

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman (Studi pada Siswa Kelas II SDN 016 Muara Wahau, Kutai Timur, Kalimantan Timur)

M. Rizky Murdiansyah^{1*}

¹ Program Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Depok

*Corresponding Email: rizkymurdiansyah@gmail.com

ABSTRAK: SDN 016 Muara Wahau merupakan sekolah dasar yang berada di wilayah pedalaman Kabupaten Kutai Timur, Kalimantan Timur, dengan keterbatasan akses internet dan infrastruktur pendidikan. Di tengah kondisi tersebut, rendahnya prestasi belajar siswa kelas II menjadi perhatian, sementara sekolah telah memiliki perangkat tablet yang belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis digital dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei korelasional-prediktif terhadap seluruh 25 siswa kelas II sebagai total sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan dokumentasi nilai ulangan harian, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar dan menjadi faktor paling dominan, diikuti oleh motivasi belajar yang juga berpengaruh signifikan. Secara simultan, kedua variabel menjelaskan sebagian besar variasi prestasi belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas pembelajaran di dalam kelas, bukan faktor di luar sekolah, menjadi penentu utama capaian akademik anak-anak di wilayah pedalaman, sekaligus menjadi dasar rekomendasi pengembangan media digital dan penguatan motivasi belajar secara bersamaan di sekolah-sekolah terpencil.

Kata Kunci: media pembelajaran digital; motivasi belajar; prestasi belajar; sekolah pedalaman

ABSTRACT: SDN 016 Muara Wahau is a primary school located in a remote area of East Kutai Regency, East Kalimantan, with limited internet access and educational infrastructure. Against this backdrop, the low academic achievement of second-grade students has become a concern, even though the school already owns tablet devices that remain underutilized. This study aims to analyze the influence of digital-based learning media and learning motivation on student achievement, both partially and simultaneously. A quantitative approach with a correlational-predictive survey method was applied to all 25 second-grade students as a total sampling. Data were collected through questionnaires and documentation of daily test scores, then analyzed using multiple linear regression. The results show that digital-based learning media has a positive and significant effect on student achievement and is the most dominant factor, followed by learning motivation, which also has a significant effect. Simultaneously, both variables explain most of the variation in student achievement. These findings confirm that classroom learning quality, rather than out-of-school factors, is the main determinant of academic achievement for children in remote areas, and form the basis for recommendations to develop digital media and strengthen learning motivation simultaneously in remote schools.

Keywords: digital learning media; learning motivation; student achievement; remote school

PENDAHULUAN

SDN 016 Muara Wahau terletak di Kecamatan Muara Wahau, Kabupaten Kutai Timur, Provinsi Kalimantan Timur, sekitar 340 kilometer dari ibu kota provinsi dengan waktu tempuh delapan hingga sepuluh jam melalui jalur darat yang melintasi hutan tropis dan perkebunan kelapa sawit. Kondisi geografis yang terisolasi ini menempatkan sekolah pada posisi yang sangat berbeda dari sekolah-sekolah perkotaan, baik dari sisi aksesibilitas sumber belajar maupun dukungan teknis pengembangan pembelajaran. Koneksi internet di wilayah ini sangat tidak stabil dan pasokan listrik kerap padam tanpa jadwal pasti, sehingga guru tidak dapat sepenuhnya mengandalkan perangkat digital pada setiap sesi pembelajaran.

Di tengah keterbatasan tersebut, sekolah telah memiliki 15 unit tablet hasil program digitalisasi dari Pemerintah Kabupaten Kutai Timur, namun pemanfaatannya belum optimal. Keberadaan tablet ini tetap menjadi potensi berharga karena memungkinkan penggunaan konten luring (offline) yang telah diunduh sebelumnya, sehingga pembelajaran berbasis media digital tetap dapat berlangsung tanpa bergantung pada koneksi internet secara real-time. Persoalan mendasar yang muncul adalah rendahnya prestasi belajar siswa kelas II, yang diduga berkaitan dengan pemanfaatan media digital yang belum maksimal dan motivasi belajar siswa yang belum tumbuh secara optimal, mengingat sebagian besar orang tua siswa memiliki keterbatasan waktu dan pendidikan untuk mendampingi anak belajar di rumah.

