

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN
STUDENT ENGAGEMENT: LITERATURE REVIEW PADA STUDI PENDIDIKAN**

Novelia Sagita Rizqi¹, Dwi Ratna Mustikasari², Dwi Setyo Rahayu³, Audrey Keisya
Effendi⁴, Reigina Andhini Salsabilla⁵

¹²³⁴⁵PGSD PSDKU Universitas Negeri Surabaya

Alamat e-mail : 125111744130@unesa.mhs.ac.id,

225111744138@unesa.mhs.ac.id, 325111744153@unesa.mhs.ac.id,

425111744166@unesa.mhs.ac.id, 525111744178@unesa.mhs.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of digital learning media on student engagement during the learning process. The study was conducted using a systematic literature review method on 15 SINTA-indexed scientific articles from 2022 to 2026. The articles were synthesized following a selection process based on inclusion and exclusion criteria using the keywords digital learning media, student engagement, elementary education, digital-based learning, and interactive learning. The study identified five components discussed, namely: 1) Characteristics of effective digital learning media to enhance student enthusiasm in the learning process, 2) The role of digital learning media in student engagement, 3) Factors influencing the successful implementation of digital learning media, 4) Strategies for implementing digital learning media, and 5) Implications and recommendations. The recommendations provided include: 1) Continuous teacher training, 2) Equitable access to technology, and 3) Development of media tailored to students' needs and characteristics.

Keywords: digital learning media, student engagement, elementary education, digital-based learning, interactive learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran digital terhadap keterlibatan siswa selama proses belajar. Penelitian dilakukan dengan metode studi literatur sistematis pada 15 artikel ilmiah terindeks SINTA dalam rentang tahun 2022-2026. Sintesis artikel telah melalui seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi dengan kata kunci media pembelajaran digital, keterlibatan

siswa, pendidikan sekolah dasar, pembelajaran berbasis digital, serta pembelajaran interaktif. Penelitian menghasilkan 5 komponen yang dibahas, antara lain: 1) Karakteristik media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan antusiasme siswa pada proses belajar, 2) Peran media pembelajaran digital terhadap keterlibatan siswa, 3) Faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi media pembelajaran digital, 4) Strategi penerapan media pembelajaran digital, dan 5) Implikasi dan rekomendasi. Rekomendasi yang diberikan antara lain: 1) Pelatihan berkelanjutan guru, 2) Pemerataan akses teknologi, dan 3) Pengembangan media sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, keterlibatan siswa, pendidikan sekolah dasar, pembelajaran berbasis digital, pembelajaran interaktif

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran digital seperti aplikasi pembelajaran interaktif, video edukatif, sistem manajemen pembelajaran (LMS), dan platform pembelajaran online semakin luas diterapkan di sekolah dasar sebagai respons terhadap tuntutan pembelajaran abad ke-21. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran melalui visualisasi, interaktivitas, dan personalisasi pengalaman belajar bagi siswa (Nengsih & Haryanti, 2024).

Salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran adalah keterlibatan siswa. Keterlibatan ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku yang menunjukkan partisipasi

aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pada tingkat sekolah dasar, keterlibatan siswa memainkan peran krusial karena membentuk dasar bagi pengembangan sikap belajar, motivasi, dan keterampilan berpikir kritis sejak usia dini. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional, yang masih didominasi oleh pendekatan guru-sentris, seringkali tidak mampu secara optimal mendorong partisipasi aktif siswa (Fredricks et al., 2004). Media pembelajaran digital menawarkan peluang untuk mengatasi masalah-masalah ini dengan menyediakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Melalui penggunaan animasi, simulasi, gamifikasi, dan konten multimedia, siswa dapat lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu mereka, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep. Namun, efektivitas media pembelajaran digital

dalam meningkatkan keterlibatan siswa masih menunjukkan hasil yang campur aduk, tergantung pada desain media, strategi pedagogis, kesiapan guru, dan karakteristik siswa.

