi.edu)

15 Nada Nupus Ihwani

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154

[nadanupus@upi.edu](mailto:nadanupus@upi.edu)

Nadila Sofia Hidayat

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudhi No. 229 Bandung 40154

[nadilasofia2003@upi.edu](mailto:nadilasofia2003@upi.edu)

### ABSTRAK

Media digital menjadi tren dalam dunia pendidikan. Media digital ini menawarkan berbagai konten yang menarik dan bervariasi. Siswa dapat belajar melalui permainan edukatif, video animasi, presentasi multimedia, aplikasi interaktif, dan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisa artikel yang berhubungan dengan penggunaan media digital sebagai media interaktif siswa. Desain yang digunakan adalah literature review, artikel dikumpulkan dengan menggunakan mesin pencari seperti google scholar. Kriteria artikel yang digunakan adalah yang diterbitkan tahun 2019-2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital jika digunakan secara optimal berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan kualitas pendidikan di Indonesia. Motivasi berasal dari kesadaran individu akan pentingnya belajar dan mempersiapkan masa depan untuk pengembangan serta perbaikan diri. Selain itu, faktor eksternal seperti pengaruh dari orang lain atau lingkungan sekitar juga dapat memengaruhi psikologi peserta didik yang bersangkutan.

### ABSTRAC

Digital media is becoming a trend in the world of education. This digital media offer a variety of interesting and varied content. Students can learn through educational games, animated videos, multimedia presentations, interactive applications, and more. This study aims to collect and analyze articles related to the use of digital media as student interactive media. The design used is literature review, articles are collected using search engines such as Google Scholar. The criteria for the articles used are those published in 2019-2023. The results of the study show that digital media, when used optimally, has great potential in increasing students' learning motivation and the quality of education in Indonesia. Motivation comes from individual awareness of the importance of learning and preparing for the future for self-development and improvement. In addition, external factors such as the influence of other people or the surrounding environment can also affect the psychology of the students concerned.

**Keywords** : digital media, interactive media, learning motivation.

### I. PENDAHULUAN

Penggunaan media digital sebagai media interaktif dalam pembelajaran sudah menjadi tren yang meningkat dalam beberapa tahun terakhir ini. Terutama di tingkat pendidikan dasar, media digital memberikan potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Pendekatan ini memungkinkan penggunaan teknologi dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan minat serta gaya belajar siswa. Pembelajaran digital bagi siswa SD

Received: April 14, 2024; Accepted: May 14, 2024; Published: Juni 30, 2024

\* Dhiya Rahma, [dhiyarahma@upi.edu](mailto:dhiyarahma@upi.edu)

memerlukan faktor pendukung seperti motivasi dari guru dan faktor penghambat seperti koneksi internet yang tidak stabil. Namun, pembelajaran dengan media digital juga bisa menumbuhkan minat maupun motivasi untuk belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media digital menawarkan beragam konten yang menarik dan bervariasi. Siswa SD dapat belajar melalui permainan edukatif, video animasi, presentasi multimedia, aplikasi interaktif, dan banyak lagi. Keberagaman ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur, menjauhkan mereka dari pengalaman belajar yang monoton dan membosankan. Pemanfaatan teknologi digital secara baik serta efektif dapat memperlancar sebuah pencarian informasi, serta dapat meningkatkan kecakapan hidup sebagai modal kerja, dan memudahkan guru dalam membuat Rancangan pembelajaran. Teknologi digital juga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan berinovasi. Media digital juga memungkinkan personalisasi pembelajaran. Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda. Dengan menggunakan media digital, guru dapat menyediakan konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kemampuan siswa. Siswa dapat belajar dalam kecepatan mereka sendiri dan memperoleh materi tambahan atau pengulangan jika diperlukan. Hal ini membantu meningkatkan sebuah rasa percaya diri pada siswa dan dapat mengurangi tingkat kecemasan yang mungkin timbul akibat kesulitan dalam memahami materi. Penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Media pembelajaran digital juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa, menarik minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan memotivasi siswa untuk belajar dan berinovasi.