Kajian ini bertumpu pada tiga kerangka teori. Teori Media Pembelajaran Berbasis Digital merujuk pada pemikiran Arsyad (2014), Sadiman (2012), dan Rusman (2012) yang menegaskan peran media dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar melalui fungsi atensi, afektif, kognitif, dan interaktivitas. Teori Motivasi Belajar merujuk pada Sardiman (2011), Uno (2011), dan Maslow (1943) tentang dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas belajar siswa. Teori Prestasi Belajar didasarkan pada Taksonomi Bloom (1956) dan Sudjana (2009) mengenai capaian belajar pada ranah kognitif mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab tiga pertanyaan: seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap prestasi belajar siswa; seberapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa; dan seberapa besar pengaruh kedua variabel tersebut secara simultan terhadap prestasi belajar siswa kelas II SDN 016 Muara Wahau. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dan mendeskripsikan besarnya pengaruh tersebut, baik secara parsial maupun simultan, sekaligus mengidentifikasi variabel yang memberikan kontribusi paling dominan terhadap capaian belajar siswa di lingkungan sekolah pedalaman.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam konteks sekolah pedalaman tidak dapat dipahami semata-mata sebagai penggunaan perangkat teknologi, melainkan sebagai strategi pedagogis untuk memperluas pengalaman belajar siswa melalui visualisasi, suara, animasi, latihan interaktif, dan umpan balik yang lebih konkret. Pada siswa kelas rendah sekolah dasar, karakteristik belajar yang masih dominan konkret-operasional menuntut kehadiran media yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih mudah diamati dan dipahami. Penelitian Kusuma, Putri, dan Sari (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar dalam mengikuti proses pembelajaran.

Efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh kondisi kesiapan sekolah, guru, dan lingkungan belajar. Dalam konteks SDN 016 Muara Wahau, keterbatasan jaringan internet dan listrik menjadikan penggunaan media digital berbasis daring penuh kurang realistis untuk diterapkan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih sesuai adalah penggunaan media digital luring, seperti video pembelajaran tersimpan, aplikasi latihan tanpa internet, modul interaktif sederhana, dan bahan ajar digital yang dapat diakses melalui tablet sekolah. Rigiarti (2021) menegaskan bahwa kesenjangan digital pada guru sekolah dasar masih menjadi salah satu hambatan dalam optimalisasi teknologi pembelajaran, terutama ketika kesiapan sumber daya manusia dan infrastruktur belum merata.

Motivasi belajar menjadi faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan prestasi belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih baik, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, keberanian bertanya, serta kesiapan mengikuti kegiatan pembelajaran meskipun fasilitas belajar terbatas. Pada kelas II sekolah dasar, motivasi belajar tidak hanya muncul dari dorongan internal siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh suasana kelas, dukungan guru, bentuk penghargaan, variasi kegiatan belajar, dan keterlibatan orang tua di rumah. Putri dan Andaryani (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat mendorong peningkatan keterlibatan belajar dan hasil belajar peserta didik.

Hubungan antara media pembelajaran berbasis digital, motivasi belajar, dan prestasi belajar perlu dikaji secara simultan karena ketiganya saling berinteraksi dalam proses pembelajaran. Media digital yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar, sementara motivasi yang kuat dapat mendorong siswa untuk lebih aktif menggunakan media tersebut sebagai sarana memahami materi. Dalam konteks sekolah pedalaman, kajian ini memiliki nilai penting karena tidak hanya mengukur pengaruh teknologi terhadap prestasi belajar, tetapi juga menempatkan motivasi belajar sebagai variabel psikologis yang dapat memperkuat atau melemahkan dampak penggunaan media digital. Yunita, Roemintoyo, dan Murwaningsih (2025) menegaskan bahwa inovasi pembelajaran digital di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa agar berdampak terhadap pemahaman dan capaian belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei berdesain korelasional-prediktif, yang bertujuan mendeskripsikan dan mengukur tingkat hubungan serta pengaruh antarvariabel pada satu titik waktu tanpa manipulasi perlakuan oleh peneliti. Pendekatan ini dipilih karena rumusan masalah penelitian menggunakan frasa “seberapa besar pengaruh” yang menuntut pengukuran presisi melalui statistik inferensial. Desain eksperimental maupun kuasi-eksperimen tidak memungkinkan diterapkan karena SDN 016 Muara Wahau hanya memiliki satu rombongan belajar kelas II sehingga tidak tersedia kelompok pembandingan yang setara.