Berdasarkan deskripsi di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar melalui pendekatan *literature review*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis terhadap pengembangan teori pembelajaran digital dan secara praktis terhadap desain dan implementasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara berkelanjutan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *systematic literature review* (SLR) untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan *student engagement* pada peserta didik sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai temuan empiris secara komprehensif dan sistematis sehingga menghasilkan sintesis pengetahuan yang lebih kuat dan terstruktur.

Menurut Fink (2014), *literature review* merupakan “metode sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi,

dan mensintesis karya ilmiah yang relevan dengan topik tertentu.” Pendekatan ini juga diperkuat oleh Barbara Kitchenham (2007) yang menyatakan bahwa *systematic literature review* adalah proses yang terstruktur dan transparan untuk meminimalkan bias dalam pengumpulan serta analisis literatur.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang mengacu pada model *systematic review*, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pada tahap perencanaan, peneliti merumuskan fokus kajian dan pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan peran media pembelajaran digital dalam keterlibatan aktif siswa sekolah dasar. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan dilakukan penelusuran literatur secara sistematis menggunakan berbagai basis data akademik seperti Google Scholar dan jurnal nasional terindeks SINTA.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Proses pencarian dilakukan menggunakan kata kunci seperti

media pembelajaran digital, keterlibatan siswa, pendidikan sekolah dasar, pembelajaran berbasis digital, dan pembelajaran interaktif. Artikel yang diperoleh kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan, yaitu: (1) artikel diterbitkan dalam rentang tahun 2022–2026, (2) berfokus pada jenjang pendidikan dasar, dan (3) membahas keterkaitan antara media pembelajaran digital dan keterlibatan siswa.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan dan mengkaji berbagai hasil penelitian dari sumber yang berbeda. Selain itu, peneliti juga memastikan bahwa seluruh sumber yang digunakan berasal dari publikasi ilmiah yang kredibel dan relevan dengan topik kajian. Sebagaimana dikemukakan oleh John W. Creswell (2014), validitas dalam penelitian kualitatif dapat diperkuat melalui transparansi proses dan penggunaan berbagai sumber data yang relevan. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi serta mampu memberikan kontribusi akademik yang signifikan dalam

bidang pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan *student engagement* pada peserta didik sekolah dasar, dilakukan kajian literatur secara sistematis terhadap sejumlah artikel ilmiah yang relevan dalam rentang tahun 2022-2026. Setiap artikel yang terpilih dikaji berdasarkan beberapa aspek utama, yaitu fokus penelitian, jenis media pembelajaran digital yang digunakan, metode penelitian, serta temuan utama terkait keterlibatan peserta didik. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menemukan pola umum, hubungan antarvariabel, serta kesenjangan penelitian yang masih perlu dikaji lebih lanjut.

Hasil analisis 15 artikel digambarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Sintesis Artikel

Judul artikel	Pengembangan Media Video Pembelajaran
---------------	---------------------------------------

	Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar
Penulis dan tahun	Pransiska & Erita, Y. (2026)
Fokus penelitian	Mengatasi suasana pembelajaran Pendidikan Pancasila yang teoritis, menonton dengan mengembangkan video animasi interaktif
Metodologi	R&D dengan model ADDIE
Media pembelajaran digital yang digunakan	Video animasi berbasis Powtoon
Temuan	Media dinyatakan sangat valid (96,42%), sangat praktis digunakan guru maupun siswa, serta terbukti efektif. Mampu mendongkrak nilai hasil belajar dari tahap pre-test ke post-test
Relevansi dengan keterlibatan siswa	Visualisasi animasi yang ceria sukses memecah

	kebosanan, memantik motivasi, dan membuat siswa berpartisipasi lebih aktif di kelas
--	---

