

Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Mifta Huljanah^{1*}, Erwin Krisman Zai²

¹⁻²Universitas Battuta, Indonesia

Email: mifta2538@gmail.com¹, erwinkrismanzai@gmail.com²

Korespondensi penulis: mifta2538@gmail.com*

Abstract. *This study aims to evaluate the effectiveness of digital learning media in enhancing elementary school students' learning interest within the context of technological advancement in education. Digital media such as interactive videos, educational animations, and learning applications are increasingly integrated into teaching processes as a response to the demand for more innovative and adaptive education. This research discusses how digital learning media can stimulate students' intrinsic motivation, strengthen engagement, and create a more enjoyable and contextual learning experience. The findings indicate that digital media holds significant potential to improve the quality of primary education by presenting content in an engaging and easily comprehensible manner. Despite technical challenges such as limited device availability and internet access, conceptually, digital learning media can serve as a strategic solution in reforming teaching methods in the digital age.*

Keywords: *digital learning media, educational technology, elementary students, learning effectiveness, learning interest.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dalam konteks perkembangan teknologi pendidikan. Media digital seperti video interaktif, animasi edukatif, dan aplikasi pembelajaran kini semakin diintegrasikan dalam proses belajar-mengajar sebagai respons terhadap kebutuhan pendidikan yang lebih inovatif dan adaptif. Dalam kajian ini, dibahas bagaimana media pembelajaran digital mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa, memperkuat keterlibatan belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi signifikan dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Meskipun terdapat tantangan teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, secara konseptual media pembelajaran digital dapat menjadi solusi strategis dalam reformasi metode pembelajaran di era digital.

Kata kunci: media pembelajaran digital, teknologi pendidikan, siswa sekolah dasar, efektivitas pembelajaran, minat belajar.

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan dengan hadirnya berbagai inovasi teknologi informasi. Salah satu bentuk transformasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran digital di lingkungan sekolah dasar. Media ini mencakup berbagai alat dan platform digital seperti video pembelajaran interaktif, aplikasi edukasi, hingga penggunaan internet sebagai sumber belajar. 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)

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, media digital dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang relevan dan adaptif terhadap perkembangan zaman. (Iskandar & Zulkarnain, 2023)

2. TINJAUAN TEORITIS

Media pembelajaran digital berkembang sebagai respons terhadap kebutuhan pendidikan yang semakin menuntut fleksibilitas, keterjangkauan, dan kebermaknaan dalam pembelajaran. Menurut teori pembelajaran konstruktivis, siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual. Media digital, seperti video pembelajaran, game edukasi, dan simulasi interaktif, dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk konstruksi pengetahuan tersebut. Lebih lanjut, teori multimedia dari Mayer menyatakan bahwa penggabungan elemen visual dan auditori secara bersamaan dalam media digital mampu meningkatkan proses encoding dan penyimpanan informasi. Selain itu, teori self-determination oleh Deci dan Ryan menekankan pentingnya rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa—semua aspek ini dapat difasilitasi melalui media digital yang dirancang dengan baik. Dalam konteks pendidikan dasar, media digital menjadi alat yang bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native masa kini. (Sari & Huda, 2020; Yuliani & Wicaksono, 2021).

1. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merujuk pada semua bentuk teknologi yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat digital seperti komputer, tablet, smartphone, serta jaringan internet. Media ini dapat berupa video pembelajaran, animasi, modul interaktif, hingga aplikasi pembelajaran berbasis web. Tujuan utama dari penggunaan media digital adalah untuk memudahkan penyampaian informasi, memperkaya sumber belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Media digital juga memungkinkan personalisasi pembelajaran yang sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, pemanfaatan media digital perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif dan motorik anak agar materi dapat terserap secara optimal. (Sari & Huda, 2020)

Lebih lanjut, media digital bukan hanya alat bantu pengajaran, tetapi juga dapat berfungsi sebagai media komunikasi antara guru dan siswa, bahkan antara siswa satu dengan yang lain dalam model pembelajaran kolaboratif. Kekuatan media ini terletak pada kemampuannya menyajikan informasi dalam berbagai format seperti teks, gambar, suara, dan video secara bersamaan. Dengan pendekatan multimedia ini, siswa cenderung lebih mudah

memahami materi dibandingkan hanya melalui metode ceramah. Media digital juga dapat menciptakan fleksibilitas dalam pembelajaran, di mana siswa bisa mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Ini sangat berguna terutama ketika pembelajaran tatap muka terbatas seperti dalam masa pandemi. (Yuliani & Wicaksono, 2021)

2. Konsep Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan dorongan internal seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui rasa ingin tahu, perhatian, serta ketekunan dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya lebih aktif dalam proses pembelajaran, mengajukan pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme terhadap materi pelajaran. Minat belajar juga berkaitan erat dengan motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, yang menjadi pendorong utama keberhasilan akademik. Oleh karena itu, membangkitkan minat belajar siswa menjadi salah satu tantangan utama bagi guru, khususnya di jenjang sekolah dasar. (Mardiana & Halim, 2019)

