Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, November 2026, 12 (11.A), 109-115
DOI: https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14988
p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development
Available online at https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Televisi Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III di SDN 5 Sama Guna

Marianto[1], Juandra Prisma Mahendra[2], M.Taufik[3]

PGSD, STKIP Hamzar

Received: 10 Oktober 2026
Revised: 02 November 2026
Accepted: 14 November 2026

Abstract

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah media televisi digital mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN 5 Sama Guna. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun tempat penelitian ini dilakukan di SD Negeri 5 Sama Guna, Kecamatan Tanjung. Data dan sumber data dalam penelitian ini berupa data primer dan skunder. Prosedur dalam penelitian ini menggunakan tahapan (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi.Teknik Analisa data dilakukan dengan tahapan observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media televisi digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada Bahasa Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan, dilihat dari hasil tes siswa dengan jumlah 9 siswa di peroleh hasil pada pra siklus dengan nilai rata-rata siswa 31, dengan siswa tuntas sejumlah 3 siswa, sedangkan 6 siswa berada dalam kategori tidak tuntas. Pada siklus I di dapatkan hasil dari 9 siswa dengan nilai rata-rata 35 atau 33% , siswa dengan ketuntasan sejumlah 6 siswa, sedangkan siswa tidak tuntas sejumlah 3 siswa dengan rata-rata skor 35 atau 67%. Hasil pada sisklus II menunjukkan ketuntasan yang sangat baik diperoleh hasil 9 siswa dengan kategori tuntas sejumlah 8 siswa, sedangkan 1 siswa belum tuntas, perolehan nilai rata-rata yaitu 37 atau 89%. Hasil peroleh menunjukkan bahwa media televisi digital dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN 5 Sama Guna.

Keywords: Media Televisi Digital, Minat Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

(*) Corresponding Author: mariantoanto95@gmail.com, juandraprisma.m@gmail.com, muhmmadtaufik33@gmail.com

How to Cite: Marianto, M., Mahendra, J., & Taufik, M. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Televisi Digital Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III di SDN 5 Sama Guna. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *12*(11.A), 109-115. Retrieved from https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14988

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan, yang secara langsung berdampak pada metode pengajaran di berbagai jenjang sekolah. Di era digital ini, media pembelajaran tradisional seperti papan tulis dan buku pelajaran mulai beralih ke format yang lebih interaktif dan inovatif, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran digital. Media digital ini mencakup berbagai jenis, mulai dari presentasi berbasis *PowerPoint,* video edukatif, hingga game-based learning yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis bagi siswa (Arsanti, 2021).

Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media digital dapat memfasilitasi visualisasi konsep-konsep

abstrak yang sulit dipahami oleh siswa. Misalnya, dengan menggunakan animasi atau simulasi interaktif, guru dapat menjelaskan topik-topik yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dimengerti. Kedua, media digital juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tempo dan gaya belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam media digital, sering kali terdapat elemen *self-paced learning* yang memungkinkan siswa untuk mengulang pelajaran sebanyak yang mereka butuhkan (Putu Rissa Putri Intari Dewi et al., 2022). Hal ini tentunya berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, terutama bagi mereka yang memerlukan waktu lebih untuk memahami suatu materi.

Penggunaan teknologi ini tidak hanya mendukung proses penyampaian materi, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Khususnya pada jenjang sekolah dasar, media digital diharapkan mampu membangkitkan minat belajar siswa yang selama ini sering kali dianggap kurang konsisten. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan dasar, agar penggunaannya tidak hanya sekadar tren, tetapi benar- benar menjadi solusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Perubahan paradigma dari metode konvensional ke digital juga menjadi refleksi dari tuntutan zaman yang serba cepat dan serba digital (Anjarsari & Mulyani, 2020).