Tabel 2. Sintesis Artikel

Judul artikel	Pengaruh Media Digital terhadap Hasil Belajar Matematika
Penulis dan tahun	Lestari, F.D. (2025)
Fokus penelitian	Menganalisis dampak penggunaan ragam aplikasi digital terhadap hasil belajar, minat, dan kemampuan berpikir matematis
Metodologi	Studi literatur
Media pembelajaran digital yang digunakan	Aplikasi interaktif seperti Geogebra, Desmos, LMS, dan PowerPoint interaktif
Temuan	Media digital yang mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir
Relevansi dengan	Mengubah matematika dari

keterlibatan siswa	yang semula menakutkan menjadi sebuah ruang eksplorasi yang mendorong siswa untuk berpikir aktif
--------------------	--

Tabel 3. Sintesis Artikel

Judul artikel	Pengembangan E-Book Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa
Penulis dan tahun	Ikhlas, P.N., Ismail,A.,Syahid A.A. (2025)
Fokus penelitian	Pengembangan E-Book untuk pemahaman konsep
Metodologi	R&D model ADDIE
Media pembelajaran digital yang digunakan	E-book Interaktif
Temuan	Terjadi peningkatan pemahaman konsep yang terbukti dari kenaikan rata-rata nilai siswa (dari 53,4 menjadi 82,8)
Relevansi dengan keterlibatan	Siswa lebih mandiri dan aktif karena media

siswa	visual dan interaktif
-------	-----------------------

Tabel 4. Sintesis Artikel

Judul artikel	Implementasi Media Berbasis Teknologi dalam IPS di Sekolah Dasar
Penulis dan tahun	M. Nuristiani, dkk. (2024)
Fokus penelitian	Menelaah penggunaan media digital untuk merombak pembelajaran IPS yang kerap kali hanya berpusat pada guru dan sekedar menghafal.
Metodologi	Kajian pustaka
Media pembelajaran digital yang digunakan	Video pembelajaran, LKPD digital, multimedia interaktif, e-modul, dan game edukasi
Temuan	Variasi media teknologi secara konsisten terbukti meningkatkan minat belajar, hasil akademik, serta melatih kecakapan digital siswa secara bersamaan

Relevansi dengan keterlibatan siswa	Siswa tidak lagi duduk manis mendengarkan ceramah; interaktivitas pada media menuntut mereka untuk terlibat secara langsung (hands-on), menjadikan proses belajar sangat bermakna
-------------------------------------	---

digital yang digunakan	edukatif berbasis internet (Quizwhizzer)
Temuan	Media dinyatakan sangat layak saat diterapkan, hasil evaluasi siswa naik melesat hingga rata-rata 87% jauh melampaui batas KKM

Tabel 5. Sintesis Artikel

Judul artikel	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizwhizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar
Penulis dan tahun	Yunita S.M., Syachruroji, A., & Hendracipta, N. (2025)
Fokus penelitian	Memfaatkan platform kuis daring sebagai variasi evaluasi pada mata pelajaran IPAS agar siswa tidak cepat jenuh
Metodologi	R&D model ADDIE
Media pembelajaran	Platform permainan

Relevansi dengan keterlibatan siswa	Pendekatan “belajar sambil bermain” menciptakan nuansa kompetisi yang sehat, sukses menjaga fokus siswa, dan mendorong partisipasi secara optimal
-------------------------------------	---

Tabel 6. Sintesis Artikel

Judul artikel	Pengembangan Media Pembelajaran 3D Augmented Reality menggunakan Platform Sketchfab dan Assemblr Edu Materi Pencernaan Manusia
Penulis dan tahun	Febriani & Suratni (2025)
Fokus penelitian	Siswa tidak lagi

	duduk manis mendengarkan ceramah; interaktivitas pada media menuntut mereka untuk terlibat secara langsung (hands-on), menjadikan proses belajar sangat bermakna
Metodologi	R&D dengan model analisis keefektifan N-Gain
Media pembelajaran digital yang digunakan	Media 3D Augmented Reality (AR) berbasis Sketchfab dan Assemblr Edu
Temuan	Validitas dan kepraktisan menyentuh angka lebih dari 95%. Media ini juga terbukti ampuh secara signifikan dengan skor N-Gain 0,74 (kategori tinggi).
Relevansi dengan keterlibatan siswa	Validitas dan kepraktisan menyentuh angka lebih dari 95%. Media ini juga terbukti ampuh secara signifikan dengan skor N-Gain 0,74

