Journal of Contemporary Gender and Child Studies (JCGCS)
Vol 5 No 3 2026, p. 1373-1382
Avaliable online at: https://zia-research.com/index.php/jcgscs

JOURNAL OF CONTEMPORARY GENDER AND CHILD STUDIES
Vol 5 No 3 Year 2026 Page 1373-1382
https://zia-research.com/index.php/jcgcs

Peran Mahasiswa KKL dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu

Junda Harahap[1], Armayuni Safitri Rambe[2], Dedek Sukma Harahap[3], Legi Arina Harahap[4], Lounisah Hasibuan[5], Marleni Harahap[6], Nurkholilah Daulay[7], Nur Asmia Siregar[8], Suriati Daulay[9], Shinta Rafina[10], Putri Sakinah Nasution[11]
[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11] Institut Agama Islam Padang Lawas, Indonesia
Email : jundaharahap@gmail.com [1], armayunisafitrirambe@gmail.com [2], sukmadedek128@gmail.com [3], legiarinaharahap7@gmail.com [4], hlounisah@gmail.com [5], leniharahap43@gmail.com [6], nurholilahdly@gmail.com [7], punyaasmi@gmail.com [8], s08029390@gmail.com [9], shintarafina30833@gmail.com [10], sakinahnstputri96@gmail.com [11]

ARTICLE INFO

Kata Kunci
Mahasiswa KKL
Motivasi Belajar
Pembelajaran Berbasis Teknologi

ABSTRACT

This study was motivated by the importance of increasing students' learning motivation through learning activities that are interesting, interactive, and relevant to technological developments. In elementary schools, the use of technology in learning can help create a less monotonous learning environment and encourage students to become more active and enthusiastic in participating in learning activities. This study aimed to determine the role of KKL students in increasing students' learning motivation through technology-based learning at SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu. This study employed a qualitative approach with a descriptive method. The main subjects of this study were six sixth-grade students, while KKL students, the classroom teacher, and the Indonesian language teacher served as supporting informants. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using the Miles and Huberman model, which consisted of data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The results showed that KKL students played a positive role in increasing students' learning motivation through the use of technology in the learning process. The use of learning media such as instructional videos, pictures, presentations, and other digital media made the learning process more interesting and helped students understand the learning materials more easily. Students demonstrated better attention, enthusiasm, participation, and engagement during the learning process. In addition, KKL students acted as facilitators and companions who provided guidance and assistance when students experienced difficulties in understanding the materials. Therefore, the integration of technology utilization and assistance from KKL students can create a more interactive and enjoyable learning process and encourage students' learning motivation at SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peningkatan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, pemanfaatan teknologi dapat membantu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran mahasiswa KKL dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek utama dalam penelitian ini adalah enam orang siswa kelas VI, sedangkan mahasiswa KKL, guru kelas, dan guru Bahasa Indonesia menjadi informan pendukung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa KKL memiliki peran positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan media seperti video pembelajaran, gambar, presentasi, dan media digital lainnya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa lebih mudah memahami materi. Siswa menunjukkan perhatian, antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran. Selain itu, mahasiswa KKL berperan sebagai fasilitator dan pendamping yang memberikan arahan serta membantu siswa ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keterpaduan antara pemanfaatan teknologi dan pendampingan mahasiswa KKL dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong motivasi belajar siswa di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang cukup besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut terlihat dari semakin luasnya pemanfaatan perangkat dan media digital dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak mengandalkan metode konvensional secara bertahap mulai diarahkan pada pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, seperti video pembelajaran, presentasi digital, aplikasi pembelajaran, kuis interaktif, platform pembelajaran daring, serta berbagai bentuk media multimedia. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa teknologi tidak lagi hanya dipandang sebagai alat tambahan dalam pembelajaran, tetapi telah menjadi salah satu bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dalam konteks pendidikan nasional, digitalisasi sekolah juga menjadi salah satu bagian dari upaya peningkatan mutu pembelajaran dan penguatan kapasitas sekolah dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21. Program digitalisasi sekolah diarahkan untuk mendukung perubahan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dan penguatan sumber daya manusia pendidikan.

