



Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Christina Apriella Br Silaban^{1*}

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi
email: christinasilabann@gmail.com

Elsa Naibaho²

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi
email: elsanaibaho2006@gmail.com

Ade Surya Anugrah Putra³

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi
email: adeputra1586@gmail.com

Abstrak

History Artikel:
Diterima 1 Oktober 2026
Direvisi 15 Oktober 2026
Diterima 25 Oktober 2026
Tersedia online 30 Oktober 2026

Elementary school students' interest in learning often declines when lessons are monotonous, while children are more familiar with using mobile devices for entertainment than for study. This article aims to examine the use of digital application-based learning media to increase elementary school students' interest in learning. The method is a literature review using a Narrative Literature Review technique, which examines and synthesizes secondary data from books and journal articles in narrative form. The review shows that digital applications such as Quizizz, Kahoot, and Wordwall foster interest in four ways: visuals, sound, and animation attract attention; game elements make learning enjoyable; immediate feedback builds confidence; and answering and choosing activities keep students actively engaged. Previous studies in science, social studies, and arts and culture show a consistent pattern, but the size of the effect varies, so applications should be seen as a support for teachers rather than a replacement. Their use is still limited by scarce devices and internet access, uneven teacher digital skills, and students who are easily distracted. These challenges can be addressed through teacher training, suitable application selection, supervision, and time management. When used appropriately, digital applications can turn mobile devices from entertainment tools into learning tools that sustainably increase elementary school students' interest in learning.

Keywords:

learning media, digital applications, learning interest, elementary school, literature review

Pendahuluan

Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk memahami materi pembelajaran melalui contoh, aplikasi, dan pengalaman dunia nyata, baik di dalam maupun di luar kelas. Guna mewujudkan hal tersebut secara optimal, diperlukan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang tepat guna, berkelanjutan, dan terjangkau. Pendekatan ini mampu memenuhi kebutuhan berpikir kognitif yang mendalam bagi siswa dalam memahami berbagai permasalahan di lingkungan sekitar (Rosyid, 2024). Dalam penerapannya, TIK dapat diwujudkan melalui media pembelajaran berbasis aplikasi digital. Penggunaan aplikasi digital ini berfungsi sebagai sarana perantara yang efektif antara guru dan siswa sekolah dasar, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan (Magay et al., 2025).

Dalam proses membimbing siswa sekolah dasar, guru perlu jeli melihat kelemahan belajar anak sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri mereka di kelas. Upaya ini dapat dioptimalkan dengan menyajikan materi secara variatif agar siswa tidak mudah bosan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi digital menjadi salah satu solusi strategis yang menggabungkan berbagai metode interaktif yang menarik bagi anak. Melalui aplikasi digital, guru dapat mengamati proses belajar siswa dengan lebih mudah, terutama pada materi atau bidang studi yang dianggap sulit (Hendrizal, 2020). Apabila terdapat siswa yang lambat memahami pelajaran, media digital juga memungkinkan pembelajaran yang lebih mandiri dan fleksibel sesuai kebutuhan mereka. Guru pun dapat memantau perkembangan belajar tersebut secara lebih mendalam, termasuk berkolaborasi dengan orang tua di rumah, sehingga pemanfaatan teknologi ini mampu membangkitkan motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.

Di sisi lain, realitas saat ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih cenderung menghabiskan waktunya dengan perangkat gawai untuk bermain game, menonton video, serta hiburan semata hingga mengabaikan lingkungan sekitar dan waktu belajar. Meskipun anak-anak sangat mahir menggunakan teknologi tersebut, keterampilan digitalnya sering kali belum terarah secara positif untuk mendukung proses belajar di sekolah (Syafitri, 2024). Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat krusial dalam membimbing perkembangan anak di era digital ini. Tantangan tersebut dapat dijawab melalui media pembelajaran berbasis aplikasi digital. Dengan mengemas teknologi ke dalam platform edukatif yang menyenangkan, perangkat gawai dapat dialihfungsikan dari sekadar sarana hiburan menjadi alat yang efektif untuk menarik perhatian anak, mengarahkan kebiasaan digital mereka, serta meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara nyata (Rahma, 2023).