	(kategori tinggi)
--	-------------------

Tabel 7. Sintesis Artikel

Judul artikel	Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta didik Sekolah Dasar
Penulis dan tahun	Yunira, R. O., & Yulianti, R. (2025)
Fokus penelitian	Mengatasi kurangnya daya fokus siswa saat diberikan tugas yang memerlukan keterampilan menyimak
Metodologi	Pendekatan Kuantitatif Eksperimen
Media pembelajaran digital yang digunakan	Video animasi dan audio visual dari Animaker
Temuan	Kelas eksperimen yang menggunakan Animaker memperoleh skor post-test rata-rata 87,69
Relevansi dengan keterlibatan	Kombinasi gerak visual dan suara yang jernih

siswa	mampu "mengunci" atensi siswa, sehingga mereka tidak mudah terdistraksi dan jauh lebih fokus dalam menyerap informasi
-------	---

Tabel 8. Sintesis Artikel

Judul artikel	Development of mathematics learning in the form of animation using Canva
Penulis dan tahun	Yulianai, R. E., & Kusumawati, N. I. (2024)
Fokus penelitian	Memanfaatkan alat desain grafis populer untuk memproduksi animasi matematika yang atraktif dan memudahkan stigma sulit pada mata pelajaran tersebut
Metodologi	R&D
Media pembelajaran digital yang digunakan	Animasi edukatif yang dirancang melalui aplikasi Canva
Temuan	Animasi terbukti valid secara ahli dan mendapat respons yang sangat positif di

	lapangan, terbukti meningkatkan kelancaran penguasaan konsep siswa
Relevansi dengan keterlibatan siswa	Menyajikan materi melalui visualisasi yang rapi dan kekinian efektif menumbuhkan motivasi, sehingga siswa yang tadinya pasif kini merespons materi dengan hangat

Tabel 9. Sintesis Artikel

Judul artikel	Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Daring Pada Siswa Sekolah Dasar
Penulis dan tahun	Tanfiziah dkk. (2022)
Fokus penelitian	Mengevaluasi apakah model pembelajaran berbasis penyelesaian masalah (PBL) tetap efektif untuk mengasah kemampuan berpikir kritis matematis di

	ruang virtual
Metodologi	Eksperimen
Media pembelajaran digital yang digunakan	Platform komunikasi/kelas daring yang diintegrasikan dengan model Problem Based Learning
Temuan	Signifikan dalam membimbing siswa untuk memahami konsep, menganalisis, dan mengeksekusi penyelesaian masalah
Relevansi dengan keterlibatan siswa	Siswa diberikan ruang untuk meramu strateginya sendiri. Hal ini memaksa mereka untuk keluar dari zona "hanya mendengarkan" menuju aktivitas berpikir analisis yang kritis dan interaktif

Tabel 10. Sintesis Artikel

Judul artikel	Penerapan Metode Belajar Langsung Menggunakan Media Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan
---------------	---