Kebutuhan terhadap pembelajaran berbasis teknologi semakin penting pada jenjang sekolah dasar karena peserta didik berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, menarik, dan melibatkan berbagai bentuk stimulasi. Penggunaan teknologi memungkinkan materi pembelajaran disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, maupun aktivitas interaktif sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penjelasan verbal guru. Kajian terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton sehingga berpotensi meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa sekolah dasar (Rusdi, Ervianti, Adrias, & Zulkarnaini, 2025).

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan proses pendidikan karena menentukan sejauh mana siswa memiliki dorongan untuk mengikuti, mempertahankan, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar cenderung menunjukkan perhatian, ketekunan, antusiasme, dan keaktifan yang lebih baik selama proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, mudah merasa bosan, pasif dalam kegiatan pembelajaran, serta rendahnya keinginan untuk menyelesaikan tugas. Perdana dan Valentina (2022) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang berhubungan dengan keberhasilan belajar siswa sekolah dasar dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari lingkungan pembelajaran maupun karakteristik siswa.

Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, motivasi belajar dapat dibangun melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi. Media digital dapat menghadirkan materi melalui visualisasi dan aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Hasil kajian Rusdi et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif, aplikasi edukatif, e-book, multimedia interaktif, dan platform berbasis web dapat membuat pembelajaran lebih menarik serta mendorong antusiasme dan keaktifan siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan Munawaroh, Rokmanah, dan Syachruroji (2023) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT) memiliki peranan penting dalam pembelajaran abad ke-21, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam kepada peserta didik.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memungkinkan pendidik mengembangkan aktivitas belajar yang lebih interaktif. Prajayana, Farihah, dan Inganah (2025), misalnya, menemukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis digital yang dipadukan dengan Discovery Learning dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar. Pemanfaatan video pembelajaran, Chromebook, dan Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi dan berinteraksi dengan materi secara lebih aktif. Hasil wawancara dan observasi dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa unsur visual dan interaktif dari teknologi membantu siswa memahami materi sekaligus membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penelitian lain juga memperlihatkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih positif apabila teknologi tersebut diintegrasikan secara tepat ke dalam proses pedagogis. Sebuah penelitian mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dan PowerPoint interaktif dapat dikaitkan dengan perubahan perilaku siswa dari perhatian yang pasif menuju perhatian visual, kegiatan mencatat, bertanya, dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Temuan tersebut juga memperlihatkan bahwa teknologi tidak secara otomatis meningkatkan motivasi siswa; keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh bagaimana teknologi tersebut digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran (Amalia, Fazila, & Safitri, 2026).

Hal tersebut menunjukkan bahwa keberadaan teknologi saja belum cukup untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif. Teknologi membutuhkan peran pendidik dalam memilih media, merancang aktivitas, memberikan arahan, membangun interaksi, dan menyesuaikan penggunaan teknologi dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi pada dasarnya tidak hanya berkaitan dengan perangkat yang digunakan, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan orang yang menggunakannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian Santini, Nurul Fitrah, Syarifuddin, dan Alannasir (2026) menjelaskan bahwa media digital interaktif dapat memanfaatkan kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan aplikasi interaktif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga memiliki tantangan. Kemudahan akses terhadap teknologi tidak selalu berarti bahwa teknologi akan memberikan dampak positif terhadap proses belajar. Penggunaan perangkat digital yang tidak diarahkan dengan baik dapat menjadi sumber gangguan bagi siswa. Noor et al. (2026) menunjukkan bahwa perkembangan era digital dapat memunculkan persoalan berupa distraksi, berkurangnya fokus, dan pergeseran perhatian siswa dari kegiatan akademik menuju aktivitas hiburan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran memerlukan pendampingan dan pengelolaan yang tepat agar teknologi benar-benar berfungsi sebagai sarana pendidikan.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Mariyati dan Wilmar (2024) yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media sosial tertentu dapat berhubungan dengan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki dua sisi, yaitu dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran apabila digunakan secara terarah, tetapi juga dapat menjadi sumber gangguan apabila penggunaannya tidak dikendalikan. Dengan demikian, peran pendidik menjadi semakin penting dalam mengarahkan penggunaan teknologi agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam kondisi tersebut, keberadaan mahasiswa Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di sekolah memiliki posisi yang menarik untuk dikaji. Mahasiswa KKL tidak hanya memperoleh kesempatan untuk menerapkan teori pendidikan yang diperoleh di perguruan tinggi, tetapi juga berhadapan langsung dengan kondisi nyata pembelajaran di sekolah. Melalui kegiatan praktik mengajar, mahasiswa dituntut untuk merancang pembelajaran, memilih media yang sesuai, membangun komunikasi dengan siswa, mengelola kelas, serta melakukan penyesuaian terhadap karakteristik peserta didik. Penelitian mengenai pelaksanaan KKP pada mahasiswa calon guru sekolah dasar menunjukkan bahwa pengalaman praktik lapangan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan mengajar dasar melalui pengalaman langsung di lingkungan sekolah (MZ, Huda, & Kharisma, 2022).