Di sinilah letak potensi aplikasi digital sebagai solusi strategis dalam dunia pendidikan. Teknologi ini memungkinkan proses pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan individu setiap siswa, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan pemahaman masing-masing dan berfokus pada materi yang perlu ditingkatkan. Selain bermanfaat bagi siswa, penggunaan aplikasi digital juga mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja guru dalam merancang materi, menilai kemajuan belajar, serta berkomunikasi dengan orang tua (Resti, 2024). Melalui integrasi yang tepat, media berbasis aplikasi digital tidak hanya meringankan tugas pengajaran guru, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara optimal. Dengan begitu media pembelajaran berbasis aplikasi digital, bila diintegrasikan secara tepat, merupakan solusi strategis yang menghadirkan pengalaman belajar interaktif dan menyenangkan sehingga minat belajar siswa sekolah dasar meningkat secara berkelanjutan.

Metode

Kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi digital untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar perlu dilakukan secara sistematis, rasional, dan berlandaskan data yang valid agar hasilnya dapat dipertanggungjawabkan dan mudah dipahami pembaca. Untuk itu, artikel ini menggunakan metode tinjauan pustaka (*literature review*) sebagai cara mengumpulkan dan menyintesis hasil-hasil penelitian terdahulu secara terorganisasi (Noer, 2023). Tinjauan pustaka dalam artikel ini tidak hanya berfungsi sebagai landasan teori yang memberi konteks bagi pembaca, tetapi juga sebagai metode penelitian tersendiri yang memanfaatkan data sekunder untuk mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan terkait penggunaan aplikasi digital dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Secara lebih khusus, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan tradisional dengan teknik *Narrative Literature Review* (NLR). Teknik ini bertujuan merangkum dan menyintesis publikasi ilmiah untuk membangun landasan teoretis yang komprehensif serta membantu peneliti merumuskan arah kajian selanjutnya. Analisis naratif bersifat kualitatif, yaitu menggali

temuan dari berbagai literatur dan menyajikannya dalam bentuk narasi yang runtut. Dengan memadukan berbagai sudut pandang dari penelitian terdahulu, metode ini dapat menjawab pertanyaan penelitian mengenai sejauh mana media pembelajaran berbasis aplikasi digital memengaruhi minat belajar siswa sekolah dasar (Tri Ingg Pratiwi, 2025)

Hasil

Media pembelajaran adalah alat yang dipakai guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Alat ini dapat menarik perhatian, memancing pikiran, dan menumbuhkan kemauan siswa untuk belajar (Arsyad, 2011; Sadiman et al., 2014). Karena itu, media bukan sekadar pelengkap, melainkan bagian dari cara guru membangun pengalaman belajar yang bermakna. Media dipakai untuk menyajikan fakta, konsep, prosedur, dan prinsip, sehingga fungsi dan manfaatnya perlu terus dikembangkan demi kualitas pembelajaran (Zaharah et al., 2024). Pada materi yang sulit, media membantu guru menjelaskan dengan cara yang lebih mudah dibayangkan dan membuat kegiatan belajar lebih bervariasi, sehingga siswa tidak cepat bosan.

Aplikasi digital termasuk dalam kelompok media berbasis komputer dan digital, bersama multimedia interaktif dan platform daring yang kini banyak dipakai dalam pembelajaran abad ke-21 (Caniago, 2025). Platform dari pemerintah, seperti Platform Merdeka Mengajar (PMM), juga termasuk kelompok ini. Aplikasi digital memadukan teks, gambar, audio, dan animasi sehingga pembelajaran lebih interaktif, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Sarkawi et al., 2026). Karena fleksibel, aplikasi cocok untuk anak SD dan bisa dipakai di kelas maupun di rumah.

Beberapa aplikasi sering dipakai di kelas. Kahoot berbentuk kuis seperti permainan dan memanfaatkan unsur tantangan, hadiah, kompetisi, dan poin untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa SD (Ifsyaussalam et al., 2025). Siswa merasa sedang bermain, padahal sedang mengulang materi. Wordwall dipakai guru untuk membuat permainan edukatif sendiri, dan sebuah tinjauan pustaka menilainya bagus, mudah dipakai, serta layak diterapkan lebih luas di sekolah dasar (Hartati et al., 2024). Selain itu, Quizizz dipakai untuk kuis dan Canva untuk membuat bahan ajar bergambar, sehingga guru dapat memilih sesuai kebutuhan materi.

Minat belajar adalah rasa tertarik pada suatu kegiatan belajar yang muncul bersama perasaan senang. Siswa yang berminat memperhatikan pelajaran dan mengikutinya tanpa merasa dipaksa, sehingga cenderung lebih semangat dan lebih lama bertahan saat menghadapi tugas yang sulit (Slameto, 2010). Minat dapat dikenali dari perasaan senang, kecenderungan menyukai pelajaran, ketertarikan, kemauan belajar tanpa disuruh, keikutsertaan dalam kegiatan belajar, dan perhatian (Djamarah, 2002). Tanda-tanda ini penting karena dapat dipakai guru untuk menilai apakah aplikasi digital benar-benar membuat siswa tertarik. Guru cukup mengamati apakah siswa tampak antusias, fokus, dan aktif.

