

## **Analisis Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

\*<sup>1</sup>Anggita Devi Anggraini; <sup>2</sup>Shella Auralista Noviardhani; <sup>3</sup>Muhammad Vergiawan Susanto;  
<sup>4</sup>Muh Muhammin

\*<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

<sup>1</sup>Email : 231330001298@unisnu.ac.id

<sup>2</sup>Email : 231330001370@unisnu.ac.id

<sup>3</sup>Email : 231330001312@unisnu.ac.id

<sup>4</sup>Email : muhmuhammin@unisnu.ac.id

### **A B T R A C T**

*Mathematics learning in elementary school still faces challenges due to students' low learning motivation, requiring innovative strategies. This study aims to examine the influence of digital media on students' motivation in mathematics through a systematic literature review. The review followed PRISMA guidelines and explored scientific databases using relevant keywords within a publication range of the last five to ten years. Sixteen articles were selected and analyzed comprehensively. Findings indicate that various forms of digital media, such as interactive multimedia, animation-based instructional videos, and digital educational games, positively affect students' motivation. Improvements were observed in interest, attention, participation, and enthusiasm during mathematics learning. These results highlight that the integration of digital media can serve as an effective instructional strategy to enhance learning motivation in mathematics for elementary school students.*

**Keywords:**  
digital media,  
elementary school,  
learning motivation,  
mathematics learning,  
systematic literature  
review

### **A B S T R A K S**

*Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi kendala rendahnya motivasi belajar siswa, sehingga diperlukan strategi inovatif. Penelitian ini bertujuan menelaah pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar melalui pendekatan systematic literature review. Kajian dilakukan dengan mengacu pada pedoman PRISMA, menelusuri artikel pada basis data ilmiah dengan kata kunci relevan dan rentang publikasi lima hingga sepuluh tahun terakhir. Dari proses seleksi diperoleh 16 artikel yang dianalisis secara mendalam. Hasil menunjukkan bahwa berbagai jenis media digital, seperti multimedia interaktif, video animasi, dan game edukasi, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan terlihat pada aspek minat, perhatian, keaktifan, dan antusiasme dalam pembelajaran matematika. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika di sekolah dasar.*

**Kata Kunci:**  
media digital,  
motivasi belajar,  
matematika, sekolah  
dasar, systematic  
literature review

### **1. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan dampak besar terhadap penyelenggaraan pendidikan. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, aktif, dan kontekstual sehingga pemanfaatan media digital menjadi komponen penting dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran abad ke-21. Dalam perspektif konstruktivisme, peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan interaktif. Siswa sekolah dasar sebagai generasi digital (digital natives) menunjukkan respons yang lebih aktif ketika pembelajaran memanfaatkan teknologi sebagai sarana eksplorasi dan interaksi pengetahuan (Gé'e & Dahlan, 2025).

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam pembelajaran matematika. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika masih sering dihadapkan pada rendahnya motivasi belajar peserta didik, khususnya di kelas V sekolah dasar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran serta keterbatasan mereka dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak.

Media pembelajaran digital merupakan sarana yang menampilkan citra digital yang dapat diakses dan diproses melalui perangkat teknologi (Hayyuningtyas & Batubara, 2021). Media ini juga dikenal sebagai multimedia yang memadukan gambar, audio, video, dan animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Merlin Purwati, 2021). Berbagai media digital seperti Powtoon, Kahoot!, Quizizz, PowerPoint, dan VideoScribe banyak digunakan dalam pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Istyasiwi et al., 2021). Penggunaan media ini memberi peluang kepada siswa untuk belajar secara lebih aktif dan mandiri.

Dalam pembelajaran matematika, media digital sangat penting karena mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Video digital dan animasi terbukti membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika (Rahmawati & Hidayati, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif seperti Wordwall, Kahoot, dan GeoGebra mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Nursyahira et al., 2024).

Kajian sistematis juga menemukan bahwa media digital seperti video animasi, aplikasi interaktif, Canva, dan Powtoon berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep, daya ingat, serta motivasi belajar siswa sekolah dasar (Hasanah et al., 2025). Penggunaan media digital di kelas terbukti meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika karena materi disajikan secara lebih menarik dan variatif (Sudharsono et al., 2025). Media berbasis permainan seperti Wordwall dan Educaplay mendorong siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika melalui aktivitas kuis, tantangan, dan permainan interaktif (Qomaria et al., 2024).