	Menulis Teks Eksplanasi Kelas VI SD IT YPI 45 Bekasi
Penulis dan tahun	Ningrum & Rikmasari (2025)
Fokus penelitian	Membantu kebingungan siswa dalam merangkai alur peristiwa saat menyusun struktur kalimat dalam teks eksplanasi
Metodologi	PTK
Media pembelajaran digital yang digunakan	Flashcard
Temuan	Dari siklus 1 ke siklus 2, persentase kelulusan KKM siswa melonjak drastis hingga menyentuh 89%, membuktikan lonjakan besar dalam keterampilan menulis siswa
Relevansi dengan keterlibatan siswa	Kartu bergambar berfungsi sebagai pemantik imajinasi dan jangkar ide. Dengan bantuan visual ini, rasa percaya diri siswa untuk aktif

	menulis dan bercerita menjadi jauh lebih besar
--	--

Tabel 11. Sintesis Artikel

Judul artikel	The Use of Digital Media to Improve Reading Skills in Indonesian Language Learning in Elementary Schools: A Literature Review
Penulis dan tahun	Sari, M. R., & Mahendra, Y. (2025)
Fokus penelitian	Mengkaji efektivitas ragam media digital untuk mengatasi rendahnya minat baca dan metode pengajaran Bahasa Indonesia yang monoton
Metodologi	Literature Review (Studi Pustaka) dengan pendekatan PRISMA pada artikel tahun 2020–2024
Media pembelajaran digital yang digunakan	Wordwall, komik digital, video animasi, Quizizz, dan perpustakaan

	digital
Temuan	Terjadi tren peningkatan pesat dalam publikasi topik ini. Media digital terbukti secara nyata meningkatkan nilai post-test, pemahaman bacaan, membaca cepat, hingga kemampuan berpikir kritis siswa
Relevansi dengan keterlibatan siswa	Fitur interaktif dan visualisasi pada media tersebut mendongkrak motivasi belajar, membuat siswa yang tadinya malas membaca menjadi lebih tertarik dan terlibat aktif menyelami teks

Tabel 12. Sintesis Artikel

Judul artikel	Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Keterampilan Bertanya Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Suatu Studi Literatur
Penulis dan tahun	Fathiyah, R., Abdi, N. L. P.,

	Astuti, N. W., Syahputra, F. D., & Dewina, Z. (2025)
Fokus penelitian	Mengatasi rendahnya kualitas pertanyaan siswa (yang masih di level kognitif rendah) melalui pemanfaatan media digital berbasis berpikir tingkat tinggi (HOTS)
Metodologi	SLR
Media pembelajaran digital yang digunakan	Media digital yang bersifat interaktif, multimodal, dan kontekstual (sering diintegrasikan dengan Problem/Project Based Learning)
Temuan	Jika didesain dengan benar, media digital mampu meningkatkan kemampuan bertanya kritis siswa. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada kompetensi guru dan ketersediaan infrastruktur
Relevansi	Media yang

dengan keterlibatan siswa	multimodal memancing rasa ingin tahu. Siswa didorong untuk bereksplorasi secara mandiri sehingga mereka berani mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang lebih analitis dan kritis
---------------------------	--

Tabel 13. Sintesis Artikel

Judul artikel	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar
Penulis dan tahun	Hasna Nur Alifah, dkk. (2023)
Fokus penelitian	Mengevaluasi dampak media digital dalam mengatasi rasa bosan siswa akibat guru yang masih bergantung pada buku teks dalam pembelajaran tematik
Metodologi	SLR
Media pembelajaran digital yang digunakan	Canva, WhatsApp Group, Google Classroom, video

	pembelajaran, animasi, PowerPoint interaktif, dan komik digital
Temuan	Penggunaan platform digital tersebut berpengaruh positif terhadap hasil belajar serta sukses membangun keterampilan abad 21 (kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi)
Relevansi dengan keterlibatan siswa	Pembelajaran tematik yang tadinya kaku menjadi jauh lebih menarik. Tampilan visual yang segar sukses memulihkan fokus siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif di kelas