Kehadiran mahasiswa KKL menjadi semakin relevan ketika pembelajaran yang dilaksanakan melibatkan teknologi. Mahasiswa yang relatif dekat dengan perkembangan teknologi digital dapat memiliki peluang untuk menghadirkan variasi media dan aktivitas pembelajaran yang berbeda. Penelitian Mutohhar et al. (2025) terhadap mahasiswa calon guru yang melaksanakan praktik mengajar menunjukkan bahwa calon guru menyadari pentingnya teknologi dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala berupa keterbatasan teknologi dan sumber daya.

Dengan demikian, mahasiswa KKL dapat dipandang bukan hanya sebagai peserta praktik yang belajar mengajar, tetapi juga sebagai salah satu pihak yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran baru bagi siswa. Kemampuan mahasiswa dalam menggunakan media digital, berkomunikasi dengan siswa, menciptakan aktivitas yang menarik, dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa berpotensi memengaruhi pengalaman belajar siswa. Penelitian Widyadhari (2024) juga menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, tetapi

implementasinya tetap menghadapi tantangan berupa keterbatasan akses dan kesulitan integrasi teknologi dengan pembelajaran.

Secara empiris, persoalan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berkaitan dengan ada atau tidaknya perangkat teknologi di sekolah, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana teknologi tersebut dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tingkat sekolah dasar, masih terdapat pembelajaran yang menggunakan metode konvensional dan belum secara optimal memanfaatkan media digital. Kondisi tersebut dapat menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi sehingga sebagian siswa mudah kehilangan perhatian dan kurang aktif mengikuti kegiatan belajar. Sebaliknya, ketika teknologi digunakan dalam bentuk video, media interaktif, kuis digital, atau presentasi visual, siswa cenderung memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi.