Dalam proses pembelajaran, minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti metode pengajaran, karakteristik guru, lingkungan belajar, serta media pembelajaran yang digunakan. Media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Ketika siswa merasa bahwa materi yang disampaikan relevan dan disajikan dengan cara yang menyenangkan, maka secara alami mereka akan lebih tertarik untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak hanya bergantung pada siswa, tetapi juga pada bagaimana guru menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inovatif. (Safitri & Hasanah, 2022)

3. Hubungan Media Digital dan Minat Belajar

Penggunaan media pembelajaran digital memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan minat belajar siswa. Ketika pembelajaran disajikan dengan dukungan teknologi yang menarik dan interaktif, maka siswa lebih mudah termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media digital lebih antusias dan fokus dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini karena media digital mampu merangsang lebih banyak indera siswa, seperti visual dan auditori, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. (Herlina & Andriani, 2023)

Selain itu, media digital memungkinkan penyajian materi dalam bentuk simulasi atau permainan edukatif, yang secara tidak langsung memancing minat dan rasa ingin tahu siswa. Sebagai contoh, aplikasi pembelajaran matematika berbasis game telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan soal-soal secara menyenangkan. Tidak hanya itu, media digital juga menyediakan umpan balik langsung yang dapat membantu siswa memahami

sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi. Kelebihan-kelebihan ini menjadikan media digital sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. (Firdaus & Maulidah, 2021)

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang difokuskan pada studi kepustakaan (library research) sebagai sumber utama dalam memperoleh data dan informasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali dan menganalisis berbagai literatur ilmiah, seperti jurnal, buku, dan artikel yang berkaitan dengan efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Analisis dilakukan secara mendalam terhadap teori-teori pendidikan dan teknologi pembelajaran, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan, guna membangun kerangka konseptual yang kuat dan menyeluruh. Dengan metode ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman teoritis yang utuh dan bermanfaat dalam pengembangan strategi pembelajaran digital di tingkat pendidikan dasar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan observasi dan wawancara, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan fokus saat pelajaran disampaikan menggunakan video animasi dan aplikasi kuis interaktif. Guru juga mengakui bahwa partisipasi siswa dalam diskusi meningkat signifikan setelah menggunakan media berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan teori Mayer tentang pembelajaran multimedia, yang menyebutkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan secara visual dan auditori mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih menyeluruh. Selain itu, penggunaan media digital juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif, khususnya dalam pembelajaran tematik dan mata pelajaran eksak seperti matematika dan sains. Meskipun demikian, kendala seperti keterbatasan akses internet dan perangkat digital tetap menjadi tantangan yang harus diatasi melalui kerja sama antara sekolah, pemerintah, dan orang tua.

Tabel 1. Jenis Media Pembelajaran Digital yang Digunakan Siswa

No	Jenis Media Digital	Frekuensi Penggunaan*	Dampak Utama yang Teramati
1	Video pembelajaran interaktif	Tinggi	Mempermudah visualisasi konsep
2	Aplikasi kuis daring	Sedang	Meningkatkan respons cepat siswa
3	Animasi 2-D konsep sains	Sedang	Memicu rasa ingin tahu mendalam
4	E-book bergambar	Rendah	Menunjang literasi mandiri
5	Simulasi laboratorium virtual	Rendah	Memperluas pengalaman praktikum

Kategori “Tinggi/Sedang/Rendah” ditetapkan berdasarkan jumlah sesi pemakaian selama empat minggu.

Penjelasan

Data menunjukkan bahwa video interaktif paling sering dipakai karena mudah diakses di sebagian besar perangkat dan langsung terintegrasi ke dalam rencana pelajaran harian. Keunggulan visual-auditori dari video selaras dengan teori Multimedia Learning Mayer yang menekankan penggabungan teks, gambar, dan suara dalam membantu proses pengkodean ganda memori siswa. Sementara itu, simulasi laboratorium virtual baru dipakai sesekali karena memerlukan bandwidth tinggi, tetapi tetap memberikan pengalaman eksperimen aman tanpa batasan ruang.

Dominasi video interaktif menegaskan prinsip konstruktivisme—siswa membangun makna melalui representasi konkret. Aplikasi kuis daring, yang mendorong respon instan, merefleksikan konsep retrieval practice dalam teori memori; tiap pertanyaan memperkuat jejak pengetahuan. Rendahnya frekuensi e-book dan simulasi menandakan kebutuhan adaptasi infrastruktur serta pelatihan guru agar ragam media dapat dioptimalkan secara merata dalam pembelajaran.

