JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 65-73
Email: lp3msakti@gmail.com

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Aisya Riqzi Muthma'inna[1]*, Baiq Sima[2], I Gusti Ayu Yesica Viona Lestari[3], Muhammad Zainul Mardhi[4], Oktavia Indah Nizwan Azilla[5], & Wihda Humairaq Yuliandari[6]
[1,2,3,4,5,&6]Program Studi Diploma III Teknologi Laboratorium Medis, Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Mataram, Jl. Prabu Rangkasari Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
**Email: aisyarizqimuthmainna@gmail.com*
Submit: 15-10-2026; Revised: 04-11-2026; Accepted: 18-11-2026; Published: 18-11-2026

ABSTRAK: Perkembangan teknologi digital mendorong pembaruan proses pembelajaran, termasuk di sekolah dasar. Namun, kajian yang merangkum pemanfaatan media pembelajaran digital dengan fokus pada hasil belajar siswa sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (literature review) terhadap enam artikel jurnal ilmiah yang terbit pada tahun 2023–2026 tentang pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Hasil kajian menunjukkan bahwa media yang paling banyak digunakan adalah PowerPoint dan video pembelajaran, selain Canva, Google Classroom, WhatsApp group, dan Wordwall. Seluruh artikel melaporkan bahwa media pembelajaran digital membantu meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain ditunjukkan oleh N-gain kategori tinggi (0,7406), ketuntasan belajar rata-rata 89,60%, kenaikan nilai rata-rata ulangan harian sebesar 15%, dan pemahaman materi yang lebih baik. Kendala penerapan meliputi akses internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat, serta keterampilan digital guru dan siswa yang belum merata. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, dengan efektivitas yang dipengaruhi oleh keterampilan guru serta ketersediaan perangkat dan internet, sehingga sebaiknya dipadukan dengan media konvensional dan interaksi langsung antara guru dan siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Hasil Belajar, Sekolah Dasar, Studi Pustaka.

ABSTRACT: *The development of digital technology has encouraged innovation in learning, including at the elementary school level. However, reviews that synthesize the use of digital learning media with a focus on elementary school students' learning outcomes are still limited. This study aims to determine the use of digital learning media in improving elementary school students' learning outcomes. The method used was a literature review of six scientific journal articles published in 2023–2026 on the use of digital learning media in elementary schools. The results show that the most commonly used media were PowerPoint and learning videos, in addition to Canva, Google Classroom, WhatsApp groups, and Wordwall. All of the articles reported that digital learning media helped improve students' learning outcomes, as indicated by a high-category N-gain (0.7406), an average learning mastery of 89.60%, a 15% increase in the average daily test score, and better understanding of the material. Obstacles to implementation included unstable internet access, limited devices, and uneven digital skills among teachers and students. It can be concluded that digital learning media have the potential to improve elementary school students' learning outcomes, with effectiveness influenced by teachers' skills and the availability of devices and internet access, so they should be combined with conventional media and direct interaction between teachers and students.*

Keywords: *Digital Learning Media, Learning Outcomes, Elementary School, Literature Review.*

How to Cite: Muthma'inna, A.R., Sima, B., Lestari, I. G. A.Y. V., Mardhi, M. Z., Azzila, O. I. N., & Yliandari, W. H. (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan, *Vol.2* (2), 65-73. https://ejournal.lp3msakti.com/index.php/JurnalSakti/article/view/90/version/91

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 65-73
Email: lp3msakti@gmail.com

Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan *is Licensed Under a CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License*.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital mendorong pembaruan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran. Pendidik dituntut selalu inovatif, salah satunya dengan menyisipkan teknologi dalam pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi dan terdorong belajar secara mandiri. Media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal serta mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Namun, belum semua guru mampu mengembangkan media berbasis teknologi informasi, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan siswa mudah bosan (Lillihata *et al.*, 2022). Dalam praktiknya, media pembelajaran terbagi menjadi media konvensional dan media digital. Media konvensional, seperti papan tulis dan buku pelajaran, tetap digunakan, sedangkan media digital mencakup pembelajaran jarak jauh melalui Google Meet, Google Classroom, dan Zoom, serta media video audio visual. Penggunaan media digital membutuhkan fasilitas yang memadai, seperti proyektor, laptop, dan jaringan internet yang kuat, serta berisiko menimbulkan ketergantungan pada teknologi. Pada kondisi tertentu, media konvensional bahkan menjadi satu-satunya pilihan. Karena itu, kedua jenis media perlu digunakan beriringan agar pembelajaran tidak membosankan dan interaksi antara pendidik dan peserta didik tetap terjaga (Yuniarti *et al.*, 2023).

