

SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Novarias Anggun Nuggrahini¹, Febi Lisa Andriani², Fina Salsabila³, Nadia
Fransiska⁴, Darwanto⁵

¹⁻⁵PGSD FKIP Universitas Muhammdiyah Kotabumi

1novariasanggun@gmail.com,

2lisaandrianiktb@gmail.com, 3finasalsabila95@gmail.com,

4nn753719nadia@gmail.com, 5darwanto@gmail.com

ABSTRACT

Current advances in educational technology encourage the integration of digital-based learning media into teaching and learning activities at the elementary school level. This study was conducted to examine the effect of utilizing digital learning media on improving elementary school students' learning outcomes. The Systematic Literature Review (SLR) method with a quantitative descriptive approach was applied in this study, by analyzing twelve scientific journal articles consisting of ten primary research articles and two supporting articles namely one complementary theory article and one SLR methodology reference article published between 2022 and 2026. The article selection process was carried out carefully in accordance with predetermined inclusion and exclusion criteria, guided by the PRISMA protocol. Data analysis techniques included the process of identifying, grouping, and describing findings from various studies discussing the use of digital learning media for elementary school students. The study findings indicate that various forms of digital learning media including Augmented Reality, digital Flip Charts, interactive learning videos, multimedia, animated media, game-based media, and digital teaching materials have a positive impact on elementary school students' learning outcomes. Ninety percent of the studies reviewed categorized the use of digital learning media as effective, while another 10% stated that it was quite effective, and none of the studies showed any findings indicating ineffectiveness. Based on these results, digital learning media can be considered a potential alternative strategy for improving elementary school student learning outcomes.

Keywords: *digital learning media, learning outcomes, elementary schools, digital learning, systematic literature review*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi pendidikan saat ini mendorong integrasi media pembelajaran berbasis digital dalam aktivitas belajar-mengajar di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif diterapkan dalam penelitian ini, dengan menganalisis dua belas artikel jurnal ilmiah yang terdiri dari sepuluh artikel penelitian utama serta dua artikel pendukung yakni satu artikel teori pelengkap dan satu artikel referensi metodologi SLR yang diterbitkan dalam kurun waktu 2022 hingga 2026. Proses pemilihan artikel dilakukan secara cermat sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan, dengan berpedoman pada protokol PRISMA. Teknik analisis data meliputi proses identifikasi,

pengelompokan, serta deskripsi temuan dari berbagai penelitian yang membahas pemanfaatan media pembelajaran digital terhadap siswa sekolah dasar. Temuan kajian menunjukkan bahwa berbagai bentuk media pembelajaran digital di antaranya Augmented Reality, Flip Chart digital, video pembelajaran interaktif, multimedia, media animasi, media berbasis permainan, dan bahan ajar digital memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Sebesar 90% dari total penelitian yang dikaji mengkategorikan penggunaan media pembelajaran digital sebagai efektif, sementara 10% lainnya menyatakan bahwa media tersebut cukup efektif, dan tidak satupun penelitian menunjukkan temuan yang mengindikasikan ketidakefektifan. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran digital dapat dianggap sebagai strategi alternatif yang berpotensi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran digital, hasil belajar, sekolah dasar, pembelajaran digital, systematic literatur review

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh yang besar terhadap kemajuan dunia pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Dalam ranah pembelajaran abad ke-21, teknologi diterapkan untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih menarik, interaktif, serta menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini. Pemakaian media pembelajaran digital menjadi salah satu bentuk nyata dari pemanfaatan teknologi tersebut, yang kini semakin banyak dipilih oleh para pendidik di berbagai institusi pendidikan. Adanya media digital ini memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih beragam, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan cepat menangkap pelajaran yang diajarkan.

Media pembelajaran digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka (Wijaya, Susongko, and Nafati 2025)

Media pembelajaran digital adalah media yang memanfaatkan perangkat elektronik dan koneksi internet untuk menyajikan informasi kepada peserta didik. Terdapat berbagai jenis media digital yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti video pembelajaran, komik digital, aplikasi kuis interaktif, presentasi PowerPoint, flip chart digital, media animasi, hingga teknologi Augmented Reality (AR). Pemanfaatan media-media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan mengasyikkan bagi siswa sekolah

dasar. Selain membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, media digital juga mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan keaktifan siswa sepanjang proses pembelajaran berlangsung (Alifia Khoerunnisa and Mas Roro Diah Wahyu Lestari 2024).