Penelitian Baihaqi et al. (2026) yang menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas VI menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran, PowerPoint, gambar ilustratif, dan platform interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media tersebut berkaitan dengan meningkatnya perhatian, antusiasme, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Kondisi tersebut menjadi penting untuk dikaji pada SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu karena penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu dilihat berdasarkan kondisi nyata sekolah, bukan hanya berdasarkan hasil penelitian di sekolah lain. Setiap sekolah memiliki karakteristik siswa, guru, fasilitas, budaya sekolah, serta kondisi lingkungan yang berbeda. Oleh karena itu, pengalaman siswa ketika mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa KKL perlu digali secara langsung untuk mengetahui bagaimana siswa memandang peran mahasiswa KKL dalam memanfaatkan teknologi dan bagaimana pengalaman tersebut berhubungan dengan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam penelitian kualitatif, pengalaman dan persepsi siswa menjadi penting karena motivasi belajar tidak selalu dapat dipahami hanya melalui nilai atau angka. Siswa dapat menunjukkan motivasi melalui perhatian terhadap pembelajaran, keinginan mengikuti kegiatan, keberanian bertanya, keaktifan menjawab, antusiasme, ketekunan, dan ketertarikan terhadap materi. Oleh sebab itu, wawancara terhadap siswa dapat memberikan informasi yang lebih mendalam mengenai bagaimana mereka mengalami pembelajaran berbasis teknologi yang dilaksanakan oleh mahasiswa KKL.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai peran mahasiswa Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI sebagai pihak yang mengalami secara langsung proses pembelajaran, sedangkan mahasiswa KKL dan guru kelas dijadikan sebagai informan pendukung untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai pelaksanaan pembelajaran dan perubahan motivasi belajar siswa. Objek penelitian adalah peran mahasiswa KKL dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penentuan informan dilakukan secara purposive, yaitu memilih informan yang dianggap mengetahui dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang diteliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas mahasiswa KKL, keterlibatan siswa, penggunaan teknologi, serta respons dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada siswa, mahasiswa KKL, dan guru untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, serta perubahan motivasi belajar siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses analisis dilakukan secara interaktif selama dan setelah proses pengumpulan data sehingga diperoleh gambaran yang sistematis mengenai peran mahasiswa KKL dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk memperoleh data mengenai peran mahasiswa KKL dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu, peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan delapan orang informan yang terdiri dari enam orang siswa kelas VI, satu orang guru kelas, dan satu orang guru Bahasa Indonesia. Wawancara dilakukan untuk mengetahui pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa KKL, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, respons dan keterlibatan siswa, serta pandangan guru terhadap peran mahasiswa KKL dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil wawancara dari masing-masing informan kemudian dideskripsikan berdasarkan informasi yang diperoleh selama proses penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ahmad Fauzan selaku siswa kelas VI, diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa KKL menggunakan media teknologi membuat dirinya lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar. Ahmad menjelaskan bahwa penggunaan video, gambar, dan materi yang ditampilkan melalui perangkat teknologi membuat pembelajaran lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku. Menurutnya, materi yang disampaikan dengan bantuan video dan gambar lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat contoh secara langsung. Ahmad juga menyampaikan bahwa mahasiswa KKL selalu membantu ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan memberikan penjelasan kembali apabila diperlukan. Kondisi tersebut membuat Ahmad merasa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh mahasiswa KKL. (Ahmad Fauzan, Wawancara, 14 Agustus 2026).

Hasil wawancara dengan Siti Aulia selaku siswa kelas VI menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran membuat dirinya lebih tertarik dan tidak mudah merasa bosan selama mengikuti kegiatan belajar. Siti mengatakan bahwa ketika mahasiswa PPL menggunakan video, gambar, dan media digital lainnya, materi yang diberikan menjadi lebih mudah dipahami. Ia juga merasa lebih berani untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapat karena mahasiswa KKL memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Menurut Siti, mahasiswa KKL tidak hanya menjelaskan materi tetapi juga membimbing siswa secara langsung ketika mengalami kesulitan. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara tersebut membuat Siti merasa lebih nyaman, aktif, dan memiliki semangat yang lebih besar untuk mengikuti proses pembelajaran. (Siti Aulia, Wawancara, 14 Agustus 2026).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Muhammad Rizky selaku siswa kelas VI, diketahui bahwa penggunaan media teknologi membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Rizky menyampaikan bahwa dirinya lebih menyukai pembelajaran ketika mahasiswa PPL menggunakan video atau gambar karena materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Ia juga menjelaskan bahwa mahasiswa KKL sering memberikan pertanyaan setelah menyampaikan materi sehingga siswa terdorong untuk memperhatikan penjelasan dan mencoba memberikan jawaban. Ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi, mahasiswa KKL memberikan penjelasan kembali dengan bahasa yang lebih sederhana. Menurut Rizky, kegiatan pembelajaran tersebut memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan membuat dirinya lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. (Muhammad Rizky, Wawancara, 14 Agustus 2026).