Minat tidak muncul begitu saja. Minat tumbuh bertahap dan dipengaruhi oleh interaksi siswa dengan lingkungannya (Hidi & Renninger, 2006). Rasa tertarik yang awalnya hanya sesaat dapat berkembang menjadi minat yang bertahan lama bila siswa terus mendapat pengalaman belajar yang menarik. Dari sini terlihat bahwa media yang dipilih guru ikut menentukan arah minat siswa. Minat juga berkaitan dengan motivasi, yang dapat berasal dari dalam diri, seperti rasa penasaran dan senang, atau dari luar diri, seperti hadiah dan pujian (Ryan & Deci, 2000). Aplikasi digital menggabungkan keduanya, karena siswa senang bermain dan pada saat yang sama mendapat poin atau peringkat.

Anak-anak sekarang tumbuh dengan teknologi sejak kecil dan akrab dengan perangkat digital (Prensky, 2001). Hal ini sejalan dengan gambaran di Pendahuluan bahwa anak sangat dekat dengan gawai. Karena itu, aplikasi digital dapat menjadi jembatan untuk mengarahkan kebiasaan memegang gawai ke kegiatan belajar yang bermanfaat. Aplikasi pertama-tama membantu menarik perhatian. Anak SD berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah paham jika melihat, mendengar, dan mengalami sendiri (Piaget & Inhelder, 1969). Gambar, suara, dan animasi dalam aplikasi sesuai dengan kebutuhan itu.

Meski begitu, tampilan yang menarik tidak boleh berlebihan. Siswa belajar lebih baik dari gabungan kata dan gambar daripada kata saja, selama tampilannya tidak membuat mereka kewalahan (Mayer, 2009). Hal ini berkaitan dengan kemampuan otak yang terbatas dalam mengolah banyak informasi sekaligus (Sweller, 1988). Karena itu, guru perlu memilih aplikasi yang tampilannya rapi dan menyajikan materi sedikit demi sedikit, supaya siswa tetap fokus dan tidak cepat lelah.

Unsur permainan membuat belajar terasa seru. Gamifikasi berarti memakai unsur permainan, seperti poin, level, dan peringkat, pada kegiatan yang bukan permainan (Deterding et al., 2011). Latihan soal yang biasanya membosankan berubah menjadi tantangan yang ingin diselesaikan siswa, dan rasa senang yang muncul sesuai dengan salah satu tanda minat belajar. Pembelajaran berbasis permainan juga memberi tujuan yang jelas, tantangan yang meningkat bertahap, dan hadiah ketika siswa berhasil (Kapp, 2012). Siswa terdorong memperbaiki skor, sehingga mereka mau mengulang materi tanpa merasa dipaksa.

Aplikasi kuis juga memberi respons yang cepat. Siswa langsung tahu jawabannya benar atau salah beserta skornya, dan umpan balik yang jelas membantu mereka mengetahui sejauh mana kemampuannya serta apa yang perlu diperbaiki (Hattie & Timperley, 2007). Bagi siswa yang lambat memahami pelajaran, hal ini sangat membantu karena mereka dapat mengulang tanpa merasa malu di depan teman. Aplikasi digital juga membuat siswa lebih aktif. Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan dibangun siswa lewat pengalaman dan kegiatan yang mereka lakukan sendiri (Vygotsky, 1978). Di dalam aplikasi, siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga memilih, menjawab, dan mencoba.

Seluruh peran di atas dapat dirangkum dalam model motivasi ARCS. Model ini menyebut empat hal yang membuat siswa termotivasi: perhatian, kaitan materi dengan kehidupan siswa, rasa percaya diri, dan rasa puas (Keller, 1987). Gambar dan animasi menumbuhkan perhatian, permainan terasa dekat dengan dunia anak, umpan balik membangun percaya diri, dan poin memberi rasa puas. Karena keempat hal ini terpenuhi, aplikasi digital berpeluang besar menumbuhkan minat belajar.