## II. METODE

Peneliti menggunakan metode literature review dengan mengumpulkan, menelaah, serta menganalisis beberapa data dari penelitian terdahulu, sesuai dengan (literature review) mengambil metode review dapat ditemukan penjelasan yang dikemukakan dari hasil beberapa para ahli yang relevan dengan pembahasan yang akan diangkat peneliti. Langkah yang dilakukan dengan menggunakan metode studi literatur diawali dengan memperoleh kepustakaan yang relevan, Setelah diperoleh, dapat dikumpulkan secara teratur dan digunakan nanti untuk penelitian. Jenis pustaka yang dibutuhkan adalah sumber bahan kajian yang dikemukakan oleh orang dan ditulis ulang seperti pada jurnal atau buku teks. Pengambilan data dilakukan dengan menganalisis artikel jurnal tahun 2019-2023 yang dipandang relevan dan representatif dari sumber Google Scholar.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Pengertian Media Digital

Dalam pembelajaran abad 21, media digital merupakan opsi yang memungkinkan guru untuk membagikan pengetahuan yang signifikan juga menarik bagi siswanya. Medianya yaitu alat atau perangkat yang menciptakan sebuah citra digital yang mampu diolah, diaplikasikan juga dibagikan melalui perangkat teknologi (Batubara, 2021: 327). Bahan ajar digital disebut juga dengan multimedia, merupakan jenis media yang dapat membangkitkan semangat dalam minat siswa untuk mempelajari <sup>24</sup> bahan ajar dengan menggunakan media digital yang berupa visual, audio, dan animasi. Pembelajaran berbasis media digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih luas dan beragam yang memungkinkan siswa belajar kapanpun dan dimanapun, <sup>24</sup> tanpa batasan jarak, ruang dan waktu (Munir, 2017:4).

Berdasarkan pernyataan diatas <sup>23</sup> dapat disimpulkan bahwa media digital adalah media yang digunakan seseorang sebagai alat atau media untuk menerima dan menyampaikan informasi melalui platform digital, umumnya terkait dengan perangkat internet dan setara dengan penggunaan teknologi yang terkandung di dalamnya.

#### Manfaat Media Digital

Penggunaan media digital untuk pembelajaran tidak dipungkiri sangat membantu dalam pembelajaran siswa. Media digital sendiri telah berkembang secara signifikan. Keberadaan media digital memunculkan berbagai inovasi dalam pendidikan, dimana pembelajaran tradisional atau konvensional yang terkesan kaku, monoton dan formal ini digantikan oleh media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, dan bebas dari batasan ruang dan waktu.

Pemanfaatan teknologi digital saat ini berdampak bagi siswa diantaranya meliputi AR, VR, m-learning, game base learning, desain ruang belajar (smartboards), artificial intelligence (AI). Terdapat juga media pembelajaran digital lainnya, seperti powtoon, kahoot, quizziz, video scribe, dan lain sebagainya.

Manfaat media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media digital ini dapat memotivasi peserta didik menjadi proaktif dalam belajar dan mendorong praktik analisis serta emansipasi peserta didik dalam kegiatan belajar.
2. Media digital ini memikat minat belajar peserta didik dan merekomendasikan ide-ide yang menyenangkan.

3. Memberi kemudahan untuk guru dalam membagikan materi ajar
4. Sebagai sarana transmisi dan interaksi informasi
5. Mendorong inovasi dalam pembelajaran
6. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan praktis baik dari segi materi maupun proses pemecahan masalah pembelajaran.
7. Media ini sebagai alat dan proses pembelajaran, yang meliputi strategi dan metode dalam pembelajaran.

Metode pembelajaran digital bagi siswa sekolah dasar sangat penting, karena pembelajaran digital ini dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran. Baik tingkat guru maupun peserta didik. Penggunaan multimedia yang efektif dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

### **Manfaat Media Digital bagi Peserta Didik**

Adapun beberapa manfaat penggunaan media digital bagi peserta didik diantaranya yaitu sebagai berikut.

- Meningkatkan aksesibilitas merupakan manfaat utama media pembelajaran digital yang aksesibilitasnya mudah. Dengan teknologi digital, siswa dapat mengakses bahan ajar dari mana pun dan kapan saja.
- Menambah motivasi belajar, Media digital menyajikan konten yang interaktif, menarik serta menghibur. Hal ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif.
- Memberikan kemudahan bagi guru dan siswa, melalui media digital, pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efisien. Media digital dapat menawarkan segala macam kemudahan bagi guru dan siswa untuk menyelesaikan pelajaran.
- Memfasilitasi pembelajaran yang adaptif: Media digital dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Ada berbagai aplikasi dan platform pembelajaran yang menawarkan pengalaman belajar yang personal dan adaptif. Siswa dapat belajar dalam kecepatan mereka sendiri, mengulang materi yang sulit, atau melangkah lebih maju jika mereka sudah memahami dengan baik.
- Meningkatkan proaktifitas siswa, Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dapat memberikan dorongan siswa untuk menjadi lebih proaktif dalam melakukan pembelajaran. Dalam media digital, materi pendidikan dapat disajikan dengan berbagai cara yang lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, maupun gerak.