## 2. Tinjauan Pustaka

Media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas V sekolah dasar. Kehadirannya tidak hanya membantu siswa memahami konsep abstrak, tetapi juga mendorong peran guru menjadi lebih dinamis sebagai fasilitator pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan abad 21 dan Kurikulum Merdeka. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran turut mempermudah pengalaman belajar siswa, sehingga terjadi pergeseran orientasi dari outside-guided learning menuju self-guided learning (Katarina, 2023). Pergeseran ini memberikan ruang bagi siswa untuk lebih mandiri dalam mengatur proses belajarnya, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Meski demikian, tantangan seperti kesiapan infrastruktur dan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi masih menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Kendati ada hambatan, pemanfaatan media digital tetap menunjukkan dampak positif terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memberikan gambaran mendalam mengenai bagaimana media digital dapat memengaruhi motivasi belajar matematika serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dasar.

## 3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji secara komprehensif pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. Metode SLR dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan penelusuran, evaluasi, dan sintesis hasil penelitian terdahulu secara sistematis, transparan, dan dapat direplikasi. Selain itu, SLR dinilai tepat untuk memperoleh gambaran

menyeluruh mengenai tren penelitian, jenis media digital yang digunakan, serta dampaknya terhadap motivasi belajar matematika pada jenjang sekolah dasar. Prosedur SLR dalam penelitian ini mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) guna menjamin ketepatan dan keterlacakkan proses kajian.

Tahap pertama dalam penelitian ini difokuskan pada: (1) jenis-jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran matematika siswa kelas V sekolah dasar, (2) pengaruh media digital terhadap motivasi belajar matematika siswa, serta (3) faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi media digital dalam pembelajaran matematika. Pertanyaan penelitian ini dirancang untuk membatasi ruang lingkup kajian agar tetap relevan dengan tujuan penelitian.

Tahap kedua adalah penelusuran literatur. Penelusuran dilakukan melalui basis data ilmiah. Kata kunci yang digunakan antara lain media digital, motivasi belajar, pembelajaran matematika, sekolah dasar, dan kelas V. Penelusuran dibatasi pada artikel yang dipublikasikan dalam kurun waktu lima hingga sepuluh tahun terakhir untuk memastikan relevansi dan kebaruan data penelitian.

Tahap ketiga adalah seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel penelitian yang membahas penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika, (2) subjek penelitian siswa sekolah dasar, khususnya kelas V atau rentang usia setara, (3) artikel yang membahas variabel motivasi belajar, serta (4) artikel yang diterbitkan dalam jurnal bereputasi dan dapat diakses secara penuh. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak relevan dengan topik, penelitian pada jenjang pendidikan non-SD, serta artikel berupa opini atau esai tanpa data empiris. Proses seleksi dilakukan melalui tahapan identifikasi, penyaringan judul dan abstrak, serta penelaahan teks penuh sesuai alur PRISMA.

Tahap keempat adalah evaluasi kualitas artikel. Setiap artikel yang terpilih dianalisis kualitas metodologinya dengan mempertimbangkan kejelasan tujuan penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, serta kesesuaian hasil dengan tujuan penelitian. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa artikel yang disintesis memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai. Tahap selanjutnya adalah ekstraksi dan sintesis data. Data yang diekstraksi meliputi penulis dan tahun, tujuan penelitian, jenis media digital yang digunakan, metode penelitian, subjek penelitian, serta temuan utama terkait motivasi belajar matematika. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik sintesis naratif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan jenis media digital dan bentuk pengaruhnya terhadap motivasi belajar.

Tahap terakhir adalah pelaporan hasil SLR. Hasil kajian disajikan dalam bentuk tabel analisis dan uraian deskriptif yang sistematis. Pelaporan disusun sesuai pedoman PRISMA agar proses penelitian dapat ditelusuri dan direplikasi oleh peneliti selanjutnya. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis terkait pemanfaatan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar.