Penelitian di sekolah dasar mendukung uraian di atas. Penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experiment* menemukan bahwa Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar IPA siswa kelas V (Yolanda & Meilana, 2021). Hasil serupa muncul pada materi lain, yaitu Quizwhizzer berpengaruh signifikan terhadap minat siswa kelas IV pada materi sumber energi sebesar 37,7% (Septiani & Santi, 2022). Angka ini menunjukkan bahwa aplikasi membantu, tetapi sekitar 62% lainnya dipengaruhi hal lain, seperti cara guru mengajar dan suasana kelas. Siswa kelas IV yang belajar dengan Wordwall juga memiliki minat lebih tinggi daripada kelas kontrol yang memakai PowerPoint (Mar'atushaleha, 2024), sehingga unsur permainan dan interaktivitas tampak memberi nilai tambah dibandingkan sekadar slide. Selain itu, sebuah kajian atas 24 jurnal tahun 2020–2024 telah merangkum pemakaian Quizizz pada pelajaran IPS kelas tinggi (Rosita & Gularso, 2024). Pola yang sama muncul pada IPA, IPS, dan Seni Budaya, sejalan dengan gagasan bahwa pengalaman belajar yang konkret memberi pemahaman lebih dalam (Dale, 1969). Namun, besar pengaruhnya berbeda-beda, sehingga aplikasi sebaiknya dilihat sebagai pendukung, bukan satu-satunya penentu minat.

Manfaat aplikasi digital tidak otomatis terasa di semua sekolah. Guru menilai media digital membuat pembelajaran lebih efektif, tetapi mereka masih menghadapi keterbatasan perangkat, akses internet, dan kebutuhan pelatihan teknis, dengan sekolah di kota umumnya lebih siap daripada sekolah di desa (Arkan, 2025). Guru juga perlu memadukan pemahaman materi, cara mengajar, dan penggunaan teknologi (Mishra & Koehler, 2006). Tanpa itu, aplikasi hanya menjadi pengganti papan tulis. Tantangan lain adalah siswa yang mudah terganggu oleh notifikasi dan media sosial, serta internet atau perangkat yang kurang memadai pada anak dari daerah terpencil atau keluarga dengan ekonomi terbatas (Rahmatillah, 2023). Kesulitan guru dalam memakai aplikasi digital pun sudah menjadi bahan kajian tersendiri

(Camarini et al., 2024), sehingga sekolah tidak cukup hanya menyediakan perangkat, tetapi juga perlu memperhatikan kesiapan gurunya.

Beberapa solusi dapat ditempuh. Tantangan dan peluang pembelajaran digital perlu dilihat bersama agar hambatan dapat diatasi sambil memanfaatkan peluangnya (Wahyudi & Jatun, 2024). Dalam praktiknya, sekolah dapat mengadakan pelatihan rutin, guru dapat saling berbagi contoh aplikasi, dan perangkat dapat dipakai bergiliran. Dukungan sekolah juga diperlukan. Guru dan siswa sebenarnya sudah berpersepsi positif terhadap media digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, Kahoot, dan Wordwall, tetapi penerapannya perlu didukung penyediaan fasilitas dan peningkatan kompetensi guru secara berkelanjutan (Nur & Iswatiningsih, 2025).

Dalam penerapan di kelas, langkah pertama adalah memilih aplikasi yang tepat. Guru perlu menilai siapa siswanya, apa tujuan belajarnya, dan media apa yang tersedia sebelum menentukan pilihan (Smaldino et al., 2015). Satu atau dua aplikasi yang sesuai dengan materi dan usia siswa sudah cukup. Aplikasi lalu dimasukkan ke setiap tahap pembelajaran, yaitu menarik perhatian, mengenalkan tujuan, menyajikan materi, memberi latihan dan umpan balik, serta menguatkan pemahaman (Gagné, 1985). Di awal, kuis singkat atau teka-teki memancing rasa ingin tahu. Di kegiatan inti, permainan edukatif membantu siswa menggali materi. Di akhir, kuis dipakai untuk mengulang dan mengecek pemahaman.

Guru juga perlu mengatur waktu dan kelas. Kegiatan belajar berjalan lebih lancar bila aturan jelas sejak awal (Djamarah & Zain, 2010). Pemakaian aplikasi sebaiknya dibatasi, misalnya 10 sampai 15 menit per sesi, dan aturan dijelaskan sebelum perangkat dibagikan. Jika perangkat kurang, siswa dapat bekerja berkelompok. Terakhir, guru perlu menilai keberhasilannya lewat angket berskala yang disusun dari indikator minat, seperti perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan (Sugiyono, 2019). Guru juga dapat membandingkan keadaan kelas sebelum dan sesudah memakai aplikasi, lalu memakai hasilnya untuk memperbaiki pilihan aplikasi dan kegiatan di pertemuan berikutnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian pustaka, media pembelajaran berbasis aplikasi digital dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Aplikasi digital menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, dan interaksi, sehingga sesuai dengan karakter anak SD yang lebih mudah belajar lewat hal-hal yang konkret dan menarik. Aplikasi menumbuhkan minat melalui beberapa cara. Tampilan yang menarik membuat siswa fokus, unsur permainan membuat belajar menyenangkan, umpan balik yang cepat menambah rasa percaya diri, dan kegiatan menjawab serta memilih membuat siswa aktif terlibat. Keempat hal ini sejalan dengan tanda minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan.