Di antara berbagai bentuk media digital, media interaktif memiliki potensi besar dalam pembelajaran. Media interaktif merespons tindakan pengguna melalui animasi, permainan, video, dan gambar, serta memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatannya sendiri. Meski demikian, penggunaannya dipengaruhi oleh faktor pendukung, seperti dorongan guru, dan faktor penghambat, seperti koneksi internet yang tidak stabil (Rahma *et al.*, 2024).Kajian terdahulu pada jenjang sekolah dasar menunjukkan bahwa media digital berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif, serta mendukung belajar mandiri dan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Namun, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur serta kompetensi digital guru dan siswa, sementara distraksi dan kurangnya pengawasan guru maupun orang tua menjadi tantangan lain. Sebagian besar studi tersebut juga masih bersifat lokal dan terbatas pada konteks tertentu (Kurniyah *et al.*, 2026).

Pada tingkat platform, kajian pustaka terhadap artikel nasional tahun 2020–2025 melaporkan bahwa Quizizz, media berbasis gamifikasi dengan sistem poin, papan peringkat, dan umpan balik langsung, meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa sekolah dasar serta memudahkan guru memantau perkembangan belajar. Penerapannya tetap memerlukan akses internet dan perangkat yang memadai. Meski demikian, sebagian besar penelitian tentang Quizizz masih berupa penelitian tindakan kelas dengan subjek terbatas (Puzally *et al.*, 2026).Penelitian terdahulu tersebut belum menjawab beberapa hal. Pertama, kajian yang ada lebih banyak menyoroti kemandirian belajar, motivasi, dan kesiapan guru, atau membandingkan media konvensional dan digital secara umum, sehingga hasil belajar siswa sekolah dasar belum menjadi fokus utama. Kajian yang membahas tantangan dan peluang media digital pun masih bersifat lokal dan

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 65-73
Email: lp3msakti@gmail.com

terbatas pada konteks tertentu, sedangkan kajian yang berfokus pada Quizizz hanya menggambarkan satu platform dan sebagian besar berupa penelitian tindakan kelas dengan subjek terbatas, sehingga temuannya belum dapat digeneralisasi pada media lain seperti PowerPoint, video pembelajaran, Canva, dan Google Classroom. Kedua, belum diketahui seberapa kuat bukti peningkatan hasil belajar tersebut, karena temuan yang ada tersebar pada penelitian dengan desain dan subjek terbatas serta belum dipilah antara bukti berupa angka dan temuan yang bersifat deskriptif. Ketiga, faktor pendukung dan penghambat, seperti dorongan guru, kompetensi digital, koneksi internet, dan ketersediaan perangkat, baru dibahas secara terpisah dan belum dikaitkan dengan efektivitas media terhadap hasil belajar, terutama di sekolah dengan infrastruktur terbatas serta cara guru mengatasinya. Akibatnya, guru dan pengambil kebijakan belum memiliki gambaran terpadu tentang media apa yang digunakan, seberapa kuat buktinya, dan syarat apa yang perlu dipenuhi agar media digital efektif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan agar guru memiliki dasar untuk memilih media yang sesuai dengan kondisi sekolahnya, serta agar sekolah dan pemerintah daerah dapat menentukan dukungan perangkat, jaringan, dan pelatihan guru yang tepat sasaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*literature review*), yaitu kegiatan menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian. Kegiatan ini dilakukan dengan mempelajari buku referensi, hasil penelitian sebelumnya, dan literatur lain yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan. Dengan begitu, uraian dalam artikel bersandar pada data yang dapat dipertanggungjawabkan, bukan sekadar karangan (Azis, 2023).Pelaksanaan studi pustaka dilakukan dalam empat tahap. Pertama, menentukan jenis pustaka yang dibutuhkan, seperti buku, jurnal, sumber internet, atau kombinasinya. Kedua, membaca seluruh pustaka yang telah ditentukan. Ketiga, mengkaji pustaka tersebut dan mencatat informasi penting yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, lalu merangkumnya sesuai topik yang dibahas. Keempat, menyajikan hasil kajian dalam tulisan, baik melalui kutipan yang disertai sitasi maupun parafrase. Semua sumber yang dirujuk dicantumkan dalam daftar pustaka untuk menghindari plagiarisme yang tidak disengaja.

Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Studi Pustaka



JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 65-73
Email: lp3msakti@gmail.com

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kajian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Pencarian literatur menghasilkan 6 artikel jurnal yang terbit pada tahun 2023–2026. Artikel dikelompokkan menjadi tiga tema, yaitu jenis media digital yang digunakan (6 artikel), peningkatan hasil belajar siswa (6 artikel), dan kendala penerapan media digital (3 artikel). Berdasarkan desainnya, 3 artikel berupa studi pustaka atau SLR (*Systematic Literature Review*), 2 artikel menggunakan metode kualitatif, dan 1 artikel menggunakan metode kuantitatif kuasi-eksperimen.

Tabel 1. Karakteristik Artikel yang Teridentifikasi.

No	Penulis/Tahun	Tujuan	Media Pembelajaran Digital yang Digunakan	Hasil Temuan
1	Kurniawan & Zabeta (2025)	Menganalisis pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran kelas V	Video pembelajaran, PowerPoint	Pemahaman siswa terhadap materi meningkat; video lebih efektif daripada ceramah; kendala berupa internet tidak stabil dan perangkat terbatas
2	Alifah *et al.* (2023)	Mengidentifikasi pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik	Canva, WhatsApp group, Google Classroom, animasi, video pembelajaran, PowerPoint interaktif, komik digital	Media digital meningkatkan hasil belajar siswa; siswa lebih mudah memperoleh dan memahami materi
3	Resti *et al.* (2024)	Mengkaji media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi digital siswa SD	Media visual, audio visual, dan audio; animasi, PowerPoint, Wordwall	Media berbasis teknologi berkontribusi pada literasi digital dan dapat berdampak positif pada hasil belajar; guru perlu terampil menggunakannya
4	Novela *et al.* (2024)	Menjelaskan media pembelajaran digital sebagai inovasi pembelajaran di SD	E-book, video pembelajaran, simulasi interaktif, game edukatif, platform daring, media audio visual, visual, dan audio	Media digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa
5	Utami *et al.* (2024)	Mengevaluasi efektivitas Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS	Wordwall (*game-based learning*)	N-gain 0,7406 (kategori tinggi); ketuntasan belajar rata-rata 89,60%

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 65-73
Email: lp3msakti@gmail.com

No	Penulis/Tahun	Tujuan	Media Pembelajaran Digital yang Digunakan	Hasil Temuan
6	Raharjo *et al.* (2026)	Mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa	PowerPoint, video interaktif, gambar digital	Nilai rata-rata ulangan harian naik 15%; kendala berupa internet terbatas dan hanya ada satu proyektor

Media yang paling banyak digunakan adalah PowerPoint dan video pembelajaran (Kurniawan & Zabeta, 2025; Raharjo *et al.*, 2026; Alifah *et al.*, 2023). Media lain yang ditemukan adalah Canva, Google Classroom, WhatsApp group, dan Wordwall (Alifah *et al.*, 2023; Utami *et al.*, 2024). Novela *et al.* (2024) membagi media digital menjadi tiga jenis, yaitu audio visual, visual, dan audio.

Seluruh artikel menunjukkan bahwa media pembelajaran digital membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Utami *et al.* (2024) melaporkan N-gain kategori tinggi setelah siswa belajar dengan Wordwall, dan hampir semua siswa memperoleh nilai di atas 80 pada *post-test*. Raharjo *et al.* (2026) menemukan kenaikan rata-rata nilai ulangan harian sebesar 15%. Alifah *et al.* (2023) menyimpulkan dari tujuh artikel yang ditinjau bahwa media digital berpengaruh terhadap hasil belajar tematik. Kurniawan & Zabeta (2025) menemukan bahwa pemahaman siswa terhadap materi meningkat, dan Novela *et al.* (2024) menyatakan media digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar. Resti *et al.* (2024) juga menyatakan bahwa media berbasis teknologi dapat berdampak positif pada hasil belajar, selain berkontribusi pada literasi digital siswa.

Kendala penerapan yang ditemukan adalah akses internet yang tidak stabil, jumlah perangkat yang terbatas, serta keterampilan digital guru dan siswa yang belum merata (Kurniawan & Zabeta, 2025; Raharjo *et al.*, 2026; Resti *et al.*, 2024).

Pembahasan

Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Data kuantitatif dari Utami *et al.* (2024) dan Raharjo *et al.* (2026) mendukung kesimpulan Alifah *et al.* (2023) bahwa media digital berpengaruh pada hasil belajar. Temuan ini sejalan dengan Puzally *et al.* (2026) yang merangkum bahwa penggunaan Quizizz meningkatkan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa sekolah dasar, serta dengan Kurniyah *et al.* (2026) yang menyimpulkan bahwa media digital dapat diintegrasikan secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada jenjang ini.