Tabel 14. Sintesis Artikel

Judul artikel	Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar
Penulis dan	Tidak disebutkan

tahun	secara spesifik dalam kutipan data
Fokus penelitian	Menghadirkan solusi untuk siswa yang sering kesulitan memahami konsep IPA yang terlalu abstrak dan kompleks jika hanya dijelaskan lewat metode ceramah
Metodologi	SLR
Media pembelajaran digital yang digunakan	Flipbook, komik digital, video, multimedia interaktif, dan aplikasi pembelajaran
Temuan	Flipbook dan komik digital menjadi primadona yang paling efektif. Keduanya sukses meningkatkan penguasaan konsep abstrak dan literasi sains siswa secara signifikan.
Relevansi dengan keterlibatan siswa	Materi IPA yang rumit berhasil diterjemahkan menjadi gambar dan animasi yang konkret. Hal ini membuat siswa berhenti merasa jenuh dan justru

	termotivasi untuk terus mengeksplorasi fenomena sains.
--	--

Tabel 15. Sintesis Artikel

Judul artikel	Analisis Literatur: Penerapan Model Games Based Learning Berbasis Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar
Penulis dan tahun	Lutfiyah, N., Zakiah, L., & Sakmal, J. (2025)
Fokus penelitian	Menyelaraskan gaya belajar siswa generasi digital native dengan model Game-Based Learning untuk memecah kebosanan di pelajaran Bahasa Indonesia.
Metodologi	Studi Kepustakaan
Media pembelajaran digital yang digunakan	Kahoot!, Quizizz, Wordwall, Webtoon, Canva, hingga game edukasi berbasis Android.

Temuan	Sangat efektif! Terjadi peningkatan pesat pada daya ingat, retensi kosakata, dan yang paling menarik adalah meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam berbicara dan menulis.
Relevansi dengan keterlibatan siswa	Elemen permainan seperti skor, tantangan, dan misi mengubah kelas menjadi arena bermain yang edukatif. Keterlibatan siswa melonjak drastis karena mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan misi pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 artikel yang membahas mengenai media pembelajaran digital dalam rentang tahun 2022-2026, dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran digital mampu menjadi tonggak utama untuk menarik keterlibatan siswa selama proses belajar di kelas. Tidak hanya mempengaruhi peningkatan *student engagement*, media pembelajaran

juga berperan dalam melatih kemampuan literasi, komunikasi, dan berpikir kritis siswa. Karakteristik media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa meliputi interaktivitas, penyajian konten secara multimodal, serta kemampuan menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual. Media yang bersifat interaktif memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang terlibat dalam eksplorasi pengetahuan. Selain itu, penggunaan elemen visual, audio, dan animasi secara terpadu mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan pemahaman materi yang bersifat abstrak. Adapun berbagai media pembelajaran digital yang diterapkan yaitu beberapa jenis aplikasi interaktif yang tersedia sebagai aplikasi maupun website, penyetalan video interaktif yang telah mengalami proses editing, hingga penggunaan buku digital.

Namun demikian, efektivitas media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh jenis medianya, tetapi juga oleh strategi implementasi yang digunakan, sekaligus

mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi tersebut.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan *student engagement*, namun efektivitasnya sangat bergantung pada desain pembelajaran, kompetensi guru, serta dukungan lingkungan belajar. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran digital perlu dilakukan secara terencana dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa agar mampu memberikan dampak yang optimal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Pembahasan

1. Karakteristik media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan antusiasme siswa pada proses belajar

Media pembelajaran digital yang efektif mampu mengubah abstraksi menjadi pengalaman yang nyata dan lebih menyenangkan. Hal ini terlihat dari penggunaan video animasi Powtoon, Animaker, hingga Canva yang menghadirkan visual ceria dan komunikatif. Visualisasi

tersebut bukan hanya memperindah tampilan, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep yang sebelumnya sulit dicerna.

Karakteristik penting lainnya adalah interaktivitas dan multimodalitas. Media seperti *e-book* interaktif, *Augmented Reality* (AR), hingga game edukasi menghadirkan pengalaman belajar yang tidak lagi satu arah. Siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga menyentuh, mencoba, dan mengeksplorasi. Inilah yang menjadikan pembelajaran terasa hidup.