Teori Landasan yang menjadi pedoman dalam penelitian ini diambil dari dua sudut pandang utama. Sudut pandang pertama adalah Teori Konstruktivisme yang digagas oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang mengungkapkan bahwa proses belajar akan berjalan lebih optimal apabila siswa berpartisipasi secara langsung dalam pengalaman belajar yang memungkinkan mereka membentuk pemahaman sendiri (Sebagaimana dikutip dalam (Widiastari 2024)). Dengan adanya media digital yang bersifat interaktif, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan mendalam sehingga pemahaman terhadap materi terbangun sesuai dengan prinsip konstruktivisme (Widiastari 2024). Sudut pandang kedua berasal dari teori motivasi belajar karangan Albert Bandura (1997) yang menjelaskan bahwa

motivasi belajar dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan kondisi belajar siswa. Lingkungan belajar yang menarik dan mendukung dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran digital berfungsi sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan dinamis sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka (Di kutip dalam (Widiastari 2024))

(Darwanto and Meilasari 2022) menyatakan bahwa bahan ajar digital merupakan solusi yang sangat tepat dalam mendorong kemandirian belajar siswa, terutama di era pasca-pandemi Covid-19 yang mempercepat perubahan digital di bidang pendidikan. Bahan ajar digital yang dikembangkan menggunakan platform Android terbukti memiliki validitas dengan nilai baik dan mampu mendukung pembelajaran mandiri maupun pembelajaran jarak jauh. Sejalan dengan hal tersebut, (Widiastari 2024). menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berupa video edukasi dan kuis interaktif secara efektif meningkatkan minat dan keaktifan siswa kelas IV dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian (Sa'adah et al. 2025) juga menunjukkan bahwa media digital interaktif dan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar materi IPAS ekosistem siswaterhadapsekolah dasar secara signifikan melalui tiga siklus pembelajaran yang telah direncanakan dengan baik.

(Herlyana, Utami, and Darwanto 2025) melalui kajian literatur sistematis dengan pendekatan PRISMA memperoleh temuan bahwa media animasi efektif membantu memenuhi konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong keterlibatan aktif siswa di sekolah dasar. Selain itu, (Rachmah 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya berdampak pada hasil belajar aspek kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, khususnya keterampilan mengajukan pertanyaan kritis, melalui konten interaktif yang mendorong eksplorasi mandiri.

Meskipun sejumlah penelitian telah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar, namun temuan-temuan dari penelitian

tersebut tersebar pada berbagai jenis media, jenjang kelas, dan mata pelajaran yang berbeda-beda. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian yang lebih terstruktur dan menyeluruh untuk Memahami kecenderungan pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar berdasarkan data penelitian yang telah dipublikasikan dalam jurnal-jurnal ilmiah nasional terakreditasi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) yang dilengkapi dengan analisis deskriptif kuantitatif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis bagi dunia pendidikan dasar, khususnya dalam mempertimbangkan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan deskriptif

kuantitatif. Metode SLR digunakan untuk menelaah berbagai hasil penelitian yang relevan secara sistematis melalui proses identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis literatur. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar berdasarkan temuan-temuan penelitian yang telah dipublikasikan sebelumnya (Handayani and Fidrayani 2024)

Data penelitian bersumber dari artikel ilmiah yang diperoleh melalui Google Scholar dan berbagai jurnal nasional terakreditasi Sinta. Artikel yang dipilih merupakan penelitian yang diterbitkan pada periode 2022-2026 dan membahas penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penelusuran artikel dilakukan menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan media pembelajaran digital, hasil belajar siswa, media interaktif, pembelajaran digital, dan sekolah dasar.

Pemilihan artikel dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan. Kriteria inklusi mencakup artikel yang

membahas media pembelajaran digital pada jenjang sekolah dasar, memuat informasi mengenai hasil belajar siswa, diterbitkan pada tahun 2022-2026, serta tersedia dalam bentuk full teks. Sementara itu, artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian tidak membahas media pembelajaran digital, atau tidak menyajikan data yang relevan dikeluarkan dari proses analisis.

Tahap pelaksanaan penelitian dimulai dengan melakukan pencarian dan pengumpulan artikel ilmiah. Setelah itu, dilakukan proses penyeleksian artikel berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Artikel-artikel yang memenuhi syarat selanjutnya dianalisis lebih lanjut melalui proses pengambilan data yang meliputi: nama penulis, tahun terbit, judul penelitian, metode penelitian yang digunakan, topik penelitian, jenis media pembelajaran digital yang dimanfaatkan, serta temuan penelitian yang diperoleh. Berdasarkan proses tersebut, berhasil diperoleh 12 artikel yang menjadi sumber dalam penelitian ini, yang terdiri atas 10 artikel jurnal penelitian utama, 1 artikel jurnal teori pendukung mengenai bahan ajar digital (Darwanto and

Meilasari 2022), dan 1 artikel jurnal sebagai referensi metode SLR (Handayani and Fidrayani 2024).