Salah satu penyebabnya adalah media digital membantu siswa memahami konsep yang abstrak melalui visual. Siswa pada penelitian Raharjo *et al.* (2026) menyatakan lebih cepat paham ketika materi disampaikan melalui video. Novela *et al.* (2024) menjelaskan bahwa gabungan teks, gambar, audio, dan video membantu siswa memahami materi dan mengingat informasi. Alifah *et al.* (2023) menambahkan bahwa animasi dan ilustrasi berwarna membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran, sehingga materi lebih mudah dicerna.

Pada media berbasis permainan, Utami *et al.* (2024) menjelaskan bahwa Wordwall memberikan umpan balik langsung sehingga siswa dapat segera

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 65-73
Email: lp3msakti@gmail.com

memperbaiki kesalahan. Wordwall juga mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Umpan balik langsung juga menjadi fitur utama Quizizz, bersama sistem poin dan papan peringkat yang membuat kegiatan evaluasi lebih menarik dan mendorong keaktifan siswa (Puzally *et al.*, 2026). Selain itu, media digital memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kecepatannya sendiri (Novela *et al.*, 2024; Rahma *et al.*, 2024; Kurniyah *et al.*, 2026).

Meskipun demikian, hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh media. Raharjo *et al.* (2026) menegaskan bahwa kenaikan nilai juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Kurniawan & Zabeta (2025) menemukan bahwa guru yang kurang terbiasa dengan teknologi cenderung menggunakan PowerPoint hanya sebagai alat presentasi satu arah. Resti *et al.* (2024) juga menyatakan bahwa manfaat media terletak pada cara guru menggunakannya, bukan pada kecanggihan perangkatnya. Oleh karena itu, ketiga artikel merekomendasikan pelatihan guru. Hal ini sejalan dengan Kurniyah *et al.* (2026) yang menegaskan bahwa media digital perlu diposisikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang secara pedagogis, bukan sekadar alat bantu teknis, dan dengan Puzally *et al.* (2026) yang menyatakan bahwa keberhasilan Quizizz dipengaruhi oleh model pembelajaran dan desain aktivitas yang digunakan. Artinya, media digital berperan sebagai penunjang, bukan satu-satunya penentu keberhasilan.

Ketersediaan infrastruktur juga memengaruhi efektivitas media, terutama di sekolah pedesaan atau daerah dengan sumber daya terbatas. Kurniyah *et al.* (2026) menyoroti bahwa ketimpangan akses perangkat dan internet dapat memperlebar kesenjangan pendidikan yang sudah ada. Raharjo *et al.* (2026) melaporkan bahwa video yang membutuhkan internet sering terhenti dan sekolah hanya memiliki satu proyektor yang dipakai bergantian. Kurniawan & Zabeta (2025) menemukan bahwa sebagian siswa tidak memiliki perangkat pribadi untuk mengulang materi di rumah. Guru mengatasinya dengan mengunduh video sebelum pembelajaran dan menggunakan media yang tidak memerlukan internet, seperti PowerPoint (Raharjo *et al.*, 2026). Solusi serupa pada Quizizz adalah fitur paper mode yang memungkinkan penggunaan secara luring melalui QR Code pada pembelajaran tatap muka (Puzally *et al.*, 2026).

Berdasarkan uraian tersebut, kelebihan pemanfaatan media pembelajaran digital dapat dirangkum sebagai berikut.

1. Materi abstrak lebih mudah dipahami karena dapat divisualisasikan (Raharjo *et al.*, 2026; Novela *et al.*, 2024).
2. Siswa memperoleh umpan balik langsung melalui kuis dan latihan interaktif (Utami *et al.*, 2024; Puzally *et al.*, 2026).
3. Pembelajaran lebih fleksibel dan mendukung belajar mandiri (Novela *et al.*, 2024).
4. Media dapat mengakomodasi gaya belajar yang beragam dan mendukung pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Utami *et al.*, 2024; Kurniyah *et al.*, 2026).

Di sisi lain, pemanfaatan media digital memiliki kekurangan sebagai berikut.

JURNAL SISTEM INFORMASI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
E-ISSN 3109-7324
Volume 2, No 2, Desember 2026; Page, 65-73
Email: lp3msakti@gmail.com

1. Keberhasilannya bergantung pada kesiapan perangkat dan jaringan internet (Kurniawan & Zabeta, 2025; Raharjo *et al.*, 2026).
2. Media digital menuntut kompetensi guru dalam memilih dan mengoperasikannya (Resti *et al.*, 2024).
3. Penggunaan yang berlebihan berisiko menimbulkan ketergantungan pada teknologi (Yuniarti *et al.*, 2023), serta distraksi apabila tidak diawasi oleh guru dan orang tua (Kurniyah *et al.*, 2026).
4. Hasil belajar juga dipengaruhi faktor lain, seperti model pembelajaran dan desain aktivitas, sehingga media bukan satu-satunya penentu (Puzally *et al.*, 2026).