Populasi sekaligus sampel penelitian adalah seluruh 25 siswa kelas II SDN 016 Muara Wahau pada Tahun Ajaran 2025/2026 (13 laki-laki dan 12 perempuan), yang diambil dengan teknik total sampling mengingat jumlah populasi yang relatif kecil. Data primer berupa skor variabel media pembelajaran berbasis digital (X_1) dan motivasi belajar (X_2) diperoleh melalui kuesioner berskala Likert yang dibacakan langsung oleh peneliti mengingat kemampuan

membaca mandiri siswa kelas II yang masih berkembang. Data sekunder berupa nilai ulangan harian dan tes formatif semester ganjil digunakan sebagai operasionalisasi variabel prestasi belajar (Y), karena mencerminkan performa belajar siswa yang autentik dan tidak dipengaruhi oleh bias keinginan sosial.

Data dianalisis menggunakan regresi linear berganda melalui SPSS versi 20, didahului dengan pengujian asumsi klasik (normalitas, linearitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas) untuk memastikan model regresi layak digunakan. Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji t untuk menguji pengaruh parsial masing-masing variabel bebas, uji F untuk menguji pengaruh simultan, serta koefisien determinasi (R^2) untuk mengukur besaran kontribusi model secara keseluruhan, seluruhnya pada taraf signifikansi 5%.

Instrumen kuesioner disusun berdasarkan indikator operasional dari masing-masing variabel penelitian. Variabel media pembelajaran berbasis digital mencakup aspek kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, kejelasan materi, interaktivitas, dan kebermanfaatan media dalam membantu pemahaman siswa. Variabel motivasi belajar mencakup ketekunan mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap penjelasan guru, keinginan menyelesaikan tugas, rasa senang belajar, dan dorongan untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Setiap butir pernyataan menggunakan skala Likert sederhana yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas II, sehingga proses pengisian dilakukan melalui pembacaan pernyataan secara langsung oleh peneliti dengan bahasa yang mudah dipahami. Penggunaan kuesioner berskala Likert dalam penelitian kuantitatif pendidikan dipandang relevan untuk mengukur sikap, persepsi, dan kecenderungan perilaku belajar peserta didik secara terstruktur (Yanti, Hidayat, & Mulyani, 2025; Sabrina & Narmoatmojo, 2025).

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, instrumen penelitian ditelaah terlebih dahulu melalui validasi isi oleh guru kelas dan ahli pendidikan dasar untuk memastikan kesesuaian butir dengan indikator variabel, karakteristik siswa kelas rendah, serta konteks pembelajaran di sekolah pedalaman. Selanjutnya, data hasil pengisian kuesioner diperiksa melalui uji validitas butir dan reliabilitas internal agar instrumen yang digunakan memiliki konsistensi pengukuran yang memadai. Prosedur pengumpulan data dilakukan pada jam pembelajaran yang telah disepakati dengan pihak sekolah, tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar utama. Peneliti juga menjaga kerahasiaan identitas siswa dengan hanya menggunakan kode responden dalam proses tabulasi dan analisis data. Penggunaan regresi linear berganda dalam penelitian pendidikan dinilai tepat ketika peneliti ingin mengetahui kontribusi lebih dari satu variabel bebas terhadap hasil belajar atau prestasi belajar siswa (Apriliyanti & Yasip, 2025; Silangen, Mamentu, dkk., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SDN 016 Muara Wahau memiliki enam ruang kelas dengan kondisi fisik yang cukup memadai meski sebagian dinding dan atap memerlukan perbaikan, sebuah perpustakaan dengan koleksi buku yang sebagian besar belum sesuai kurikulum berlaku, satu proyektor, satu laptop, dan 15 tablet hasil program digitalisasi sekolah. Masyarakat sekitar sekolah adalah komunitas multietnis, terdiri atas penduduk asli Dayak Wehea dan transmigran yang bekerja di sektor perkebunan dan pertambangan dengan tingkat penghasilan yang tidak menentu,

sehingga peran guru menjadi sangat sentral dalam mendukung perkembangan akademik siswa di luar jam sekolah.