### **Pengertian Media Interaktif dan Manfaatnya bagi Peserta Didik**

Media interaktif adalah layanan digital pada sistem berbasis komputer yang menanggapi tindakan pengguna dengan menampilkan konten seperti animasi, game, video, gambar. Media ini biasanya ditujukan untuk mendukung partisipasi pengguna, hal ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan interaksi ke dalam sistem dan menampilkan fitur-fitur menarik yang memberikan efek atau efek yang lebih baik. Media interaktif dapat digunakan dalam berbagai bidang seperti pembelajaran, desain interaksi, media baru, interaksi, interaksi manusia-komputer, budaya jaringan, budaya digital, desain interaksi dan augmented reality. Media interaktif dapat membantu meningkatkan keterlibatan, minat, dan kesenangan pengguna. Media interaktif berbasis mikroprosesor seperti instruksi terkomputerisasi, permainan komputer, sistem kontrol cerdas, hypermedia, dan compact disk.

Media interaktif dapat memberikan manfaat bagi peserta didik selama proses pembelajaran diantaranya yaitu :

1. Dapat menambah motivasi dan minat belajar,
2. Dapat merangsang motivasi dan kreativitas peserta didik
3. Dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran
4. Dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis
5. Dapat mengembangkan keterampilan teknologi dan digital peserta didik.

### **Jenis-jenis Media Interaktif**

Adapun jenis-jenis media interaktif untuk pembelajaran siswa SD yaitu :

- Multimedia Interaktif, merupakan jenis media interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan mengontrol elemen-elemen multimedia yang ada. Pengguna dapat mengarahkan sebuah tautan (link) tertentu menuju elemen-elemen multimedia yang ada.
- Aplikasi Mobile, Aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk pembelajaran, seperti permainan edukatif, kuis interaktif, aplikasi matematika, dan aplikasi pembelajaran bahasa. Aplikasi ini seringkali menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui fitur-fitur seperti pertanyaan interaktif, tugas-tugas, dan umpan balik instan.

- Multimedia Presentasi Pembelajaran, Multimedia presentasi pembelajaran adalah jenis media interaktif yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, seperti Power Point
- Papan Tulis Interaktif, Papan tulis interaktif merupakan teknologi yang memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran melalui layar sentuh. Guru dapat menulis, menggambar, memproyeksikan media, dan melibatkan siswa dalam aktivitas langsung. Ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- Hypermedia, Hypermedia adalah jenis media interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video.

### **Alasan Memilih Media Digital dan Pengaruh Positif Media Digital Bagi Motivasi Belajar**

Kebutuhan akan teknologi digital di era globalisasi ini sudah menjadi penting karena kita tidak dapat mengabaikannya lagi bahkan sudah menjadi sebuah hal yang sangat penting bagi berlangsungnya banyak aspek. Beherrmann (1997) menyatakan bahwa keahlian penggunaan teknologi informasi telah menjadi sebuah gaya hidup bagi sebagian besar masyarakat, terutama generasi milenial. Dalam menghadapi pergeseran dunia dari cara tradisional ke cara modern, perkembangan teknologi digital juga telah masuk ke dalam ranah pendidikan. Bagi para pendidik, memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam teknologi (keterampilan teknologi) menjadi kompetensi yang sangat penting untuk mendukung peningkatan proses pembelajaran. Sementara itu, bagi peserta didik, penguasaan teknologi dapat memberikan dukungan dalam proses berpikir dan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Sutarman (2009), Pendidikan saat ini sering menggunakan media pembelajaran yang semakin maju sebagai sumber belajar. Selain perpustakaan konvensional, Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar berbasis multimedia telah secara luas diadopsi dan banyak digunakan. dan diperluas dalam konteks pendidikan. Jaringan Internet memungkinkan siswa untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan di tempat dan kondisi waktu yang mereka inginkan. Karena memiliki akses ke beragam informasi yang tak terbatas, internet telah menjadi salah satu sumber pembelajaran yang penting.. Selain itu, meningkatnya penggunaan teknologi informasi yang sangat cepat di tempat kerja menyebabkan penggunaan teknologi digital menjadi suatu hal yang sangat penting dan mendesak..

