

EFEKTIVITAS MEDIA LUMIO DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA V SEKOLAH DASAR

Nur Afdalia Tahir¹, Sitti Rahmi², Muhammad Awal Nur³

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

Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

Email: nurafdaliatahir@gmail.com

Corresponding author:

Nur Afdalia Tahir

Universitas Negeri Makassar

Email: nurafdaliatahir@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Lumio terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDN 124 Mampotu Kecamatan Amali Kabupaten Bone. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-experimental dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa. Data dikumpulkan melalui angket sebelum dan sesudah penggunaan media Lumio, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum penggunaan Lumio berada pada kategori sedang dengan rata-rata 50,18 dan meningkat menjadi 80,60 setelah perlakuan. Uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan Lumio terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ dan $t \text{ hitung } 25,451 > t \text{ tabel } 2,07961$. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa Lumio dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif bagi guru SD dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPAS, serta perlu dikembangkan pada materi dan konteks pembelajaran yang lebih luas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Lumio, Motivasi Belajar, IPAS.

Abstract: This study aims to analyze the effect of using Lumio learning media on the learning motivation of fifth-grade students in IPAS learning at SDN 124 Mampotu, Amali District, Bone Regency. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental method using a One Group Pretest-Posttest Design. The subjects were 22 fifth-grade students. Data were collected through learning motivation questionnaires administered before and after the implementation of Lumio media and analyzed using descriptive statistics and the Paired Sample t-Test. The results showed that students' learning motivation before using Lumio was in the moderate category with an average score of 50.18, which increased to 80.60 after the treatment. The hypothesis test indicated a significant effect of Lumio learning media on students' learning motivation, with a significance value of $0.001 < 0.05$ and $t\text{-count } 25.451 > t\text{-table } 2.07961$. The implication of this study is that Lumio can serve as an interactive learning media alternative for elementary school teachers to enhance students' motivation and engagement in IPAS learning, while further development is needed to examine its effectiveness across various materials and learning contexts.

Keywords: Learning Media, Lumio, Learning Motivation, IPAS.

PENDAHULUAN

Motivasi adalah salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses belajar peserta didik. Motivasi merupakan kekuatan internal maupun eksternal yang menggerakkan seseorang untuk berbuat, menentukan arah kegiatan belajar, serta menjaga konsistensi perilaku dalam mencapai tujuan pendidikan (Fitriana dkk., 2021). Selain itu, Motivasi juga berperan dalam memunculkan dorongan awal untuk belajar, tetapi juga menjaga konsistensi dan ketekunan siswa dalam menjalani proses belajar hingga tujuan yang diharapkan tercapai (Fernando dkk., 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan yang memotivasi, menantang, dan bermakna.



Motivasi belajar memiliki peran penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena mata pelajaran ini menuntut siswa untuk memahami konsep sekaligus mengaitkannya dengan kehidupan nyata (Adha dkk., 2025). Namun, materi IPAS sebagian besar memuat konsep yang sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar, sehingga memerlukan cara penyampaian yang tepat (Viqri dkk., 2024). Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung kehilangan minat, mudah merasa bosan, dan kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 124 Mampotu Kecamatan Amali Kabupaten Bone, proses pembelajaran IPAS masih berlangsung secara sederhana dan minim penggunaan media interaktif. Siswa tampak kurang antusias, mudah merasa bosan, serta kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sering kehilangan fokus ketika materi disampaikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi agar lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pagarra dkk., 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi, salah satu media yang dapat digunakan adalah Lumio, yaitu platform pembelajaran digital yang menyediakan fitur interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan aktivitas kolaboratif (Maulida dkk., 2025). Penelitian Suryandani & Asih (2024) memberikan bukti empiris bahwa media interaktif Lumio dinilai sangat layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai fitur interaktif yang dimiliki Lumio membuat siswa lebih aktif, bersemangat, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS.

Meskipun pemanfaatan media digital dalam pembelajaran telah banyak dikaji, penelitian yang secara spesifik menganalisis pengaruh media Lumio terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Penelitian terdahulu umumnya membahas penggunaan media digital secara umum, sementara kajian mengenai efektivitas Lumio sebagai media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pengalaman belajar pada konteks pembelajaran IPAS belum banyak dilakukan. Padahal, pembelajaran IPAS membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan konsep secara menarik serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan Lumio sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDN 124 Mampotu Kecamatan Amali Kabupaten Bone.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental* dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilaksanakan di SDN 124 Mampotu Kecamatan Amali Kabupaten Bone dengan subjek penelitian sebanyak 22 siswa kelas V yang ditentukan melalui teknik *sampling jenuh*. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang

dikembangkan berdasarkan indikator motivasi belajar dan telah melalui uji validitas serta reliabilitas. Uji validitas dilakukan melalui validasi ahli dan uji empiris menggunakan korelasi *Product Moment*, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk memastikan konsistensi instrumen dalam mengukur motivasi belajar siswa.