Minat belajar merupakan aspek psikologis penting dalam proses pembelajaran siswa. Siswa dengan minat belajar yang tinggi akan menunjukkan antusiasme, perhatian, dan keterlibatan yang lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Di sisi lain, rendahnya minat belajar sering kali menjadi kendala utama dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru dan institusi pendidikan terus mencari strategi yang dapat membangkitkan minat siswa, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran digital. Media digital dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih visual, dinamis, dan interaktif, yang dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran. Inovasi-inovasi dalam penyampaian materi ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka masing-masing. Dengan demikian, pendekatan berbasis teknologi dinilai mampu menjawab tantangan pembelajaran di abad 21, khususnya dalam konteks pembelajaran di tingkat dasar (Putra & Suryani, 2019).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga sejalan dengan perkembangan karakteristik generasi siswa masa kini yang dikenal sebagai generasi digital native. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang terbiasa dengan teknologi, seperti *smartphone*, tablet, dan internet. Akibatnya, metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau penjelasan di papan tulis mulai dianggap kurang menarik dan tidak mampu memfasilitasi kebutuhan belajar mereka secara optimal. Media digital yang memanfaatkan animasi, game edukasi, dan video interaktif dapat menjadi jembatan untuk menjembatani kesenjangan antara kebiasaan digital siswa dengan proses pembelajaran di sekolah. Ketika media yang digunakan sesuai dengan dunia siswa, maka proses belajar menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital harus dilakukan secara bijak dan terstruktur agar tidak hanya menarik, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang kuat (Wijayanti & Sari, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 yaitu bapak Anto, S.Pd pada tanggal 16 februari 2026 bahwa metode pembelajaran inovatif (seperti pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, pada kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan metode mengajar konvensional seperti ceramah yang berpusat pada guru. Di satu sisi, metode konvensional dianggap lebih mudah diterapkan dan efisien dalam menyampaikan materi. Namun di sisi lain, metode ini seringkali membuat siswa pasif, kurang terlibat, dan cenderung memiliki minat belajar yang rendah, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal terutama pada matapelajaran Bahasa Indonesia. Sebagai tambahan, penting untuk dicatat bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan tidak hanya tentang menggantikan metode pembelajaran konvensional, tetapi juga tentang bagaimana memadukan teknologi dengan pedagogi yang tepat. Dalam hal ini, peran guru sangat krusial. Guru harus mampu merancang media digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Novita & Sundari, 2020). Selain itu, kemampuan guru dalam memandu siswa untuk menggunakan media tersebut dengan bijak dan efektif juga merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan implementasi teknologi dalam pendidikan.

Namun demikian, efektivitas media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran yang harus mampu menyesuaikan media yang digunakan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Pemilihan media yang tepat, pengelolaan kelas yang baik, serta pendekatan yang humanis menjadi faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Media digital hanyalah alat bantu, dan keberhasilan penggunaannya sangat ditentukan oleh bagaimana guru mengintegrasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam bidang teknologi informasi menjadi syarat utama agar media digital dapat memberikan dampak yang optimal terhadap peningkatan minat belajar siswa (Rahmadani & Fitriani, 2020).

Tidak dapat dipungkiri bahwa tantangan dalam penerapan media pembelajaran digital juga cukup kompleks, terutama di lingkungan sekolah dasar yang belum semua memiliki infrastruktur teknologi yang memadai. Ketersediaan perangkat seperti komputer, tablet, serta akses internet menjadi kendala utama dalam penerapan media digital secara merata. Selain itu, kemampuan teknis guru dan siswa dalam mengoperasikan teknologi juga menjadi faktor pembatas dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Dalam kondisi tersebut, sangat penting adanya dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah untuk menyediakan fasilitas dan pelatihan yang dibutuhkan agar integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal. Penelitian mengenai kendala-kendala ini menjadi penting untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kesiapan sekolah dalam menerapkan media digital secara efektif (Syamsudin & Lestari, 2021).

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki dampak positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Media yang menarik secara visual dan interaktif dapat merangsang rasa ingin tahu siswa serta meningkatkan fokus mereka

dalam mengikuti pelajaran. Dengan dukungan multimedia, konsep-konsep abstrak dalam pelajaran dapat dijelaskan dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami. Misalnya, pelajaran matematika yang biasanya dianggap sulit, dapat disampaikan melalui permainan edukatif berbasis aplikasi yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga bermain dan menikmati prosesnya. Hal ini menunjukkan bahwa media digital mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung tumbuhnya minat belajar siswa secara alami (Herlina & Prasetyo, 2022).

Selain aspek minat belajar, media digital juga memberikan kontribusi dalam pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dalam banyak aplikasi digital, siswa dituntut untuk berpikir logis, menyelesaikan masalah, dan berinteraksi dengan konten yang menstimulasi daya pikir mereka. Kegiatan belajar yang melibatkan penggunaan media digital sering kali mengintegrasikan berbagai bentuk komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, serta mendorong siswa untuk menghasilkan karya digital sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis digital tidak hanya berfokus pada transfer ilmu, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa dalam menghadapi tantangan masa depan. Oleh sebab itu sebab itu, media digital dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap perkembangan zaman. (Iskandar & Zulkarnain, 2023).