Hasil wawancara dengan Nurul Hasanah selaku siswa kelas VI menunjukkan bahwa penggunaan teknologi membantu meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Nurul menjelaskan bahwa mahasiswa PPL menggunakan berbagai media teknologi untuk menyampaikan materi sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga dapat melihat gambar atau video yang berkaitan dengan materi. Menurut Nurul, penggunaan media tersebut membuat siswa lebih fokus memperhatikan pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Ia juga menyampaikan bahwa mahasiswa KKL memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi selama kegiatan pembelajaran. Hal tersebut membuat Nurul merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong dirinya untuk mengikuti kegiatan belajar dengan lebih sungguh-sungguh. (Nurul Hasanah, Wawancara, 14 Agustus 2026).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Fajar Ramadhan selaku siswa kelas VI, diketahui bahwa mahasiswa KKL memiliki peran dalam memberikan dorongan dan semangat kepada siswa selama proses pembelajaran. Fajar menjelaskan bahwa mahasiswa KKL memberikan motivasi sebelum pembelajaran

dimulai dan memberikan apresiasi kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas. Menurut Fajar, penggunaan teknologi juga membuat pembelajaran lebih menarik karena materi dapat disampaikan melalui video, gambar, dan tampilan digital yang lebih mudah diperhatikan. Ia merasa lebih mudah memahami materi ketika terdapat contoh visual yang ditampilkan oleh mahasiswa KKL. Fajar juga menyampaikan bahwa pembelajaran tersebut membuat dirinya tidak cepat bosan dan lebih terdorong untuk menyelesaikan tugas serta mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai. (Fajar Ramadhan, Wawancara, 14 Agustus 2026).

Hasil wawancara dengan Putri Anggraini selaku siswa kelas VI menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Putri menyampaikan bahwa mahasiswa KKL membantu siswa memahami materi melalui media yang mudah dilihat dan dipahami. Menurutnya, siswa menjadi lebih aktif ketika mahasiswa KKL memberikan pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan materi yang ditampilkan melalui media teknologi. Putri juga menjelaskan bahwa mahasiswa KKL memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi maupun mengikuti kegiatan pembelajaran. Ia merasa lebih senang mengikuti pembelajaran karena suasana kelas menjadi lebih aktif dan siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan mahasiswa KKL. Menurut Putri, pembelajaran tersebut membuat dirinya lebih termotivasi untuk belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai. (Putri Anggraini, Wawancara, 14 Agustus 2026).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Zainal Hasibuan selaku guru kelas VI, diketahui bahwa keberadaan mahasiswa KKL memberikan kontribusi dalam membantu proses pembelajaran siswa. Menurut Zainal, mahasiswa KKL cukup aktif dalam membantu siswa memahami materi dan memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran. Ia melihat bahwa siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik ketika mahasiswa KKL menggunakan video, gambar, dan bahan pembelajaran digital. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru kelas juga menyampaikan bahwa mahasiswa KKL mampu membangun komunikasi yang baik dengan siswa sehingga siswa lebih berani menyampaikan kesulitan yang mereka alami. Menurutnya, penggunaan teknologi yang dilakukan mahasiswa KKL dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan membantu meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa. (Zainal Hasibuan, Wawancara, 14 Agustus 2026).

Hasil wawancara dengan Nurhayati Siregar selaku guru Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa mahasiswa KKL memberikan variasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Nurhayati menjelaskan bahwa mahasiswa KKL menggunakan media seperti video, gambar, dan materi digital untuk membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia. Menurutnya, penggunaan media tersebut membuat siswa terlihat lebih memperhatikan pembelajaran dan lebih aktif memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Ia juga melihat bahwa siswa lebih antusias ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media teknologi dibandingkan ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Namun, menurut Nurhayati, penggunaan teknologi harus disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa agar teknologi benar-benar memberikan manfaat dalam proses belajar. Secara keseluruhan, ia menilai bahwa mahasiswa KKL memiliki peran yang cukup baik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bervariasi dan mendorong minat serta motivasi belajar siswa. (Nurhayati Siregar, Wawancara, 14 Agustus 2026).