Prosedur penelitian mengacu pada tahapan penelitian eksperimen menurut Sugiyono (2022), yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap pelaksanaan, penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. Selanjutnya, penerapan media pembelajaran Lumio dilakukan selama tiga kali pertemuan pada materi IPAS kelas V dengan topik Ekosistem. Dalam proses pembelajaran, Lumio digunakan untuk menyajikan materi secara interaktif melalui tampilan visual, video, kuis, aktivitas drag and drop, serta latihan pemahaman yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Aktivitas pembelajaran melibatkan kegiatan mengamati, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyelesaikan tugas interaktif, dan memberikan respons terhadap umpan balik yang tersedia pada media Lumio. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah penggunaan media Lumio. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji normalitas serta uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari analisis data motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Lumio. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui peningkatan serta pengaruh penggunaan media tersebut terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, diperoleh gambaran bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis tersebut disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 1 Distribusi Kategori Rata-rata Skor *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Statistik Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Sampel (n)	22	22
Rata-rata (<i>Mean</i>)	50,18	80,68
Median	49,50	80,50
Modus	42	76
Standar Deviasi	7,008	4,912
Minimum	41	71
Maximum	63	93

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 31

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar siswa meningkat dari 50,18 pada saat *pre-test* menjadi 80,68 pada saat *post-test*. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif setelah penggunaan media pembelajaran Lumio. Selain itu, penurunan nilai standar deviasi dari 7,008 menjadi 4,912 menunjukkan bahwa data setelah perlakuan lebih

homogen. Distribusi kategori motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Pretest* Angket Siswa.

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X > 57,18$	4	18,2%
Sedang	$43,17 \leq X < 57,18$	12	54,5%
Rendah	$X < 43,17$	6	27,3%
Total		22	100%

Berdasarkan Tabel 2, hasil *pretest* menunjukkan bahwa empat siswa yang masuk dalam kategori tinggi dengan persentase 18,2%, kemudian dua belas siswa yang masuk dalam kategori sedang dengan persentase 54,5%, selanjutnya enam orang siswa yang masuk dalam kategori rendah dengan persentase 27,3%.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Posttest* Angket Siswa.

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X > 85,59$	4	18,2%
Sedang	$75,76 \leq X < 85,59$	17	77,3%
Rendah	$X < 75,76$	1	4,5%
Total		22	100%

Pada hasil *posttest* menunjukkan empat orang siswa yang masuk dalam kategori tinggi dengan persentase sebanyak 18,2% dan tujuh belas orang siswa yang masuk dalam kategori sedang dengan persentase 77,3% selanjutnya yang masuk dalam kategori rendah hanya satu siswa dengan persentase 4,5%.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa hasil *pretest* siswa berada pada kategori sedang, hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata (mean) motivasi belajar siswa secara keseluruhan adalah 50,18. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa tetap berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 80,50. Terjadi kenaikan sebesar 30,31 pada nilai rata-rata motivasi belajar IPAS siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran Lumio.

Selanjutnya, melakukan analisis statistik inferensial. Terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk. Rangkuman data hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,09	$0,09 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i>	0,653	$0,653 > 0,05 = \text{Normal}$

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dengan hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar IPAS siswa. Dalam penelitian ini

digunakan uji *Paired Sample t-Test* dengan program *IBM SPSS Statistic Version 31*. Rangkuman data dari hasil uji *Paired Sample pada t-Test* data pre- tes dan post-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Sig.	t _{hitung}	Keterangan
<i>Pretest – Posttest</i>	0,001	25,451	0,001 < 0,05 = Terdapat Perbedaan 25,451 > 2,07961= Terdapat Pengaruh