Media yang efektif juga bersifat kontekstual dan adaptif terhadap dunia siswa. Penggunaan platform seperti Quizwhizzer, Kahoot!, atau Wordwall menunjukkan bahwa ketika pembelajaran disesuaikan dengan budaya digital siswa, maka antusiasme mereka tumbuh secara alami, bukan karena paksaan.

2. Peran media pembelajaran digital terhadap keterlibatan siswa

Media digital berperan sebagai penggerak keterlibatan siswa dari pasif menjadi aktif. Kelas yang sebelumnya didominasi ceramah

berubah menjadi ruang interaksi yang dinamis.

Media seperti game edukasi dan platform kuis daring menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Siswa terdorong untuk berpartisipasi karena ada rasa ingin menang, ingin mencoba lagi, dan ingin lebih baik. Di sisi lain, media seperti AR dan *e-book* interaktif membangun rasa ingin tahu yang mendalam, membuat siswa terlibat bukan hanya secara fisik, tetapi juga secara kognitif dan emosional.

Bahkan dalam konteks pembelajaran daring, seperti pada model *Problem Based Learning* (PBL), media digital tetap mampu menjaga keterlibatan siswa dengan memberi ruang eksplorasi dan berpikir kritis. Artinya, keterlibatan yang tercipta bukan sekadar hadir, tetapi terlibat secara utuh dalam proses berpikir.

3. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi media pembelajaran digital

a. Kompetensi guru

Media secanggih apa pun tidak akan bermakna jika tidak dirancang dan digunakan dengan tepat. Guru menjadi kunci dalam mengarahkan

bagaimana media tersebut digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ketersediaan infrastruktur.

Akses terhadap perangkat, internet, dan platform digital menjadi penentu apakah media dapat digunakan secara optimal atau tidak. Hal ini terutama terlihat dalam studi literatur matematika dan pembelajaran berbasis digital lainnya.

c. Desain pembelajaran yang tepat. Media digital harus terintegrasi dengan model pembelajaran seperti PBL atau pendekatan berbasis HOTS agar tidak hanya menarik, tetapi juga bermakna. Tanpa desain yang baik, media hanya akan menjadi hiburan semata.

4. Strategi penerapan media pembelajaran digital

Agar media digital dapat memberikan dampak maksimal, diperlukan strategi penerapan yang tepat. Salah satunya adalah mengkombinasikan berbagai jenis media sesuai kebutuhan materi. Misalnya, konsep abstrak IPA dapat dipadukan dengan AR atau video

animasi, sementara evaluasi dapat menggunakan game edukasi.

Selain itu, guru perlu menerapkan pendekatan “belajar sambil bermain” (learning by playing), seperti yang terlihat pada penggunaan Quizwhizzer dan game-based learning. Pendekatan ini terbukti mampu menjaga fokus dan motivasi siswa dalam waktu yang lebih lama.

Strategi lain yang tidak kalah penting adalah memberikan ruang eksplorasi kepada siswa. Media digital sebaiknya tidak hanya digunakan sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai sarana bagi siswa untuk mencoba, bertanya, dan menemukan sendiri pengetahuannya.

5. Implikasi dan rekomendasi

Dari keseluruhan sintesis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki implikasi besar terhadap transformasi pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi beralih menjadi student-centered learning yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

Agar manfaat dapat dirasakan secara merata, beberapa rekomendasi perlu diperhatikan.

- a. Perlu adanya pelatihan berkelanjutan bagi guru agar mampu mengembangkan dan memanfaatkan media digital secara optimal.
 - b. Pemerintah dan sekolah perlu memastikan pemerataan akses teknologi agar tidak terjadi kesenjangan pembelajaran.
 - c. Pengembangan media harus selalu mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa, bukan sekadar mengikuti tren teknologi.
- animasi, ebook interaktif, augmented reality, dan game edukasi terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi aktif siswa baik secara kognitif, afektif, maupun perilaku.