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Untuk memperkuat analisis mengenai manfaat teknologi digital, kita dapat merujuk pada <sup>1</sup> Theory of Reasoned Action oleh Fishbein dan Ajzen (1975). Dikemukakan pada teori ini bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh Estimasi tingkat kekuatan dan langkah-langkah yang diambil, terkait penggunaan teknologi informasi. Seseorang akan cenderung memanfaatkan penggunaan teknologi informasi jika mereka percaya bahwa penggunaannya bermanfaat dan akan meningkatkan kinerjanya. Sebaliknya, jika mereka tidak melihat manfaatnya, mereka cenderung enggan menggunakannya. <sup>1</sup> Ficher (1996 dalam Silvia, 2001) juga menjelaskan bahwa Penggunaan teknologi informasi baru hanya akan memberikan dampak positif jika pengguna itu sendiri memiliki kesadaran akan manfaat yang bisa diperoleh darinya..

Hasil pembahasan di atas memberikan keyakinan bahwa penggunaan internet memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dipastikan <sup>19</sup> bahwa pemanfaatan teknologi digital sebagai alat pembelajaran memiliki dampak positif terhadap munculnya motivasi dan prestasi belajar siswa, yang diharapkan dapat mencapai prestasi belajar secara optimal. Adanya sistem teknologi informasi sudah banyak berperan dalam mengubah tingkah laku terhadap pendidik dan pelajar. Saat ini, proses belajar mengajar telah cukup banyak bergantung terhadap sistem teknologi dan media digital, <sup>23</sup> baik dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, menyelesaikan sebuah penugasan, dan pelaksanaan ujian akhir yang semakin menerapkan sistem digital. Oleh karena itu, kegunaan dan efek langsung dari sistem teknologi digital ini terhadap individu pengguna akan meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian yang dilakukan Try Hikmawan dan Alit Sarino (2018) mengenai Penggunaan <sup>2</sup> media pembelajaran digital berbasis Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta di Kota Cimahi memiliki pengaruh yang begitu kuat terhadap <sup>2</sup> motivasi belajar siswa. Indikator penggunaan media pembelajaran Edmodo mencakup koneksi antara guru dan siswa di dalam dan di luar kelas untuk pembelajaran di platform Edmodo, pengiriman materi pembelajaran oleh guru ke Edmodo yang dapat diakses oleh siswa untuk mempercepat pembelajaran, kemudahan akses yang cukup cepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sebuah tes atau kuis, dan informasi akademik melalui laman Edmodo, partisipasi orang tua dalam memantau perkembangan siswa melalui laman Edmodo untuk <sup>2</sup> memperlancar komunikasi antara guru dan orang tua siswa, serta siswa memiliki catatan tugas dengan batas waktu dan petunjuk yang jelas melalui laman Edmodo. Penggunaan media pembelajaran Edmodo ini memiliki tingkatan rata-rata yang masuk dalam kategori "menengah". Sementara itu, indikator peningkatan minat belajar siswa termasuk <sup>17</sup> minat dan perhatian siswa terhadap suatu mata



pelajaran, semangat siswa dalam mengerjakan sebuah penugasan, tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar, reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru, dan juga perasaan senang dan puas siswa dalam mengerjakan sebuah penugasan yang diberikan juga memiliki tingkat rata-rata yang masuk dalam kategori "menengah".

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh Aviva dan Hansi (2019), ditemukan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran E-Learning dengan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro. Hubungan tersebut ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 4,931, yang lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,68. Selain itu, nilai koefisien regresi sebesar 0,737 menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1% dalam penggunaan media E-Learning, motivasi mahasiswa meningkat sebesar 0,737. Koefisien regresi ini juga memiliki nilai p yang signifikan.

#### IV. SIMPULAN

Peluang kemajuan teknologi digital di berbagai bidang kehidupan kita harus kita manfaatkan dengan bijak, termasuk dalam penyelenggaraan pendidikan. Kesempatan ini jika kita manfaatkan dengan sebaik-baiknya, sangat berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi membawa manfaat yang besar, baik dari segi bimbingan guru maupun pemahaman siswa terhadap materi. Di beberapa sekolah, penggunaan media pembelajaran digital telah menjadi sarana penting bagi setiap lembaga pendidikan. Media pembelajaran digital merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan materi ajarnya disampaikan kepada siswa melalui internet. Menggunakan media pembelajaran digital berkualitas tinggi meningkatkan kualitas belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi ini berasal dari pengakuan individu akan pentingnya belajar untuk pengembangan pribadi dan persiapan masa depan. Selain itu, faktor eksternal seperti pengaruh orang lain dan lingkungan juga dapat mempengaruhi psikologi siswa. Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa manfaat teknologi digital terhadap motivasi belajar siswa berkontribusi pada gaya belajar yang lebih baik.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PADA  
PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

**9**  
**DAFTAR PUSTAKA**

Astini, N. K. S. (2019, August). Pentingnya literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar untuk menyiapkan generasi milenial. In *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya* (Vol. 1, No. 1).