METODE

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas III SDN 5 Sama Guna. Menurut Arikunto (2012), penelitian tentang kegiatan belajar yang mencakup tindakan yang dimunculkan dan terjadi secara bersamaan dalam kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas III SDN 5 Sama guna Desa Sama Guna Kecamatan Tanjung Kabupatn Lombok Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 5 Sama Guna Kecamatan Tanjung Kabupatn Lombok Utara yang berjumlah 9 orang anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Sumber data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumber atau informan utama melalui observasi, dokumentasi, angket dan wawancara, (Arikunto, 2015). Sumber data sekunder, yaitu sumber data pendukung dari data primer. Sumber data sekunder yaitu data yang didapat dari sumber data yang sudah ada dari sebelumnya (Arikunto, 2015). Pada penelitian yang akan saya lakukan terdapat 4 tahapan sesaui dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif, yakni dengan memberikan gambaran data hasil penelitian berupa nilai rata-rata dan presentase kemandirian siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah suatu penelitian tindakan kelas dari dua siklus. Setiap siklus mencakup satu dari aktivitas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan refleksi untuk masing-masing siklus. Hasil penelitian ini mengalami peningkatan

signifikan, yakni kualitas proses pembelajaran dan minat belajar pada siswa kelas III SDN 5 Sama Guna.

Tabel. Persentase Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Keterangan	**Pra Siklus**	**Siklus I**	**Siklus II**
Jumlah Nilai	278	318	338
Rata-Rata	31	35	37
Jumlah Siswa Tuntas	3	6	8
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	6	3	1
Ketuntasan Klasikal	33%	67%	89%

Berdasarkan tabel hasil pra siklus di atas dapat di jelaskan bahwa dari 9 siswa, ada 3 siswa sudah menunjukkan minat belajar yang baik, sedangkan terdapat 6 siswa menunjukkan hasil yang kurang, nilai rata-rata perolehan setiap siswa yaitu 31 dengan jumlah nilai 278, Perolehan skor secara klasikal di dapatkan 33%. Pada tahapan siklus I diperoleh hasil peningkatan signifikan dari 9 siswa terdapat 6 siswa menunjukkan minat belajar yang baik, sedangkan 3 siswa dengan hasil minat belajar masih kurang. Sedangkan nilai rata-rata setiap siswa diperoleh 35, dengan jumlah nilai 318, perolehan skor secara klasikal pada siklus I ini mencapai 67%.

Hasil perolehan minat belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan berdasarka perolehan skor dengan jumlah siswa tuntas yaitu 8 orang dari 9 jumlah siswa, sedngakana siswa dengan kategori tidak tuntas sejumlah 1 dengan perolehan nilai rata-rata siswa 37, dengan jumlah nilai 338 dengan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya, Sedangkan perolehan secara klasikal dari keseluruhan siswa yaitu 89%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan dari media televisi digital dalam pembelajaran di kelas mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Peningkatan minat belajar siswa pada evaluasi siklus I menunjukkan bahwa minat belajar siswa belum mengalami peningkatan yang signifikan. Ini terjadi karena siswa masih belum beradaptasi dengan model pembelajaran yang guru terapkan, diakrenakan sebelumnya guru terbiasa menggunakan metode konvensional dalam mengajar sehinga dengan hadirnya pembelajaran berbasis digital ini siswa masih nampak belum memahai pola pembelajaran. Pada siklus II, terdapat peningkatan yang sangat baik, peningkatan ini nampak dari antusias siswa dalam mendengarkan guru saat mengarahkan pembelajaran. Siswa juga nampak senang ketika guru menerapkan model televisi digital, siswa menjadi sangat tertarik dan mulai memahami dan lebih mudah menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru dengan bantuan media digital televisi.

Media pembelajaran digital dapat mendukung guru dalam menyampaikan konten pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Proses belajar yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan fokus, memperkuat indra, serta mengembangkan kegembiraan dalam belajar para siswa. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran krusial dalam mengoptimalkan minat, motivasi, dan partisipasi yang pada akhirnya berpengaruh positif terhadap pencapaian belajar pesertadidik (Nazmi, 2023).

Sebenarnya, minat untuk belajar setiap siswa bervariasi, siswa yang memiliki ketertarikan yang besar untuk belajar akan merasa bahagia dan mampu

mengatur tingkahlakunya supaya bisa mengikuti proses belajar di sekolah dengan baik, sedangkan siswa yang minat belajarnya rendah cenderung kurang menikmati kegiatan belajar yang disediakan oleh guru di sekolah.

Minat belajar berkaitan dengan adanya perasaan tertarik dan juga senang untuk belajar, adanya pasrtisipasi aktif, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan daya konsentrasi yang besar, memiliki perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, adanya kenyamanan pada saat belajar, dan dimilikinya kapasitas dalam membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalaninya (Akrim, 2025).

