



Komparasi Media Pembelajaran Konvensional dan Digital terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari

Asri Veronika Zendrato^{1*}, Edward Harefa², Eka Periaman Zai³, Noveri Amal Jaya Harefa⁴
asriveronika04@gmail.com^{1*}, edwardharefa@unias.ac.id², ekaperiamanzai@unias.ac.id³,
noveriamaljayaharefa@unias.ac.id⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

⁴Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

^{1,2,3,4}Universitas Nias

Received: 24 03 2026. Revised: 13 04 2026. Accepted: 25 04 2026.

Abstract : This study aims to analyze and compare the use of conventional and digital learning media on the learning interest of fifth-grade students in the IPAS subject at SD Negeri 077278 Zari-Zari. The research is based on the fact that the variation of media usage has not yet considered learning interest, particularly in schools located in 3T areas. This research uses a descriptive qualitative approach. Data were collected through non-participant observation, semi-structured interviews, and documentation. The results show that conventional learning media are consistent in enhancing and sustaining learning interest due to their active and concrete nature. Meanwhile, digital learning media are effective in triggering initial interest through visual appeal and animations, but they are highly dependent on infrastructure readiness. Therefore, in schools with limited facilities, conventional media are more adaptive and stable in supporting students learning interest in the IPAS subject.

Keywords : IPAS, Learning media, Learning interest.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan menganalisis dan membandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional dan digital terhadap minat belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari. Latar belakang penelitian adalah variasi penggunaan media yang belum mempertimbangkan minat belajar, khususnya di sekolah daerah 3T. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional konsisten dalam meningkatkan dan mempertahankan minat belajar karena bersifat aktif dan konkret. Sementara itu, media pembelajaran digital, efektif memicu minat awal melalui daya tarik visual dan animasi, namun sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur. Oleh karena itu, pada sekolah dengan fasilitas terbatas, media konvensional lebih adaptif dan stabil dalam mendukung minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci : IPAS, Media pembelajaran, Minat belajar.

PENDAHULUAN

The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif (media digital, konten audiovisual, dan sumber daya pendidikan terbuka) dapat meningkatkan motivasi, minat, pemahaman, dan partisipasi aktif peserta didik, terutama ketika selaras dengan tujuan pedagogis. Media pembelajaran mendukung pembelajaran multimodal, memungkinkan peserta didik memproses informasi melalui teks, visual, audio, dan interaksi (UNESCO, 2023). Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia juga menyampaikan bahwa optimalisasi pelaksanaan pembelajaran mendalam pada Kurikulum Merdeka harus didukung dengan media informasi sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan, data, atau berita yang mendukung proses belajar-mengajar (Kemendikdasmen, 2025). Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang mendukung proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Beberapa peneliti juga melaporkan hal yang serupa, seperti Wardani et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif meningkatkan pemahaman dan akademik peserta didik sekolah dasar.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan penerapan Kurikulum Merdeka dalam konteks kemampuan abad ke-21, penggunaan media pembelajaran digital telah diperkenalkan dan diterapkan di sekolah dasar (Kemendikdasmen, 2025; Putriwan et al., 2025). Media pembelajaran digital, seperti video pembelajaran, animasi, presentasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran, dinilai mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Harefa, 2026). Peneliti berargumen bahwa tampilan yang menarik, animasi, serta interaksi yang disediakan oleh media digital dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Media digital memiliki daya tarik yang jauh lebih kuat karena mampu menciptakan ekosistem belajar yang interaktif dan multisensorik (Harefa, 2025).

Namun, beberapa daerah di Indonesia terutama di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar (3T), proses pembelajaran berbasis digital belum dapat dilakukan secara maksimal sehingga para guru masih mengandalkan media konvensional (Farhatin, 2025; Rakhman et al., 2024). Media pembelajaran konvensional yang juga dapat membantu dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Menurut (Yuniarti et al., 2023), media pembelajaran yang sering digunakan dan masih mudah ditemukan adalah media pembelajaran konvensional karena praktis dalam membuat dan langsung dapat diterapkan untuk dalam

mendukung proses belajar mengajar. Peneliti berargumen bahwa media konvensional masih lebih baik digunakan adalah kemudahan dan kepraktisannya karena tidak bergantung pada ketersediaan perangkat teknologi, jaringan internet, maupun listrik, terutama di daerah 3T.