Karena itu, media digital sebaiknya dipandang sebagai pelengkap media konvensional, bukan penggantinya. Yuniarti *et al.* (2023) menyarankan agar kedua jenis media digunakan beriringan agar interaksi antara pendidik dan peserta didik tetap terjaga, dan Kurniawan & Zabeta (2025) menyarankan perpaduan metode digital dan konvensional, sejalan dengan rekomendasi pembelajaran campuran (*blended learning*) pada jenjang sekolah dasar (Kurniyah *et al.*, 2026). Hal ini didukung temuan bahwa sebagian siswa kesulitan memahami materi jika media digunakan tanpa penjelasan langsung dari guru (Kurniawan & Zabeta, 2025), serta bahwa peran guru bergeser menjadi fasilitator (Novela *et al.*, 2024).

SIMPULAN

Sintesis keenam artikel menghasilkan tiga kontribusi utama. Pertama, seluruh artikel melaporkan bahwa media pembelajaran digital, terutama PowerPoint dan video pembelajaran, serta Wordwall, Canva, dan Google Classroom, membantu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, bukti berupa angka hanya dilaporkan oleh dua artikel, yaitu N-gain kategori tinggi (0,7406) dengan ketuntasan belajar rata-rata 89,60% pada Wordwall dan kenaikan nilai rata-rata ulangan harian sebesar 15%, sedangkan empat artikel lainnya berupa kajian pustaka atau temuan deskriptif sehingga kekuatan buktinya belum setara. Kedua, peningkatan hasil belajar dijelaskan oleh tiga mekanisme yang konsisten antarartikel, yaitu visualisasi konsep abstrak, umpan balik langsung, dan kesempatan belajar mandiri sesuai kecepatan siswa. Ketiga, efektivitas media ditentukan oleh keterampilan guru dalam mengintegrasikannya serta ketersediaan perangkat dan internet, bukan oleh kecanggihan media itu sendiri. Pada sekolah dengan infrastruktur terbatas, media yang dapat digunakan tanpa internet, seperti PowerPoint dan video yang diunduh lebih dahulu, menjadi strategi yang realistis. Dengan demikian, media digital paling tepat diposisikan sebagai pelengkap media konvensional yang disertai pendampingan langsung dari guru.

SARAN

1. Guru perlu mengikuti pelatihan secara berkelanjutan, memilih media sesuai tujuan pembelajaran, dan tetap mendampingi siswa secara langsung.
2. Sekolah dan pemerintah daerah perlu meningkatkan akses internet dan jumlah perangkat, terutama di daerah pedesaan, serta menyediakan alternatif media yang tidak membutuhkan internet.

DAFTAR RUJUKAN

Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa, 1*(3), 103–115. https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463

Azis, Y. A. (2023, 10 Mei). *Studi pustaka: Pengertian, tujuan, sumber dan metode.* Deepublish Store. https://deepublishstore.com/blog/penelitian-skripsi/studi-pustaka/

Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada siswa kelas V di sekolah dasar. *Research and Development Journal of Education, 11*(1), 258–267. https://doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28612

Kurniyah, N., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2026). The use of digital media in the learning process at elementary schools: Challenges and opportunities. *Journal of Practice Learning and Educational Development, 6*(1), 1082–1088. https://doi.org/10.58737/jpled.v6i1.921

Lillihata, S., Karesina, D. M., Alfons, A., & Pulung, R. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa di era digital. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI, 3*(2), 377–393. https://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/id/article/view/616

Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi pembelajaran inovatif melalui media digital di sekolah dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development, 4*(2), 100–105. https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283

Puzally, F. N., Sholehah, P. D., Nugraha, I. A., Risawati, N. R., Rofiqoh, J. A., Imaduddin, M., & Indrawati, D. (2026). Peran media pembelajaran digital Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar: Analisis studi pustaka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 285–292. https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/45833/25769

Raharjo, R., Wiyati, I., Sutanto, Santoso, & Rondli, W. S. (2026). Efektivitas penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SDN 1 Sarirejo. *JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar, 2*(5), 07–17. https://doi.org/10.70277/jgsd.v2i5.28

Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh penggunaan media digital sebagai media interaktif pada pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, 4*(2), 12–21. https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298

Resti, Wati, R. A., Ma'arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8*(3), 1145–1157. https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563

Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD. *Journal of*

Education Research, *5*(4), 6081–6089. https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1939

Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, *4*(2), 84–95. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920