#### **4. Hasil**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk mengkaji pengaruh penggunaan media digital terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. Proses SLR dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan yang mengacu pada pedoman Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA), meliputi identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi artikel. Didasarkan pada pencarian yang dilakukan menggunakan google scholar, peneliti mengelompokkan literatur pada Tabel terkait dengan berbagai jenis media digital terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Analisis Penggunaan Media Digital

No	Sumber Penelitian	Pola Temuan Utama	Sintesis Strategi Pembelajaran Praktis	Metode Penelitian	Variabel Terikat	Hasil Utama
1	Azkia et al. (2023)	Media digital konsisten meningkatkan hasil belajar matematika	Guru disarankan mengintegrasikan media digital secara terencana pada tahap eksplorasi dan penguatan konsep matematika untuk membantu peserta didik memahami materi abstrak	Meta-analisis	Hasil belajar	Media digital berpengaruh signifikan meningkatkan hasil belajar matematika
2	Dewi et al. (2024)	Video animasi meningkatkan pemahaman konsep	Video animasi dapat dimanfaatkan sebagai apersepsi atau pengantar materi guna membangun pemahaman awal dan menarik perhatian peserta didik	Eksperimen	Hasil belajar	Video animasi meningkatkan hasil belajar siswa
3	Fadila et al. (2025)	Quizizz meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita	Media kuis interaktif cocok digunakan sebagai evaluasi formatif untuk melatih pemecahan masalah secara menyenangkan	PTK	Kemampuan menyelesaikan soal cerita	Quizizz efektif meningkatkan kemampuan pemecahan soal cerita
4	Ge'e & Dahlan (2025)	Educaplay meningkatkan hasil belajar	Guru dapat menggunakan platform interaktif berbasis permainan untuk memperkuat pemahaman materi melalui latihan mandiri	Eksperimen	Hasil belajar	Media interaktif Educaplay meningkatkan hasil belajar IPA
5	Hayyuningtyas & Batubara (2021)	Media digital mendukung pembelajaran aktif	Pembelajaran berbasis media digital perlu dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik, bukan sekadar penyampaian materi	Deskriptif	Hasil belajar	Media digital mendukung pembelajaran aktif siswa
6	Istyasiwi et al. (2021)	Media Dorama efektif untuk pembelajaran IPA	Media berbasis permainan kartu digital dapat digunakan dalam diskusi kelompok untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman konsep	R&D	Hasil belajar	Media Dorama valid dan efektif meningkatkan pemahaman siswa
7	Katarina (2023)	Flipbook digital meningkatkan minat dan hasil belajar	Flipbook digital sesuai digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang terintegrasi dengan model	Eksperimen	Minat & hasil belajar	PjBL berbantuan flipbook meningkatkan minat dan hasil belajar

**Analisis Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar**  
*Anggita Devi Anggraini, Shella Auralista Noviardhani, Muhammad Vergiawan Susanto, Muh Muhammin*

No	Sumber Penelitian	Pola Temuan Utama	Sintesis Strategi Pembelajaran Praktis	Metode Penelitian	Variabel Terikat	Hasil Utama
pembelajaran berbasis proyek						
8	Laurensi et al. (2023)	Media interaktif meningkatkan pemahaman matematika	Media interaktif dapat dimanfaatkan pada kegiatan inti untuk membantu peserta didik memvisualisasikan konsep matematika	Eksperimen	Hasil belajar	Pembelajaran interaktif meningkatkan pemahaman matematika
9	Purwati (2021)	Media Adobe Flash meningkatkan motivasi	Media visual interaktif efektif digunakan untuk menjaga motivasi belajar, terutama dalam pembelajaran daring atau blended learning	Deskriptif	Motivasi belajar	Media interaktif efektif digunakan selama pandemi
10	Nuraini et al. (2024)	Wordwall meningkatkan minat dan hasil belajar	Game edukatif berbasis Wordwall dapat diterapkan pada tahap latihan atau evaluasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik	PTK	Minat & hasil belajar	Wordwall meningkatkan minat dan hasil belajar matematika
11	Nursyahira et al. (2024)	GeoGebra meningkatkan motivasi dan hasil belajar	Perangkat lunak matematika interaktif dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami hubungan antar konsep secara visual	Eksperimen	Motivasi & hasil belajar	GeoGebra meningkatkan motivasi dan hasil belajar
12	Qomaria et al. (2024)	Game Wordwall efektif pada pembelajaran IPAS	Penggunaan game edukasi direkomendasikan sebagai variasi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	Eksperimen	Hasil belajar	Game Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar IPAS
13	Rahmawati & Hidayati (2022)	Multimedia website meningkatkan motivasi	Guru dapat memanfaatkan multimedia berbasis web sebagai sumber belajar tambahan yang dapat diakses secara mandiri	Eksperimen	Motivasi belajar	Multimedia website meningkatkan motivasi belajar
14	Sudharsono et al. (2025)	Media digital meningkatkan motivasi belajar	Media digital sebaiknya digunakan secara konsisten untuk menjaga minat belajar peserta didik kelas tinggi SD	Deskriptif	Motivasi belajar	Media digital meningkatkan motivasi siswa