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan enam orang siswa, guru kelas, dan guru Bahasa Indonesia juga didukung oleh hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas VI SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa mahasiswa KKL berperan aktif dalam membantu proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung. Mahasiswa KKL tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan bimbingan kepada siswa, memberikan kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan selama pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran terlihat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada aspek penggunaan teknologi, mahasiswa KKL menggunakan media teknologi untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media yang digunakan berupa video, gambar, dan bahan pembelajaran digital yang ditampilkan selama proses pembelajaran. Ketika media tersebut digunakan, sebagian besar siswa terlihat memperhatikan materi yang

disampaikan dengan lebih baik. Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan materi yang diberikan dan mengikuti penjelasan mahasiswa KKL dengan cukup baik. Penggunaan media teknologi juga membantu mahasiswa KKL memberikan contoh yang lebih konkret sehingga siswa dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan contoh yang ditampilkan.

Hasil observasi juga menunjukkan adanya keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa terlihat memberikan respons ketika mahasiswa KKL mengajukan pertanyaan, beberapa siswa berani menjawab pertanyaan, dan siswa lainnya mengajukan pertanyaan ketika terdapat materi yang belum dipahami. Mahasiswa KKL memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dan memberikan tanggapan terhadap materi yang sedang dipelajari. Interaksi antara mahasiswa KKL dan siswa terlihat cukup baik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih komunikatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa KKL tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pendamping yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Pada aspek motivasi belajar, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media teknologi. Siswa tampak lebih fokus memperhatikan video atau gambar yang ditampilkan dan menunjukkan minat untuk mengetahui materi yang disampaikan. Beberapa siswa juga terlihat bersemangat ketika diberikan pertanyaan atau tugas yang berkaitan dengan media yang telah digunakan. Selain itu, siswa berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan dan mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai. Keadaan tersebut menunjukkan adanya perhatian, ketertarikan, keaktifan, dan semangat belajar yang menjadi bagian dari indikator motivasi belajar siswa.

Hasil observasi selanjutnya menunjukkan bahwa mahasiswa KKL memberikan bantuan secara langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan. Ketika terdapat siswa yang belum memahami materi atau mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, mahasiswa KKL memberikan penjelasan kembali dan membantu siswa secara bertahap. Mahasiswa KKL juga memberikan dorongan dan apresiasi kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas. Sikap tersebut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman sehingga siswa tidak merasa takut untuk bertanya maupun menyampaikan kesulitan yang dialaminya.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa peran mahasiswa KKL dalam pembelajaran berbasis teknologi terlihat melalui kegiatan membimbing, menjelaskan materi, menggunakan media teknologi, memberikan motivasi, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi yang disertai dengan pendampingan mahasiswa KKL membuat siswa terlihat lebih aktif, tertarik, dan antusias mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, hasil observasi mendukung hasil wawancara yang menunjukkan bahwa mahasiswa KKL memiliki peran dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VI SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dengan enam siswa kelas VI, wali kelas, dan guru Bahasa Indonesia serta didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa KKL memiliki peran yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kehadiran mahasiswa KKL membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media teknologi seperti video pembelajaran, gambar, presentasi, dan media digital lainnya mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut juga terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih fokus memperhatikan materi, aktif menjawab pertanyaan, berani menyampaikan pendapat, dan lebih bersemangat ketika mahasiswa KKL menggunakan media teknologi. Selain itu, mahasiswa KKL tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pendamping dan fasilitator yang membantu siswa ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi yang dilakukan mahasiswa KKL menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sekaligus mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Rahmi, Asfi, Pebriani, Ariyanto, Dewi, Azima, dan Harahap (2025) yang secara khusus mengkaji peran mahasiswa Pengenalan Lapangan Persekolahan

(PLP) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PLP berperan dalam meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan metode pembelajaran inovatif, pengembangan media pembelajaran kreatif, pembentukan hubungan emosional positif dengan siswa, serta integrasi teknologi dalam pembelajaran. Peningkatan motivasi terlihat melalui meningkatnya keaktifan, kehadiran, dan hasil belajar peserta didik. Temuan tersebut memiliki kesamaan yang kuat dengan penelitian ini, karena mahasiswa KKL di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu juga berperan sebagai penggerak inovasi pembelajaran melalui penggunaan teknologi dan pendekatan yang lebih dekat dengan siswa. Dengan demikian, keberadaan mahasiswa dalam kegiatan praktik lapangan tidak hanya memberikan pengalaman mengajar bagi mahasiswa, tetapi juga dapat memberikan kontribusi terhadap terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa.