Pengujian Hipotesis

Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa kedua variabel bebas terbukti berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa, baik secara parsial maupun simultan, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis
(n = 25; t tabel = 2,069; F tabel = 3,44)

Hipotesis	t / F hitung	Sig.	Kesimpulan
$X_1 \rightarrow Y$ (parsial)	t = 9,485	0,000	Signifikan
$X_2 \rightarrow Y$ (parsial)	t = 7,136	0,000	Signifikan
$X_1, X_2 \rightarrow Y$ (simultan)	F = 100,621	0,000	Signifikan ($R^2 = 0,901$)

Persamaan regresi yang terbentuk adalah $\hat{Y} = -21,026 + 0,783X_1 + 0,517X_2$. Variabel media pembelajaran berbasis digital (X_1) memberikan kontribusi parsial sebesar 66,7% ($\beta = 0,667$) terhadap variasi prestasi belajar, sementara motivasi belajar (X_2) memberikan kontribusi sebesar 50,2% ($\beta = 0,502$). Secara bersama-sama, kedua variabel menjelaskan 90,1% variasi prestasi belajar siswa ($R^2 = 0,901$), sedangkan sisanya sebesar 9,9% dijelaskan oleh faktor lain di luar model, seperti dukungan orang tua dan kondisi sosial-ekonomi keluarga. Sebagai ilustrasi, siswa dengan skor $X_1 = 49$ dan $X_2 = 53$ (mendekati rata-rata) diprediksi memperoleh nilai 69,91 pada skala 0–100, sangat mendekati KKM 70, yang menunjukkan bahwa model regresi menghasilkan prediksi yang realistis.

Pembahasan

Temuan bahwa media pembelajaran berbasis digital menjadi faktor paling dominan (66,7%) memperkuat validitas teori Arsyad (2014) tentang fungsi atensi, afektif, kognitif, dan interaktivitas media dalam pembelajaran, sekaligus menegaskan relevansinya bahkan pada konteks sekolah dengan keterbatasan infrastruktur seperti SDN 016 Muara Wahau. Pemanfaatan konten luring pada tablet terbukti mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan konkret bagi siswa kelas II yang berada pada tahap operasional konkret, tanpa harus bergantung pada koneksi internet yang tidak stabil.

Motivasi belajar juga terbukti berpengaruh signifikan (50,2%), sejalan dengan pandangan Sardiman (2011), Uno (2011), dan Maslow (1943) tentang pentingnya dorongan internal dan eksternal dalam menggerakkan aktivitas belajar. Dalam konteks sekolah pedalaman dengan keterbatasan dukungan orang tua di rumah, peran guru menjadi penentu utama dalam menumbuhkan motivasi tersebut, misalnya melalui suasana kelas yang hangat dan apresiatif terhadap usaha belajar siswa.

Kontribusi simultan sebesar 90,1% menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran di dalam kelas jauh lebih menentukan capaian akademik siswa dibandingkan faktor eksternal sekolah seperti keterbatasan geografis atau sosial-ekonomi keluarga. Temuan ini memberi harapan bahwa intervensi pada dua aspek yang dapat dikendalikan sekolah, yaitu pemanfaatan media digital dan penguatan motivasi belajar, mampu memberikan dampak nyata terhadap prestasi belajar siswa di wilayah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal), sekalipun tanpa perbaikan infrastruktur berskala besar dalam waktu dekat.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterbatasan geografis tidak selalu menjadi penghambat mutlak bagi peningkatan prestasi belajar apabila sekolah mampu mengoptimalkan sumber daya pembelajaran yang tersedia. Keberadaan tablet sebagai media digital luring dapat menjadi bentuk adaptasi pedagogis yang relevan dengan kondisi SDN 016 Muara Wahau, karena guru tetap dapat menghadirkan materi yang visual, menarik, dan berulang tanpa bergantung sepenuhnya pada akses internet. Dengan demikian, media digital tidak harus selalu dipahami sebagai pembelajaran daring, tetapi dapat dikembangkan sebagai perangkat bantu pembelajaran yang fleksibel sesuai konteks lokal sekolah. Temuan ini sejalan dengan Zakiyyah, Sutopo, dan Harianingsih (2025) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar dapat mendukung peningkatan hasil belajar secara lebih efektif.