No	Sumber Penelitian	Pola Temuan Utama	Sintesis Strategi Pembelajaran Praktis	Metode Penelitian	Variabel Terikat	Hasil Utama
15	Yulianti et al. (2025)	Tren riset menunjukkan peningkatan penggunaan media digital	Pengembangan pembelajaran matematika perlu menerapkan pemanfaatan media digital yang adaptif dan berkelanjutan	Systematic Review	Tren penelitian	Media digital matematika berkembang pesat 2015–2025

Berdasarkan hasil telaah sistematis melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR), pemanfaatan media digital terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian terdahulu menunjukkan konsistensi temuan ini, misalnya Azkia, Muin, & Dimyati (2023) serta Widiyati et al. (2025) yang menegaskan adanya pengaruh signifikan media digital terhadap hasil belajar matematika. Dewi et al. (2024) dan Sudharsono et al. (2025) menekankan efektivitas video animasi dan video pembelajaran dalam meningkatkan antusiasme serta pemahaman konsep abstrak. Selain itu, Qomaria et al. (2024), Nursyahira et al. (2024), dan Laurensi br Kaban et al. (2023) menyoroti peran permainan edukatif seperti Wordwall, Kahoot, GeoGebra, dan MyWebAR yang mampu meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman konsep matematika.

Dari sintesis hasil penelitian tersebut, dapat dirumuskan strategi pembelajaran praktis yang relevan untuk diterapkan guru di kelas V SD. Guru dapat memanfaatkan video animasi dan multimedia interaktif untuk menjelaskan konsep abstrak agar lebih konkret dan mudah dipahami. Permainan edukatif digital seperti Wordwall atau Kahoot dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Integrasi platform berbasis website, aplikasi Android, serta teknologi Augmented Reality (AR) juga dapat mendukung pembelajaran mandiri dan visualisasi konsep matematika secara nyata. Dengan menggabungkan berbagai media digital tersebut, guru berperan sebagai fasilitator dinamis yang mendorong siswa lebih aktif dan mandiri, sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta pembelajaran abad 21.

## 5. Pembahasan

Media digital seperti multimedia interaktif, video animasi, dan game edukasi dapat menjadi strategi praktis bagi guru dalam mengelola pembelajaran matematika di kelas. Guru dapat memanfaatkan video animasi untuk menjelaskan konsep abstrak seperti pecahan atau bangun ruang agar lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Sementara itu, penggunaan game edukasi seperti Wordwall dan Educaplay dapat dijadikan sebagai kegiatan evaluasi yang menyenangkan, sehingga siswa merasa tertantang sekaligus termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Dengan cara ini, pembelajaran yang semula bersifat satu arah dapat berubah menjadi lebih partisipatif dan berpusat pada siswa.