**11**  
Aurora, A. Effendi, H. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Learning* terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*. September 2019.

**6**  
Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1-11.

**3**  
Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064-1074.

Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-5.

**5**  
Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). *Mewujudkan Kemandirian Belajar: Merdeka Belajar Sebagai Kunci Sukses Mahasiswa Jarak Jauh*. BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS, 1-215.

**5**  
Hikmawan, T. Sarino, A. 2018. Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Januari 2018.

**26**  
Irwan. Luthfi, Z. Waldi, A. 2019. Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*. Februari 2019.

Marlinda, N. L. P. M. (2023). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Proses Belajar dan Pembelajaran*, 233.

**12**  
Misnawati, M., Asi, N., Anwarsani, A., Rahmawati, S., Rini, I. P., Syahadah, D., ... & Nitiya, R. (2023). *Inovasi Metode STAR: Best Practice*. Badan Penerbit STIEPARI Press.

Misnawati, Misnawati, Albertus Purwaka, Alifiah Nurachmana, Patrisia Cuesdeyeni, Nirena Ade Christy, Ibnu Yustiya Ramadhan, Syarah Veniaty et al. "BAHASA INDONESIA UNTUK KEPERLUAN AKADEMIK ERA DIGITAL." Yayasan DPI (2024).

**7**  
**20**  
**ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya - VOLUME 4, NO. 2, Juni 2024**

18

Miftah, M. (2022). Strategi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 237-243.

25

Muhasin. 2017. Pengaruh Teknologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. November 2017.

Putri, G. E., Misnawati, M., Syahadah, D., Sari, Y., Ummy, R., & Nurfitria, I. (2023). *Pengamalan Nilai Profil Pelajar Pancasila Dalam Proses Pembelajaran Pada Era Digital Di SMPN 6 Palangka Raya*. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global*, 2(1), 171-190.

8

Yasa, I. K. D. C. A., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2021). Meningkatkan semangat belajar siswa melalui multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 104-112.

# Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

## ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Muhasim Muhasim. "Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik", PALAPA, 2017 Publication	2%
2	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://journal.unesa.ac.id">journal.unesa.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://international.aripi.or.id">international.aripi.or.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://www.scilit.net">www.scilit.net</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	

1 %

9

[journal.unibos.ac.id](http://journal.unibos.ac.id)

Internet Source

1 %

10

[ejournal.unsri.ac.id](http://ejournal.unsri.ac.id)

Internet Source

1 %

11

[jurnal.kdi.or.id](http://jurnal.kdi.or.id)

Internet Source

1 %

12

[chem-upr.education](http://chem-upr.education)

Internet Source

1 %

13

[ejurnal.stikesprimanusantara.ac.id](http://ejurnal.stikesprimanusantara.ac.id)

Internet Source

1 %

14

[repository.unair.ac.id](http://repository.unair.ac.id)

Internet Source

1 %

15

[semarakilmu.com.my](http://semarakilmu.com.my)

Internet Source

1 %

16

[www.ojsstikesbanyuwangi.com](http://www.ojsstikesbanyuwangi.com)

Internet Source

1 %

17

[faisolahmadahmad.wordpress.com](http://faisolahmadahmad.wordpress.com)

Internet Source

1 %

18

[jurnal.ut.ac.id](http://jurnal.ut.ac.id)

Internet Source

1 %

19

[ppg.kemdikbud.go.id](http://ppg.kemdikbud.go.id)

Internet Source

1 %

20 Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara 1 %  
Student Paper

---

21 Arrum Laksita Devi, Husni Thamrin. 1 %  
"Implementasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika pada Siswa SMA", Indonesian Journal of Computer Science, 2023  
Publication

---

22 [digilibadmin.unismuh.ac.id](http://digilibadmin.unismuh.ac.id) 1 %  
Internet Source

---

23 [docplayer.info](http://docplayer.info) 1 %  
Internet Source

---

24 [e-journal.hamzanwadi.ac.id](http://e-journal.hamzanwadi.ac.id) 1 %  
Internet Source

---

25 [e-journal.uum.edu.my](http://e-journal.uum.edu.my) 1 %  
Internet Source

---

26 [jurnal.ideaspublishing.co.id](http://jurnal.ideaspublishing.co.id) 1 %  
Internet Source

---

27 [proceedings2.upi.edu](http://proceedings2.upi.edu) 1 %  
Internet Source

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off