Temuan penelitian ini mengisyaratkan perlunya penguatan kapasitas guru dalam merancang, memilih, dan mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran harian. Media digital tidak akan berdampak optimal apabila hanya diperlakukan sebagai alat tambahan, tanpa strategi pembelajaran yang terencana dan tanpa penguatan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengombinasikan penggunaan tablet dengan kegiatan tanya jawab, permainan edukatif, latihan berulang, penghargaan atas usaha siswa, serta pendampingan individual bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar. Dalam konteks ini, profesionalisme guru menjadi faktor penting karena guru berperan sebagai penghubung antara teknologi, materi ajar, dan karakteristik peserta didik. Korompis, Rawung, dan rekan-rekan (2025) menegaskan bahwa pengembangan profesionalisme guru di era digital diperlukan agar teknologi benar-benar berfungsi sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran, bukan sekadar pemenuhan fasilitas sekolah.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis digital berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas II SDN 016 Muara Wahau dan merupakan variabel dengan kontribusi paling dominan. Motivasi belajar juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Secara simultan, kedua variabel berpengaruh positif dan signifikan serta mampu menjelaskan 90,1% variasi prestasi belajar siswa. Temuan ini merekomendasikan agar sekolah, dinas pendidikan, dan pemerintah daerah memprioritaskan pengembangan konten digital luring berbasis muatan lokal Kalimantan, pelatihan kompetensi digital guru, serta penguatan strategi penumbuhan motivasi belajar sebagai dua aspek yang dapat segera dikendalikan sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di wilayah pedalaman, sembari infrastruktur jaringan internet terus diupayakan perbaikannya dalam jangka menengah dan panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyanti, R., & Yasip, Y. (2025). Pengaruh budaya belajar di rumah dan sekolah terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Malasan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/3789>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran (edisi revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. New York: David McKay Company.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. California: SAGE Publications.
- Dewi, F., & Hamid, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–58.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Guilford, J. P. (1956). *Fundamental statistics in psychology and education (3rd ed.)*. New York: McGraw-Hill.
- Korompis, F. L. S., Rawung, S., dkk. (2025). Tantangan dan peluang dalam pengembangan profesionalisme guru di era digital: Suatu kajian literatur. *Takuana*. <https://ejurnal.man4kotapekanbaru.sch.id/takuana/article/view/250>
- Kusuma, I. L. Y. E., Putri, D. A. A., & Sari, E. Y. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Educational Technology Journal*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj/article/view/37901>
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- Putri, Y. M., & Andaryani, E. T. (2025). Development of Snake and Ladder Board Game Media to Improve Fifth-Grade Students Learning Outcomes on Fraction. *Jurnal Pendidikan Progresif*. <https://jpp.fkip.unila.ac.id/index.php/jpp/article/view/267>
- Rigianti, H. A. (2021). Kesenjangan digital di kalangan guru SD dengan rentang usia 20–58 tahun di Kecamatan Rajabasa. *Jurnal Pendidikan Modern*. <https://www.academia.edu/download/79135349/179.pdf>
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sabrina, A., & Narmoatmojo, W. (2025). Hubungan pemahaman Bhinneka Tunggal Ika dengan kesadaran berkebhinekaan global. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/15695>
- Sadiman, A. S. (2012). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silangen, P. V. A., Mamentu, M. D., dkk. (2025). Pengaruh kesiapan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran ekonomi di sekolah menengah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JPPG/article/view/26973>
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Uno, H. B. (2011). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yanti, R. F., Hidayat, W., & Mulyani, H. (2025). Pengaruh strategi pemasaran pondok pesantren berbasis digital terhadap minat peserta didik. *Journal of Education Management Research*. <https://journal.cahyaedu.com/index.php/jemr/article/view/94>
- Yunita, H. R., Roemintoyo, R., & Murwaningsih, T. (2025). E-Module Math O_Pedia: A Digital Learning Innovation for Elementary Students' Understanding of Fractions. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJSD/article/view/91355>
- Zakiyyah, H., Sutopo, Y., Harianingsih, T., dkk. (2025). Literature review: Differentiated E-Worksheets to boost primary school learning outcomes between 2020–2025. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://mail.edunesia.org/edu/article/view/1216>