Selain itu, media pembelajaran digital tidak hanya berdampak pada keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, literasi, dan komunikasi. Namun, efektivitas tersebut sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, yaitu kompetensi guru dalam mengelola media, ketersediaan infrastruktur teknologi, serta desain pembelajaran yang tepat dan terintegrasi dengan model pembelajaran yang relevan.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran digital memiliki potensi besar sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Namun, implementasinya harus dilakukan secara terencana, kontekstual, dan berorientasi pada kebutuhan siswa agar memberikan dampak yang optimal dan berkelanjutan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Systematic literature review artikel terindeks SINTA tahun 2022-2026 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan student engagement pada peserta didik sekolah dasar. Media seperti video animasi, *e-book* interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Karakteristik utama media pembelajaran digital yang efektif meliputi interaktivitas, multimodalitas (visual, audio, animasi), serta kontekstualitas yang sesuai dengan dunia siswa. Media seperti video

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Azurazmi, A. Z., Maharbid, D. A., & Yohamintin. (2025). *Studi Literatur: Analisis Kemampuan Pemahaman Siswa Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Melalui Media Games Kahoot Di SD*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(03), 298-312.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Denzin, N. K. (1978). *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods*. McGraw-Hill.
- Fathiyah, R., Abdi, N. L. P., Astuti, N. W., Syahputra, F. D., & Dewina, Z. (2025). **EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERTANYA KRITIS PADA SISWA SEKOLAH DASAR: SUATU STUDI LITERATUR**. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Febriani, T., & Suratni. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran 3D Augmented Reality Menggunakan Platform Sketchfab dan Assemblr Edu Materi Pencernaan Manusia*. Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(1), 162-171.
- Fink, A. (2014). *Conducting Research Literature Reviews*. Sage Publications.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). *School engagement: Potential of the concept, state of the evidence*. Review of Educational Research, 74(1), 59–109.
- Ikhlas, P. N., Ismail, A., & Syahid, A. A. (2025). *Pengembangan e-book materi sistem tata surya untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa*. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 9(1), 307–323.
- Jimmy, Yulianai, R. E., & Kusumawati, N. I. (2024). *Development of mathematics learning in the form of animation using Canva*. Jurnal

- Pendidikan Matematika RAFA, 10(1), 65-74.
- Kitchenham, B. (2007). *Guidelines for Performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering*. EBSE Technical Report.
- Lestari, F. D. (2025). *Studi Literatur: Pengaruh Media Digital Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika*. SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA, 5(2).
- Nengsih, S., & Haryanti, Y. D. (2024). *Systematic literature review: Media berbasis digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jurnal Madinasika: Manajemen Pendidikan dan Keguruan, 5(2), 58–67.
- Ningrum, R. D., & Rikmasari, R. (2025). *Penerapan metode belajar langsung menggunakan media flashcard untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi kelas VI SD IT YPI 45 Bekasi*. Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(1).
- Pransiska, & Erita, Y. (2026). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11(1).
- Sari, M. R., & Mahendra, Y. (2025). *The Use of Digital Media to Improve Reading Skills in Indonesian Language Learning in Elementary Schools: A Literature Review*. Journal for Lesson and Learning Studies, 8(2), 232–242.
- Tanfiziah, R., Asih, I., Sukirwan, S., & Yuhana, Y. (2022). *Meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis melalui model Problem Based Learning (PBL) berbasis daring pada siswa sekolah dasar*. Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(2), 48-54.
- Widiastuti, L., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). *Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(001), 563–571.
- Yunira, I., Rosidin, O., & Yuliana, R. (2025). *Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Sekolah Dasar*. PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. XIII (1).
- Yunita, S. M., Syachruroji, A., & Hendracipta, N. (2025).

•
*Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis
Quizwhizzer untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Peserta Didik di
Sekolah Dasar. Pedagogik: Jurnal
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
13(1).*