Dari hasil uji *Paired Sample t-Test* didapatkan nilai signifikan sebesar 0,001 lebih kecil dari tingkat alfa 5% (0,05) sehingga terdapat perbedaan rata-rata data *pretes* sebelum penggunaan media pembelajaran Lumio dengan data *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran Lumio. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Lumio memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 124 Mampotu Kecamatan Amali Kabupaten Bon. Selain itu, hasil pengujian juga menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 25,451, sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,07961 pada taraf signifikansi 5%. Karena t_{hitung} > t_{tabel} (25,451 > 2,07961), maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Lumio terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Lumio memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar IPAS siswa. Temuan ini sejalan dengan konsep motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno (2023), bahwa motivasi belajar tercermin melalui beberapa indikator, yaitu adanya keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan terhadap masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan belajar yang menarik, serta lingkungan belajar yang kondusif. Peningkatan skor motivasi setelah penggunaan Lumio menunjukkan bahwa media ini mampu memberikan stimulus yang mendukung munculnya berbagai aspek motivasi tersebut. Secara khusus, aspek aktivitas belajar yang menarik menjadi indikator yang paling berpotensi mengalami peningkatan karena Lumio menyediakan penyajian materi yang lebih variatif melalui kombinasi gambar, animasi, video, kuis interaktif, serta aktivitas respons langsung yang membuat siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses membangun pemahaman.

Penggunaan Lumio juga berkontribusi terhadap peningkatan keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan belajar melalui fitur evaluasi interaktif yang memberikan umpan balik secara langsung. Ketika siswa dapat mengetahui hasil pekerjaannya, memperbaiki kesalahan, dan memperoleh penguatan selama pembelajaran, muncul rasa percaya diri serta dorongan untuk menyelesaikan tugas dengan lebih baik. Selain itu, aktivitas diskusi dan penyelesaian masalah melalui media Lumio menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan kolaboratif sehingga mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif.

Temuan ini juga memperkuat teori Mayer (2024) tentang teori pembelajaran multimedia (*multimedia learning theory*) yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui perpaduan saluran visual dan verbal. Lumio menerapkan prinsip tersebut



dengan mengintegrasikan teks, ilustrasi, video, dan aktivitas interaktif dalam satu media pembelajaran. Penyajian multimodal tersebut membantu siswa memahami konsep IPAS yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga mengurangi beban kognitif dan meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan motivasi belajar tidak hanya disebabkan oleh penggunaan teknologi, tetapi karena Lumio mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui keterlibatan visual, kognitif, dan emosional siswa.

Namun demikian, pengaruh Lumio terhadap motivasi belajar perlu dipahami secara kritis bahwa media pembelajaran bukan satu-satunya faktor yang menentukan motivasi siswa. Efektivitas Lumio sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran, memilih konten yang sesuai, serta mengelola interaksi kelas. Oleh karena itu, Lumio berperan sebagai fasilitator yang memperkuat strategi pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran guru. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media multimedia interaktif seperti Lumio dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Astuti dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas penyampaian materi serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian widiastari & Puspita (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan keterlibatan, perhatian, dan respons emosional siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar juga dipengaruhi oleh penyampaian materi yang lebih jelas dan terstruktur. Penggunaan media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Astuti dkk., 2024).

Setelah penerapan media Lumio, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Fitur interaktif seperti kuis, aktivitas kolaboratif, dan tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryandani & Asih (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media Lumio secara signifikan meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah d asar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Lumio berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SDN 124 Mampotu Kecamatan Amali Kabupaten Bone. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa dari 50,18 sebelum perlakuan menjadi 80,68 setelah penggunaan Lumio, serta hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa Lumio



mampu menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena menggunakan desain *pre-experimental* dengan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan motivasi belajar belum sepenuhnya dapat dibandingkan dengan metode pembelajaran lain. Selain itu, jumlah subjek penelitian masih terbatas pada satu kelas dan satu sekolah sehingga generalisasi hasil penelitian perlu dilakukan secara hati-hati. Oleh karena itu, penggunaan Lumio dalam pembelajaran IPAS direkomendasikan sebagai alternatif media digital interaktif yang dapat mendukung kegiatan mengamati, mengeksplorasi konsep, berdiskusi, dan melakukan evaluasi melalui aktivitas multimedia. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, melibatkan sampel yang lebih luas, serta mengkaji pengaruh Lumio terhadap aspek lain seperti hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, literasi digital, dan keterlibatan belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. J., Aryani, Z., Ardi, R. S., & Husni, Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133 / III Pondok Siguang. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 3, 325–331.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Widiya, P. A. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Fitriana, N., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Article Analysis Of Motivation Methods And Student Learning Motivation Functions. *Indonesian journal of intellectual publication*, 1(3), 198–203.
- Maulida, A., Hakim, R., Mardhiyah, A., & Suti'ah. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Lumio By Smart Pada Pembelajaran Fikih Bab Qurban Kelas IX MTs. *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6, 108–123.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Suryandani, A. D. A., & Asih, S. S. (2024). Development of Interactive Learning Media Assisted by Lumio by SMART to Increase The Learning Motivation of IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(11), 9003–9011. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i11.9161>
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, & Risdalina. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4, 310–315.



Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4).