Selanjutnya, penelitian Hidayat, Sari, dan Afandi (2026) juga memperkuat hasil penelitian ini. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa sekolah dasar dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan minat, antusiasme, dan ketekunan siswa dalam belajar. Penggunaan video pembelajaran, kegiatan diskusi, eksperimen, serta kuis interaktif menjadi faktor yang mendukung meningkatnya motivasi siswa. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu, karena penggunaan teknologi oleh mahasiswa KKL juga membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan lebih aktif dalam kegiatan kelas. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa teknologi akan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar apabila digunakan bersama dengan strategi pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sudarmika (2025) mengenai pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran di kelas VI sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berupa YouTube dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa apabila digunakan secara sistematis serta dipadukan dengan model pembelajaran yang aktif. Media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena siswa dapat memperoleh informasi melalui unsur visual dan audio secara bersamaan. Kondisi tersebut sesuai dengan hasil observasi dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan perhatian dan antusiasme yang lebih tinggi ketika mahasiswa KKL menggunakan media berbasis teknologi dalam menjelaskan materi. Dengan demikian, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat menjadi sarana untuk mengurangi kejenuhan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Penelitian Rosalina, Syarifuddin, dan Iwansyah (2025) turut mendukung temuan penelitian ini. Penelitian tersebut membahas implementasi teknologi digital melalui aplikasi Canva dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Peningkatan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan hasil penelitian di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif ketika mahasiswa KKL menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan teknologi tidak hanya membantu mahasiswa KKL dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan stimulus kepada siswa untuk memperhatikan, bertanya, menjawab, dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih antusias.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh Widyadhari (2024) yang mengkaji strategi pembelajaran berbasis teknologi pada jenjang sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, meskipun penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah dan ketersediaan fasilitas. Hal tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena keberhasilan mahasiswa KKL dalam memanfaatkan teknologi tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan mahasiswa dalam menyesuaikan teknologi dengan kondisi siswa dan proses pembelajaran. Mahasiswa KKL berperan dalam memilih media yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa sehingga teknologi tidak sekadar menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi menjadi bagian dari strategi untuk membangun perhatian dan motivasi siswa.

Selain itu, penelitian Ardono, Juharyanto, dan Arifin (2026) menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan

siswa di kelas. Penelitian tersebut menemukan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan integrasi teknologi menunjukkan motivasi yang lebih tinggi serta keterlibatan kelas yang lebih kuat. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa penggunaan teknologi secara tepat dapat memberikan pengaruh positif terhadap perilaku belajar siswa. Dalam konteks SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu, mahasiswa KKL menjadi pihak yang membantu menghadirkan penggunaan teknologi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Peran mahasiswa sebagai pendamping, fasilitator, dan pengelola kegiatan pembelajaran membuat penggunaan teknologi menjadi lebih terarah sehingga siswa tidak hanya menjadi pengguna media, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa peran mahasiswa PPL dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tidak berdiri sendiri, tetapi terbentuk melalui perpaduan antara penggunaan teknologi, strategi pembelajaran yang menarik, interaksi positif dengan siswa, serta pendampingan selama proses pembelajaran. Mahasiswa KKL dapat menjadi agen pembaruan pembelajaran karena membawa ide, metode, dan pemanfaatan teknologi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ketika teknologi digunakan secara tepat dan disertai pendampingan yang baik, siswa cenderung menunjukkan perhatian, keaktifan, antusiasme, dan ketekunan yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan mahasiswa KKL di sekolah dapat memberikan manfaat bukan hanya bagi mahasiswa dalam memperoleh pengalaman praktik mengajar, tetapi juga bagi sekolah dan siswa melalui terciptanya proses pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu mendorong motivasi belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran mahasiswa KKL dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa KKL memiliki peran yang cukup penting dalam mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Peran tersebut terlihat melalui keterlibatan mahasiswa KKL dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, menggunakan media dan teknologi yang sesuai dengan materi, memberikan pendampingan kepada siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, mahasiswa KKL, guru kelas, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran, penggunaan teknologi seperti video pembelajaran, gambar, presentasi, dan media digital lainnya membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, lebih memperhatikan materi, lebih aktif berpartisipasi, serta menunjukkan antusiasme yang lebih baik dalam kegiatan belajar.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi yang didampingi oleh mahasiswa KKL dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri 0613 Desa Pagaran Batu. Mahasiswa KKL tidak hanya berperan sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator dan pendamping yang membantu siswa dalam memahami materi serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterpaduan antara pemanfaatan teknologi, kreativitas mahasiswa KKL, dan pendampingan secara langsung mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, tidak monoton, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, keberadaan mahasiswa KKL dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu didukung melalui kerja sama antara mahasiswa, guru, pihak sekolah, dan siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mampu mendorong motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

REFERENSI

Aisyah, A., Azizah, N., Zubaidah, S. L., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas media teknologi sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2*(4), 2260–2269. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.601

Anggraini, S., Amalia, E. N., S., R. E., Afifa, R., Natasya, L., & Kuntarto, E. (2024). Persepsi guru dan siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal, 4*(6), 982–992.

Ardono, Juharyanto, & Arifin, S. (2026). Impact of digital learning tools on numeracy, motivation, and engagement in elementary education. *Journal of Research in Instructional, 6*(1).

Arifah, E. N. (2024). Pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP PGRI 2 Singosari. *Center of Education Journal (CEJou), 4*(2). https://doi.org/10.55757/cejou.v4i2.365

Ghofur, A., Mutmainah, M., & Amalia, D. (2025). Pengaruh penggunaan media video dan game edukatif berbasis digital terhadap motivasi belajar siswa di SDN Pondok Bahar Kota Tangerang. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam, 8*(2). https://doi.org/10.51476/dirasah.v8i2.755

Hendri, H., & Hilmi, H. S. (2026). Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran berbasis teknologi: Literatur review. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan, 7*(3). https://doi.org/10.55681/nusra.v7i3.6177

Hidayat, M. W., Sari, Y., & Afandi, M. (2026). Implementation of digital-based discovery learning to improve motivation in science learning for fifth grade students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 13*(2), 450–467.

Layla, F. A. M., Nurhasanah, N., Rahmi, T., Malik, F. A., & Tarage, S. H. (2025). Dampak penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2). https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27002

Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Paling, S., & Suparyono, E. I. (2024). Pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Pedagog: Jurnal Ilmiah, 2*(2), 52–61. https://doi.org/10.71387/pji.v2i2.90

Putra, M. A. S., Herliani, H., Rafianti, W. R., Suriansyah, A., Aprina, N., & Sapna, S. (2026). Efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar murid sekolah dasar. *Journal of Character and Elementary Education, 5*(1). https://doi.org/10.35508/jocee.v5i1.26762

Rahmi, Y. N., Asfi, N. A., Pebriani, D., Ariyanto, A., Dewi, G. K., Azima, N., & Harahap, P. (2025). Peran mahasiswa PLP dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Muhammadiyah 3 Unggulan Pekanbaru. *Al Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5*(2).

Rosalina, Syarifuddin, & Iwansyah, A. (2025). Implementasi teknologi digital melalui aplikasi Canva dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa SDN 61 Karara Kota Bima. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2), 211–221.

Sudarmika, I. G. A. A. (2025). Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran di kelas VI sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4), 362–380.

Widyadhari, B. (2024). The influence of technology-based learning strategies on student performance/motivation in primary schools. *International Journal of Students Education, 2*(2), 265–270.