Ketertarikan yang muncul dari dalam diri siswa menjadi motivasi. dan semangat agar dapat menjalani proses pembelajaran dengan penuh kegembiraan dan perhatian maksimum dalam pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi efisien. Sejalan dengan pandangan yang disampaikan oleh Malikhatun berdasarkan pengalaman hal tersebut akan muncul ketertarikan terhadap sesuatu, jika pengalaman yang diperoleh menarik dan berarti bagi dirinya sehingga individu tersebut memberikan perhatian lebih. pada hal yang dia minati, ia akan berhasrat untuk memahami, mempelajarinya lebih dalam. dalam. Siswa yang memiliki ketertarikan besar dalam belajar, maka bisa memotivasi dirinya. Untuk memahami secara mendetail tentang bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Siswa dengan minat belajar yang rendah akan mengalami kesulitan dalam proses proses belajar akan agak terhambat, siswa kesulitan memahami materi dan kurang berpartisipasi.dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan penarikan kesimpulan dari teori yaitu dapat diberi kesimpulan bahwa media televisi digital mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN 5 Sama Guna, hasil perolehan skor masing masing siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap minat siswa dalam belajar. Pada siklus II di dapat skor secara klasikal mencapai KKM yaitu 89%.

Dampak media pembelajaran televisi digital menghasilkan minat yang berasal dari dalam. diri siswa agar mampu menjadi motivasi yang besar untuk belajar dengan antusias. serta semangat yang besar. Saat siswa merasa bahagia dan antusias dalam proses pembelajaran, mereka cenderung lebih berkonsentrasi dan memperhatikan dengan baik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. Penting bagi seorang pendidik untuk mendorong dan membangun suasana pembelajaran yang menarik bagi murid, termasuk dengan menggunakan teknologi seperti televisi digital untuk meningkatkan perhatian dan partisipasi pelajar dalam proses belajar. Siswa dapat menunjukkan minat belajar mereka ketika memanfaatkan media televisi digital dengan memperhatikan tanggapannya.

KESIMPULAN

Hasil perolehan minat belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan berdasarka perolehan skor dengan jumlah siswa tuntas yaitu 8 orang dari 9 jumlah siswa, sedngakana siswa dengan kategori tidak tuntas sejumlah 1 dengan perolehan nilai rata-rata siswa 37, dengan jumlah nilai 338 dengan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya, Sedangkan perolehan secara klasikal dari keseluruhan siswa yaitu 89%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan dari media televisi digital dalam pembelajaran di kelas mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Peningkatan minat belajar siswa pada evaluasi siklus I

menunjukkan bahwa minat belajar siswa belum mengalami peningkatan yang signifikan. Ini terjadi karena siswa masih belum beradaptasi dengan model pembelajaran yang guru terapkan, diakrenakan sebelumnya guru terbiasa menggunakan metode konvensional dalam mengajar sehinga dengan hadirnya pembelajaran berbasis digital ini siswa masih nampak belum memahai pola pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Ketiga. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Arsanti, M. A. (2021). Plagiat Merupakan Tindakan Tidak Terpuji Plagiat Merupakan Tindakan Tidak Terpuji. Repository.Usd.Ac.Id, 1–85. Retrieved from https://repository.usd.ac.id/25510/2/084114001_Full%5B1%5D.pdf

Ahmad Rithaudin. (2020). Adaptasi Metode Montessori Sebagai Metode Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakrta, TT).

Fadlilah, M. & Khoirida, L. (2014). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.

Fajarwati Indah. (2014). Konsep Montessori Tentenag Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Prespektif Islam.

Farida Anea. (2019). "Kurikulum Model Montessori Sebuah Panduan Untuk Anak Usia Dini", Yogyakarta:Digagu Media.

Indah Wahyuningsih. (2023). Pengaruh Model Pendidikan Montessori Terhadap Hasil Balajar Matematika Siswa, Skripsi, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah).

Indrijari Herdina, (2017). Psikologi Pekembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampa" Jakarta, Kencana.

Kusuma, L. (2017). *Perbedaan kemandirian anak usia 5-6 tahun ditinjau dari status bekerja ibu*. In *Skripsi*.

Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, & I Dewa Putu Juwana. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi, 2(2), 98–109. https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961

Ridwana, R., Nafisyah, V. A., Yani, A., Setiawan, I., Waluya, B., Mulyadi, A., & Rosyana, M. (2022). Pengembangan media digital untuk meningkatkan minat siswa dan kualitas pembelajaran Geografi di sekolah. Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 18(2), 268–286. https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i2.5501

Suharnan. (2012). Pengembangan Skala Kemandirian. *Persona : Jurnal Psikologi Indonesia,* 1(2), 66-76.

Sanjaya, D. R. H. W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Prenada Media.

Sardiman. (2023). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Reneka Cipta. Bandung.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian: Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D,* Bandung: Alfabeta

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: PT Bumi Aksara

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 2 Ayat 1

Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. Il. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. Sandhyakala Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya, 2(2), 1–10. https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562