Data yang telah berhasil dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis dilakukan dengan cara mengelompokkan temuan penelitian berdasarkan tingkat pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar ke dalam tiga kategori, yaitu efektif, cukup efektif, dan tidak efektif. Setelah itu, frekuensi kemunculan pada setiap kategori dihitung dan selanjutnya diubah menjadi bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = jumlah penelitian pada kategori tertentu

N = jumlah keseluruhan penelitian yang dianalisis

Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel identitas jurnal, tabel hasil penelitian, serta uraian pembahasan yang menjelaskan kecenderungan pengaruh media

pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Tabel 1.1 Identitas 12 Jurnal yang Dianalisis

No	Penulis	Judul Penelitian	Fokus Penelitian
1.	Eva Dwi Senja Wijaya dkk.(2025)	Media Pembelajaran Digital dan Hasil Belajar SD	Hasil belajar SD
2.	Herlina Rusdi dkk.(2025)	Media digital dan motivasi belajar	Motivasi belajar
3.	Nabilah Putri Handayani dkk.(2024)	Media Interaktif dan Hasil Belajar SD	Hasil belajar siswa SD
4.	Khodikotul Atfaliyah dkk.(2025)	Augmented Reality dan Hasil Belajar Siswa di SD	Hasil belajar SD
5.	Fitra Nopiyanti dkk.(2026)	Flip Chart Digital pada IPAS	Hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD
6.	Fariska Ananta Gusti dkk.(2026)	Implementasi Media Digital pada IPAS	Pembelajaran IPAS
7.	Alfia Nailis Sa'adah dkk.(2025)	Media Digital Interaktif pada Ekosistem	Hasil belajar
8.	Deta Herlyana dkk.(2025)	Media Animasi pada IPA SD	Hasil belajar IPA
9.	Darwanto dkk.(2022)	Pengembangan Bahan Ajar Digital	Bahan ajar digital
10.	Fathiyah Rachmah dkk.(2025)	Media Digital dan Berpikir Kritis	Berpikir kritis
11.	Aldona Aqtolina	Media Berbasis	Hasil belajar IPA

No	Penulis	Judul Penelitian	Fokus Penelitian
	dkk.(2024)	Game pada IPA	
12.	Ni Gusti Ayu Putu Widiastari	Media Digital dan Motivasi siswa	Motivasi belajar
	dkk.(2024)		

analisis disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3 berikut.

Tabel 1.2 Hasil Penelitian Berdasarkan Jenis Media Digital dan Kategori Efektifitas

No	Peneliti	Jenis Media Digital	Hasil Penelitian	Kategori
1.	Eva Dwi Senja Wijaya dkk.	Media pembelajaran digital interaktif	Media digital meningkatkan hasil belajar siswa SD	Efektif
2.	Herlina Rusdi dkk.	e-Book, Multimedia Interaktif, dan Platform Web Gratis seperti, Google Classroom, Powtoon, Kahoot, Quizz	Media pembelajaran digital di sekolah dasar dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar	Efektif
3.	Atfal Iyah	Augmented Reality	Augmented Reality dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa	Efektif
4.	Nopi Yanti	Flip Chart berbasis digital	Media Flip Chart digital meningkatkan hasil belajar IPAS siswa	Efektif
5.	Sa'adah	Video pembelajaran	Penggunaan	Efektif

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan proses identifikasi dan seleksi artikel sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, diperoleh 10 artikel penelitian utama yang relevan dengan topik pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, didukung oleh 1 jurnal teori tentang bahan ajar digital (Darwanto and Meilasari 2022) dan 1 jurnal acuan metode SLR (Handayani and Fidrayani 2024). Artikel-artikel utama diterbitkan pada rentang tahun 2023–2026 dan membahas berbagai jenis media pembelajaran digital, antara lain media interaktif, video pembelajaran, Augmented Reality, Flip Chart digital, media animasi, game edukasi, dan platform digital. Data dari setiap artikel dianalisis berdasarkan metode penelitian, jenis media yang digunakan, serta hasil penelitian yang diperoleh. Hasil