Peneliti merangkum bahwa adanya media pembelajaran, baik digital maupun konvensional, dapat membantu guru memaksimalkan proses transfer informasi dan menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Namun, beberapa penelitian yang telah dipaparkan bahwa peneliti biasanya hanya fokus dalam aspek peningkatan motivasi belajar (Husna & Supriyadi, 2023; Kusuma Ardi & Dessty, 2023; Mayasari et al., 2021) dan hasil belajar (Farikhatin et al., 2024; Herawati et al., 2022; Murtiyastuti, 2022; Zumrotun & Attalina, 2021). Peneliti menemukan bahwa para ahli (Cents-Boonstra et al., 2021; Li & Eryong, 2022) menyatakan hal fundamental yang perlu diperhatikan oleh para guru saat menerapkan media pembelajaran adalah aspek minat belajar peserta didik.

Peneliti menemukan bahwa dalam proses belajar, minat memainkan peran yang sangat penting. Jika peserta didik tidak memiliki minat dan perhatian yang tinggi terhadap materi yang dipelajari, maka sulit untuk diharapkan peserta didik tersebut bisa belajar tekun dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Sebaliknya, jika peserta didik belajar dengan minat dan perhatian yang tinggi terhadap materi yang dipelajari, maka hasil yang didapatkan akan lebih baik (Parni & Topik, 2020). Hal ini sejalan dengan Teori Minat Belajar oleh Hidi & Renninger (2006) yang menjelaskan bahwa minat berkembang dalam empat tahap yang dimulai dari ketertarikan sesaat akibat rangsangan eksternal (media), hingga menjadi motivasi internal yang mendalam, menetap, dan mendorong eksplorasi mandiri. Peserta didik yang suka pada pelajaran tertentu akan lebih mudah belajar dan mengerti materi tersebut. Jika materi yang diajarkan sesuai dengan minat peserta didik, maka hasil belajarnya cenderung lebih baik. Jika mereka tidak tertarik pada suatu materi pelajaran, mereka akan kurang semangat dan enggan untuk belajar (Kuway & Wahid, 2023). Untuk mendorong minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka di butuhkan suatu inovasi yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan minat peserta didik, salah satunya adalah penerapan media pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah (Permendikdasmen, 2025), salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar dalam struktur Kurikulum Merdeka berdasarkan adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sejak implementasi Kurikulum Merdeka

pada tahun 2022, IPAS muncul dengan menggabungkan konsep antara IPA dan IPS. Secara umum, IPAS diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan terorganisir dengan mempertimbangkan hubungan sebab-akibat. Beberapa peneliti telah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS, namun kebanyakan berfokus pada hasil belajar IPAS (Aliyyah et al., 2021; Fadilah et al., 2025) dan motivasi belajar peserta didik (Ramadhani et al., 2024), tanpa mempertimbangkan aspek minat belajar peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal oleh peneliti yang bertempat di SD Negeri 077278 Zari-Zari, Kecamatan Sitolu Ori, Kabupaten Nias Utara, yang merupakan salah satu daerah 3T di Indonesia (Perpres, 2020), peneliti menemukan variasi media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Sebagian guru tetap menggunakan media konvensional karena dianggap lebih sederhana dan mudah diterapkan, sementara sebagian lainnya memanfaatkan media digital. Para guru memilih media belajar digital karena merasa tidak ingin tertinggal dengan perkembangan teknologi, sedangkan yang lain beranggapan bahwa media konvensional justru masih lebih efektif karena lebih sederhana, minim distraksi, dan lebih stabil digunakan dalam pembelajaran. Para guru menyampaikan bahwa mereka hanya memilih media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan, tanpa mempertimbangkan aspek minat belajar peserta didik.

Perbedaan penggunaan jenis media pembelajaran ini memunculkan sebuah fenomena bahwa belum perlu dilakukan studi komparatif yang secara khusus melihat peran media digital dan konvensional dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Komparasi media pembelajaran konvensional dan digital perlu dilakukan karena pemilihan media tidak bisa didasarkan pada asumsi bahwa media digital selalu lebih baik atau media konvensional selalu kurang efektif. Pada kenyataannya, efektivitas media ditentukan oleh kesesuaian tujuan pembelajaran, karakteristik materi IPAS, kondisi sekolah, serta karakter peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berorientasi pada pemahaman mendalam terhadap proses pembelajaran menggunakan media konvensional dan digital dalam mata pelajaran IPAS (Creswell, 2022). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Melalui jenis penelitian deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti menggali pengalaman, persepsi, dan respon peserta didik maupun guru secara langsung

melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sehingga diperoleh gambaran yang lebih natural dan kontekstual mengenai proses pembelajaran. Peneliti menjadikan peserta didik pada Kelas V dan guru yang terlibat dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari sebagai subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dalam pemilihan subjek dengan pertimbangan (Bouncken et al., 2025) secara umum adalah pada usia Kelas V, yaitu sekitar 10–11 tahun, peserta didik berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal sehingga peserta didik mulai mampu berpikir lebih logis, sistematis, dan dapat memahami hubungan sebab-akibat, tetapi masih membutuhkan dukungan media visual dan pengalaman nyata untuk memperkuat proses belajarnya (Harefa & Gulo, 2024). Adapun jumlah subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah 8 (delapan) orang peserta didik Kelas V, 8 (delapan) orang peserta didik Kelas VI, 1 (satu) orang guru Kelas V. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi non partisipan, wawancara semiterstruktur dan juga dokumentasi serta menggunakan model analisis interaktif dari Miles & Huberman (1994), terdiri atas tiga tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi untuk teknik analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 077278 Zari-Zari yang beralamat di Desa Hilimbosi, Kecamatan Sitolu Ori, Kabupaten Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara, serta secara geografis terletak di 1°23' LU dan 97°29' BT. Penelitian ini berfokus pada kelas V, dengan informan 1 orang guru Kelas V dan 8 orang peserta didik kelas V. Pemilihan informan telah dilakukan secara *purposive sampling*. Delapan peserta didik tersebut dinilai telah mewakili dinamika kelas serta memberikan informasi yang beragam terkait pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media konvensional dan digital.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi, diperoleh gambaran komprehensif mengenai penggunaan media pembelajaran konvensional dan digital dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, serta transformasi data mentah yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan kemudian dibaca berulang-ulang, dikodekan, dan dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang memiliki makna serupa. Proses ini menghasilkan beberapa tema

utama, yaitu karakteristik media pembelajaran, jenis dan variasi media, penerapan media dalam pembelajaran, minat dan keaktifan belajar peserta didik, pemahaman materi, kendala penggunaan media, efektivitas media, serta preferensi peserta didik terhadap media pembelajaran.

Hasil reduksi data menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional seperti puzzle, diorama, dan permainan edukatif ular tangga merupakan media yang paling sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor utama, yaitu kemudahan dalam penggunaan, kepraktisan dalam persiapan, serta tidak bergantung pada jaringan internet maupun perangkat teknologi. Kondisi sarana dan prasarana sekolah yang terbatas, seperti jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan proyektor, serta gangguan listrik, menjadi alasan kuat mengapa media konvensional lebih dominan digunakan. Di sisi lain, media pembelajaran digital seperti video pembelajaran, animasi, dan powerpoint interaktif juga telah digunakan oleh guru, namun belum maksimal penerapannya karena keterbatasan fasilitas dan kesiapan teknis yang belum memadai. Meskipun demikian, media digital tetap memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena menyajikan tampilan visual yang menarik dan interaktif.

Pada tahap penyajian data, hasil analisis ditampilkan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel koding yang menggambarkan hubungan antara kutipan wawancara, kode awal, subtema, dan tema utama. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 077278 Zari-Zari. Guru sudah menerapkan media pembelajaran, salah satu dari media pembelajaran yang di terapkan yaitu diorama, *puzzle*, ular tangga, papan Touchscreen, video pembelajaran, dan *powerpoint* interaktif.



Gambar 1. Media pembelajaran

Hasil wawancara dan observasi memperlihatkan bahwa media pembelajaran konvensional memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui penggunaan media seperti *puzzle*, diorama, dan permainan ular tangga, peserta

didik dapat belajar sambil bermain, berdiskusi dengan teman, serta berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan rasa senang dan antusiasme peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media konvensional yang bersifat konkret dan manipulatif membantu peserta didik dalam memahami konsep IPAS secara lebih nyata dan mendalam, terutama pada tahap perkembangan operasional konkret. Hasil wawancara bersama guru dan peserta didik juga didapatkan bahwa media pembelajaran digital seperti video pembelajaran, *powerpoint* interaktif, dan papan *Touchscreen* juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama dalam menarik perhatian pada tahap awal pembelajaran.