Penelitian terdahulu pada Quizizz, Wordwall, dan Kahoot juga mendukung hal tersebut. Namun, pengaruh aplikasi tidak berdiri sendiri karena cara guru mengajar dan suasana kelas tetap berperan, sehingga aplikasi sebaiknya dipandang sebagai pendukung, bukan pengganti guru. Penerapannya masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan perangkat dan jaringan internet, kemampuan digital guru yang belum merata, serta siswa yang mudah terganggu saat memakai gawai. Tantangan ini dapat diatasi dengan pelatihan guru, pemilihan aplikasi yang sesuai dengan tujuan dan materi, pendampingan saat siswa memakai gawai, serta pengaturan waktu dan aturan penggunaan di kelas. Bila diterapkan dengan tepat, aplikasi digital dapat mengubah gawai dari sekadar sarana hiburan menjadi alat belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.

Referensi

- Arkan, A. F. (2025). Persepsi siswa dan hambatan sekolah terhadap potensi penggunaan media digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Camarini, N. P. I., Riastini, P. N., & Suarjana, I. M. (2024). Permasalahan penggunaan aplikasi digital: Studi masalah guru sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 158–165.
- Caniago, J. S. (2025). *Media pembelajaran di sekolah dasar ditinjau dari prinsip pemilihan jenis-jenis media dan pemanfaatannya* [Artikel]. Pascasarjana UIN Syahada Padangsidempuan.
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Hendrizar. (2020). Masalah minat belajar murid sekolah dasar dan solusinya. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 86–97
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127.
- Ifsyaussalam, R. A., Syahrial, & Alirmansyah. (2025). Persepsi guru dan siswa terhadap penerapan gamifikasi Kahoot dalam mempengaruhi keterlibatan belajar siswa di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Magay, D., Satyawati, S. T., & Relmasira, S. C. (2025). Peluang dan tantangan pendidikan Indonesia ICT-based learning innovation: Opportunities and challenges for Indonesian education. *[Nama jurnal]*, 2(1), 85–88.
- Mar’atushaleha. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Seni Budaya kelas IV di SD Negeri Kakatua Kota Makassar.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Nur, A., & Iswatiningsih, D. (2025). Persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Sesaot. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(4b), 517–524.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Pratiwi, T. I., & Nasution, I. S. (2025). Pengaruh model snowball throwing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 138–146.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Rahma, F. A. (2023). Problematika pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. [*Nama jurnal*], 7(1), 603–611.
- Rahmatillah, Z. (2023). Kebiasaan belajar siswa di era digital: Tantangan dan solusi guru dalam pembelajaran.
- Resti, Wati, R. A., Ma'arif, S., & Syarifuddin. (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.
- Rosita, V. G., & Gularso, D. (2024). Studi literatur: Tentang penggunaan aplikasi Quizizz terhadap keaktifan, minat, motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas tinggi sekolah dasar di Indonesia tahun 2020–2024. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 9(2), 97–114.
- Rosyid, A. (2024). Pembelajaran abad 21: Melihat lebih dekat inovasi dan implementasi dalam konteks pendidikan Indonesia. [*Nama jurnal*], 7(1), 1–12.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sarkawi, Auliana, S., & Permana, B. R. S. (2026). Analisis efektivitas aplikasi pengenalan hewan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar menggunakan framework Flutter. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 10(4), 7386–7392.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh aplikasi Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Universitas Muhammadiyah Jakarta*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2015). *Instructional technology and media for learning* (11th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
- Syafitri, S. (2024). Transformasi karakter peserta didik akibat penggunaan teknologi, 5(2),

499–508.

Triandini, N. A., Febrianti, F. D., Risambessy, J., Rafiqi, Siregar, F. Y. D., Ramadhan, M. C., Meher, M., Sitorus, N. T., Fatimah, N., Hansen, S., & [penulis terakhir]. (2023). *Metodologi penelitian*. [Penerbit].

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wahyudi, N. G., & Jatun. (2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan: Tantangan dan peluang pembelajaran digital di sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451.

Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 915–921.

Zaharah, F., et al. (2024). How to develop dalam fungsi dan manfaat media pembelajaran di sekolah dasar. *Inspirasi Dunia*, 3(2).