Hasil SLR juga menegaskan bahwa guru berperan penting sebagai fasilitator yang mengintegrasikan media digital dalam setiap tahapan pembelajaran. Guru dapat merancang aktivitas belajar yang menggabungkan unsur visual, interaktif, dan kompetitif untuk meningkatkan minat serta motivasi siswa. Selain itu, dukungan sekolah dan kebijakan pendidikan diperlukan agar guru memiliki akses terhadap infrastruktur dan pelatihan penggunaan media digital. Dengan penerapan yang konsisten, media digital tidak hanya meningkatkan hasil belajar matematika, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Hasil kajian menegaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan media digital sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai pengguna media, tetapi juga sebagai perancang aktivitas belajar yang mengintegrasikan unsur visual, interaktif, dan kompetitif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu,

dukungan sekolah dan kebijakan pendidikan menjadi faktor penting agar guru memperoleh akses terhadap infrastruktur serta pelatihan penggunaan media digital secara berkelanjutan. Dengan penerapan yang konsisten dan terencana, media digital berpotensi tidak hanya meningkatkan hasil belajar matematika, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan selaras dengan prinsip pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

## **6. Simpulan dan Saran**

### **Simpulan**

Hasil kajian dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar, di mana video animasi, multimedia interaktif, dan game edukatif terbukti mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan minat, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan; temuan ini menegaskan bahwa guru perlu mengembangkan tindakan pembelajaran selanjutnya dengan mengintegrasikan media digital secara konsisten melalui strategi yang menekankan unsur visual, interaktif, dan kompetitif, serta berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa lebih mandiri dan partisipatif, sementara dukungan berkelanjutan dari sekolah dan pemangku kebijakan diperlukan untuk menyediakan infrastruktur dan pelatihan yang memadai agar pembelajaran matematika berbasis media digital semakin efektif, relevan, dan selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta pembelajaran abad ke-21.

### **Saran**

Saran yang dapat dirumuskan dari hasil kajian adalah guru sekolah dasar perlu mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep abstrak matematika. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan berupa sarana teknologi dan program pelatihan guru agar implementasi media digital dapat berlangsung secara efektif. Selain itu, penelitian lanjutan perlu melakukan nilai efektivitas dari berbagai jenis media secara komparatif sehingga pemanfaatan media digital dapat dirancang lebih sistematis dan tepat pada sasaran.

## **Daftar Pustaka**

- Azkia, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64378>
- Fadila, R., Turmuzi, M., Saputra, H. H., & Fauzi, A. (2025). Pengaruh media aplikasi quizizz terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas 5 sdn 10 taliwang tahun pelajaran 2021-2022. *Journal of Classroom Action Research*, 7(SpecialIssue). <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. H. (2021). 4804-Article Text-13914-1-10-20210803. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61–69.
- Istyasiwi, M. E., Aulianty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254–263. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1115>
- Katarina, C. (2023). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PjBL BERBANTUAN MEDIA DIGITAL FLIPBOOK TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humanior*, 2(1), 306–316. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/136%0Ahttps://publisherqu.com/i>

**Analisis Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar**  
Anggita Devi Anggraini, Shella Auralista Noviardhani, Muhammad Vergiawan Susanto, Muh Muhamimin

- ndex.php/pediaqu/article/download/136/134
- Laurensi br Kaban, Maharani Puspa Sari, Matias Yoki, Mona Sihombing, & Widya Pratiwi. (2023). Interactive Learning Through Digital Media: Enhancing Elementary Math Instruction. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(6), 250-257. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i6.331>
- Merlin Purwati, L. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152-158.
- Nuraini, K., Eka Prastiwi, D., Ragil, I. W., Sebelas Maret, U., & Banyuagung, S. (2024). Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series 7 (4) (2024) 369-375 Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Konsep Penjumlahan Bilangan Melalui Strategi Interactive Learning Penggunaan Wordwall untuk Siswa Kelas 5 di SDN Banyuagung 3 Surakarta. 7(4), 369-375. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Nursyahira, P., Mawaddah, D., Indahyani, N., Maisaroh, S., & Lubis, R. H. W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Geogebra terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(2), 163-171.
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Jurnal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544-552. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2367-2375. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1465>
- Sudharsono, M., Kurniati, B., Nurhaliza, N., Safitri, I., & Lestari, N. A. (2025). Analisis Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Sukamakmur 02. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 321-330.
- Yulianti, L., Trimurtini, T., Subali, B., & Ellianawati, E. (2025). Research Trends in Digital Media Development for Mathematics Subjects in Primary Schools Between 2015-2025. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1482-1504. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1342>