Penggunaan animasi, gambar bergerak, serta fitur interaktif seperti kuis digital mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Namun demikian, keberlanjutan minat belajar yang ditimbulkan oleh media digital sangat bergantung pada kondisi teknis, seperti kestabilan jaringan internet dan ketersediaan fasilitas pendukung. Ketika terjadi gangguan jaringan atau listrik, proses pembelajaran menjadi terhambat, sehingga minat dan fokus peserta didik cenderung menurun. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media digital memiliki potensi yang besar, efektivitasnya masih sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal yang bersifat kontekstual.

Tabel 1. Hasil Koding

Kutipan Wawancara	Kode Awal	Subtema	Tema Utama
“Media konvensional lebih konsisten... lebih praktis dan tidak membutuhkan internet.” (Guru)	Praktis, tidak bergantung internet, konsisten	Keunggulan media konvensional	Karakteristik Media Pembelajaran
“Saat bermain puzzle saya sering berdiskusi...” (P4)	Diskusi kelompok	Keterlibatan aktif	Minat dan Keaktifan Belajar
“Karena seru, bisa bermain bersama teman...” (P1)	Seru, bermain bersama	Interaksi sosial	Dampak Media terhadap Minat
“Belum maksimal karena fasilitas terbatas dan jaringan tidak stabil...” (Guru)	Fasilitas terbatas, jaringan tidak stabil	Hambatan sarana	Kendala Penggunaan Media Digital
“Saya jadi lebih berani menjawab kalau ada kuis di layar.” ... (P5)	Interaktif, seperti bermain	Interaktivitas digital	Dampak Media Digital
“Kalau sinyal jelek jadi kurang fokus...” (P7)	Gangguan fokus	Ketergantungan jaringan	Kendala Media Digital
“Menjelaskan dulu, lalu gunakan diorama atau puzzle...” (Guru)	Langkah sistematis	Strategi penerapan konvensional	Penerapan Media konvensional
“Saat media berjalan lancar peserta didik sangat tertarik...” (Guru)	Ketertarikan tinggi	Respon positif digital	Penerapan Media Digital
“Digital menarik perhatian di awal, konvensional lebih stabil...”	Perhatian awal vs stabilitas	Perbandingan karakter media	Komparasi Media

Kutipan Wawancara	Kode Awal	Subtema	Tema Utama
(Guru)			
“Saya melihat dari perhatian, keaktifan bertanya...” (Guru)	Indikator minat	Perhatian dan keaktifan	Indikator Minat Belajar
“Saya lebih fokus kalau ada video animasi...” (P3)	Fokus meningkat	Konsentrasi belajar	Minat Belajar
“Kombinasi keduanya lebih baik...” (Guru)	Kombinasi media	Integrasi media	Efektivitas Media
“Saya menyiapkan alternatif media konvensional...” (Guru)	Alternatif solusi	Strategi mengatasi kendala	Solusi dan Harapan
“Saya ingin media lebih sering digunakan...” (P6)	Harapan peningkatan media didik	Preferensi peserta	Preferensi Media

Lebih lanjut, hasil penyajian data juga menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dapat diamati melalui beberapa indikator, seperti perhatian terhadap pembelajaran, keaktifan dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran, baik konvensional maupun digital, terbukti mampu mempengaruhi indikator-indikator tersebut. Media konvensional cenderung lebih konsisten dalam menjaga minat belajar karena memberikan pengalaman belajar yang langsung dan melibatkan interaksi sosial antar peserta didik. Sementara itu, media digital lebih efektif dalam memicu minat awal, tetapi kurang stabil dalam mempertahankan minat tersebut apabila tidak didukung oleh kondisi teknis yang memadai.