Tabel 2. Perubahan Indikator Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Intervensi Digital

No	Indikator Minat Belajar	Kondisi Sebelum	Kondisi Sesudah
1	Antusiasme di kelas	Rendah	Tinggi
2	Partisipasi bertanya	Sedang	Tinggi
3	Fokus perhatian	Rendah	Sedang
4	Penyelesaian tugas rumah	Rendah	Sedang
5	Kolaborasi antarsiswa	Sedang	Tinggi

Penjelasan

Tabel memperlihatkan lonjakan antusiasme serta peningkatan partisipasi bertanya selepas penggunaan media digital. Temuan ini mendukung teori Self-Determination yang menekankan pentingnya stimulasi kebaruan dan kontrol diri; perangkat interaktif memfasilitasi kedua aspek tersebut sehingga memotivasi siswa terlibat aktif.

Fokus perhatian naik namun belum mencapai kategori tinggi, menunjukkan media digital perlu dipadukan dengan manajemen kelas efektif untuk meminimalkan distraksi. Perbaikan penyelesaian tugas rumah ke tingkat sedang memberi indikasi bahwa akses tugas berbasis aplikasi memperpendek jarak antara instruksi dan eksekusi, namun membutuhkan strategi pendampingan orang tua agar konsistensi belajar di rumah tetap terjaga.

Tabel 3. Perspektif Guru: Aspek Positif dan Tantangan Pembelajaran Digital

No	Aspek yang Diamati	Observasi Positif	Tantangan Utama
1	Desain materi	Materi lebih variatif	Waktu persiapan lebih lama
2	Keterlibatan siswa	Interaksi dua-arah meningkat	Kontrol kelas lebih sulit
3	Penilaian formatif	Umpan balik instan	Validitas jawaban mandiri
4	Infrastruktur kelas	Proyektor interaktif tersedia	Koneksi internet tidak stabil
5	Kompetensi TIK guru	Pelatihan rutin diadakan	Adopsi aplikasi baru lambat

Penjelasan

Guru menilai bahwa desain materi digital memperkaya konten lewat animasi dan simulasi, tetapi memerlukan durasi perencanaan lebih banyak. Umpan balik instan dari kuis daring membantu pemetaan pemahaman secara real-time, mendukung model Assessment for Learning.

Tantangan infrastruktur dan kompetensi TIK menegaskan perlunya program pengembangan profesional berkelanjutan sesuai kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). Investasi pada jaringan sekolah serta komunitas belajar guru akan mengurangi kesenjangan pemanfaatan teknologi dan memastikan pemakaian media digital konsisten dengan tujuan kurikulum.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Melalui penyajian materi yang interaktif, visual, dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini, media digital mampu membangkitkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media digital juga memberikan peluang kepada guru untuk menyampaikan materi secara lebih kreatif dan fleksibel, meskipun tetap memerlukan kompetensi dan kesiapan teknis yang memadai. Oleh karena itu, media digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pendekatan strategis dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap tuntutan pendidikan abad ke-21. Untuk mendukung efektivitas penggunaan media ini, perlu dilakukan pelatihan bagi guru, penyediaan infrastruktur teknologi, dan perancangan kurikulum yang mendukung integrasi teknologi secara menyeluruh dalam proses belajar mengajar di tingkat dasar.

REFERENSI

- Anjarsari, D., & Mulyani, E. (2020). Pemanfaatan media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 123–132.
- Firdaus, R., & Maulidah, F. (2021). Efektivitas aplikasi game edukatif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 22–30.
- Herlina, S., & Andriani, T. (2023). Media pembelajaran interaktif dan peningkatan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 118–126.
- Herlina, T., & Prasetyo, Y. (2022). Pengaruh multimedia terhadap minat dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(3), 250–259.

- Iskandar, H., & Zulkarnain, A. (2023). Media digital dan keterampilan abad 21: Tinjauan terhadap penerapan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(1), 45–55.
- Mardiana, L., & Halim, F. (2019). Minat belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya di sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(2), 90–98.
- Nugroho, A., & Arifin, M. (2021). Strategi peningkatan minat belajar siswa melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(4), 201–210.
- Putra, R. D., & Suryani, A. (2019). Digitalisasi pendidikan dan tantangan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 6(1), 60–68.
- Rahmadani, N., & Fitriani, T. (2020). Peran guru dalam penggunaan media digital untuk pembelajaran efektif. *Jurnal Kependidikan*, 10(2), 89–97.
- Rohmah, M., & Pranata, S. (2022). Strategi penggunaan media digital di era pandemi untuk pembelajaran dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 13(1), 35–44.
- Safitri, D., & Hasanah, R. (2022). Peran media interaktif terhadap minat belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 150–158.
- Sari, N. P., & Huda, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi teknologi siswa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 9(1), 77–84.
- Syahputra, A., & Dewi, L. (2020). Tantangan penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 100–108.
- Syamsudin, R., & Lestari, K. (2021). Kendala infrastruktur dalam penggunaan media digital di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 65–72.
- Wijayanti, R., & Sari, T. A. (2021). Digital native learners dan transformasi metode pembelajaran di SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 45–53.