Pada tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi, peneliti melakukan interpretasi terhadap seluruh temuan yang telah disajikan dengan cara membandingkan, menghubungkan, serta memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai sumber. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran konvensional lebih efektif dan konsisten dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SD Negeri 077278 Zari-Zari. Hal ini dikarenakan media konvensional mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, tidak bergantung pada teknologi, serta mendorong interaksi sosial dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Di sisi lain, media digital memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan minat belajar, terutama dalam menarik perhatian dan memberikan pengalaman visual yang menarik, namun efektivitasnya masih terbatas oleh kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang paling efektif dalam konteks penelitian ini adalah melalui kombinasi antara media konvensional dan media digital.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPAS mencakup dua kategori utama, yaitu media konvensional dan media digital. Media konvensional yang dimanfaatkan meliputi buku teks, papan tulis, diorama, *puzzle*, serta permainan edukatif seperti ular tangga. Adapun media digital yang digunakan berupa video pembelajaran, animasi, serta soal interaktif yang ditayangkan melalui proyektor. Media konvensional lebih praktis dalam penggunaannya dan mempertahankan minat belajar dengan memberikan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, berdiskusi, dan berinteraksi sosial, serta lebih mudah memahami konsep IPAS. Media digital mampu menarik perhatian pada tahap awal pembelajaran karena memiliki unsur visual dan interaktivitas yang tinggi. Akan tetapi, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan fasilitas pendukung. Berdasarkan hasil penelitian mengenai komparasi media pembelajaran konvensional dan digital terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 077278 Zari-Zari, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran konvensional lebih konsisten dalam meningkatkan minat belajar. Dalam konteks penelitian ini, media digital belum mampu mempertahankan minat belajar secara konsisten.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penggunaan media video pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72. <https://doi.org/10.30997/jsh.v12i1.4034>
- Bouncken, R. B., Czakon, W., & Schmitt, F. (2025). Purposeful sampling and saturation in qualitative research methodologies: recommendations and review. *Review of Managerial Science*, 1, 1–16. <https://doi.org/10.1007/s11846-025-00881-2>
- Cents-Boonstra, M., Lichtwarck-Aschoff, A., Denessen, E., Aelterman, N., & Haerens, L. (2021). Fostering student engagement with motivating teaching: an observation study of teacher and student behaviours. *Research Papers in Education*, 36(6), 754–779. <https://doi.org/10.1080/02671522.2020.1767184>
- Creswell, J. W. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th Editio). SAGE Publications, Inc.
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Citra Bakti*, 12(1), 56–66. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701>
- Farhatin, F. (2025). Kesenjangan akses pendidikan digital di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar. *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) EISSN*, 3, 1494–1502. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/16179>
- Farikhatin, N., Eka Subekti, E., & Hanum, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning dengan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 9–15. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.365>
- Harefa, E. (2025). Implementasi Pendekatan TPACK Berbantuan Liveworksheet terhadap Motivasi Belajar dan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, 5, 2015–2025. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20438>
- Harefa, E. (2026). Perceptions of pre-service elementary teachers toward the use of Artificial Intelligence (AI) in science portfolio creation. *Priviet Social Sciences Journal*, 6(1). <https://doi.org/10.55942/pssj.v6i1.797>
- Harefa, E., & Gulo, H. (2024). Three-Dimensional Science Animation Implementation and Spatial Ability for Science Concept Reconstruction : A Gender- Based Education Study. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 24–34. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68005>
- Herawati, G., Bagus, I., Gunayasa, K., & Istiningsih, S. (2022). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 205–211. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2423>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Kemendikdasmen. (2025). Pembelajaran mendalam. *Naskah Akademik Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*, 1–75.
- Kusuma Ardi, S. D., & Dessty, A. (2023). Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi siswa di sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1), 1–9.

<https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>

- Kuway, N. P., & Wahid, A. (2023). *Meningkatkan minat peserta didik dalam mata pelajaran IPAS melalui pembelajaran diferensiasi menggunakan bahan ajar digital*. 7(6), 3869–3877. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6490>
- Li, J., & Eryong, X. (2022). New directions towards internationalization of higher education in China during post-COVID 19: A systematic literature review. *Educational Philosophy and Theory*, 54(6), 812–821. <https://doi.org/10.1080/00131857.2021.1941866>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Miles, M. B., & Huberman, M. A. (1994). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. SAGE Publication.
- Murtiyastuti, K. Y. (2022). Pengaruh media Powtoon dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi. *Journal of Education and Learning Sciences*, 2(2), 68–76. <https://doi.org/10.56404/jels.v2i2.37>
- Parni, & Topik. (2020). Korelasi minat belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di madrasah ibtidaiyah swasta semayong tahun pelajaran 2019- 2020. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1). <http://journal.unipdu.ac.id:8080/index.php/jpdi/article/view/2108>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, 1 (2025).
- Peraturan Presiden Nomor 63 Tahun 2020 Tentang Penetapan Daerah Tertinggal Tahun 2020-2024, 1 (2020).
- Putriwan, M., Sumarni, S., Elisa, E., Arifin, A. N., & Aisyah, N. (2025). Systematic literature review: Tren penggunaan dan efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan abad ke-21. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 2456–2477. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.2746>
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., & Nuramalia, N. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>

- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M. V., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 108–115. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539>
- UNESCO. (2023). *Global media and information literacy assessment framework: Country readiness and competencies*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4, 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4, 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2021). Media pembelajaran tutup botol pintar untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 499–507. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i3.99478>