No	Peneliti	Jenis Media Digital	Hasil Penelitian	Kategori
		jaran dan media digital interaktif	video pembelajaran meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa	
6.	Gusti	Media digital pembelajaran (Proyektor, PowerPoint Interaktif, Video Edukasi, Smart TV)	Media digital membantu proses pembelajaran menjadi lebih interaktif	Cukup Efektif
7.	Detia Herlyana dkk.	Media animasi	Media animasi meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar	Efektif
8.	Fathiyah Rachmah dkk.	Media pembelajaran digital (berbagai platform interaktif)	Media digital membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis	Efektif
9.	Ni Gusti Ayu Putu Widiastari dkk.	Media interaktif digital (Video Edukasi, Kuis Interaktif)	Media interaktif meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar	Efektif
10.	Aldona	Media Berbasis Game (Quizizz, game)	Media pembelajaran berbasis game	Efektif

No	Peneliti	Jenis Media Digital	Hasil Penelitian	Kategori
		edukasi berbasis Android	memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa SD. Performa belajar lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional	

Tabel 1.3 Persentase Kategori Efektifitas Media Pembelajaran Digital

Kategori	Jumlah	Persentase
Efektif	9	90%
Cukup Efektif	1	10%
Tidak Efektif	0	0%

$$\text{Rumus: } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$\text{Perhitungan: } P = \frac{9}{10} \times 100\% = 90\% \text{ (Kategori Efektif)}$$

2. Pembahasan

a. Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Hasil analisis terhadap 10 artikel jurnal nasional menunjukkan

bahwa media pembelajaran digital secara umum memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Dari keseluruhan artikel yang dikaji, 9 artikel (90%) mengkategorikan penggunaan media pembelajaran digital sebagai efektif, sedangkan 1 artikel (10%) mengkategorikannya sebagai cukup efektif. Tidak satu pun artikel melaporkan hasil tidak efektif. Temuan ini konsisten dengan penelitian Wijaya dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar IPAS berbasis media digital interaktif sangat diperlukan guna memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Salah satu jenis media digital yang menunjukkan efektivitas tertinggi adalah media Augmented Reality (AR). Penelitian (Atfaliyah and Munawaroh 2025) menggunakan desain quasi-experiment dengan non-equivalent control group design menemukan bahwa rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen yang menggunakan media AR mencapai 85,18, jauh melampaui rata-rata kelompok kontrol sebesar 42,86.

Analisis statistik menggunakan uji Wilcoxon dan Mann-Whitney menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,05$). Skor N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,54 (kategori sedang) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan skor N-Gain 0,10 (kategori rendah). Hal ini menunjukkan bahwa visualisasi tiga dimensi yang ditawarkan oleh teknologi AR mampu memperdalam pemahaman konsep siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Media Flip Chart berbasis digital yang diteliti oleh (Nopiyantri 2026) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang sangat substansial pada siswa kelas IV SD Negeri 129 Inpres Bantimurung. Rata-rata nilai posttest meningkat dari 49,46 menjadi 86,43 setelah penerapan media Flip Chart digital. Dari 28 siswa yang dijadikan sampel, sebanyak 18 siswa memperoleh nilai N-Gain lebih besar dari 0,70 (kategori tinggi) dan 10 siswa memperoleh nilai N-Gain antara 0,30 hingga kurang dari 0,70 (kategori sedang). Hasil ini mengindikasikan bahwa integrasi teknologi berbasis visual dalam format digital mampu

mengakomodasi gaya belajar visual siswa sekolah dasar secara efektif.

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan oleh (Sa'adah et al. 2025) di SD Muhammadiyah 8 Jagalan Surakarta membuktikan efektivitas media digital interaktif dan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi ekosistem. Rata-rata skor hasil belajar meningkat secara bertahap dari 58,69 pada pra-siklus, menjadi 66,08 pada siklus I, dan mencapai 83,69 pada siklus II. Sebanyak 87% siswa berhasil mencapai nilai yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Peningkatan bertahap ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang konsisten dan terencana dapat mengakselerasi pencapaian kompetensi belajar siswa secara sistematis.

(Herlyana et al. 2025) melalui kajian literatur PRISMA menemukan bahwa media animasi terbukti efektif dalam menyederhanakan konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak di sekolah dasar. Proses identifikasi, seleksi, dan sintesis artikel yang dilakukan secara ketat menghasilkan data valid yang menunjukkan media

animasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian (Aqtoina et al. 2023) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis game seperti Quizizz dan game edukasi berbasis Android memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa SD, dengan performa belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

b. Pengaruh Media Digital terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Berpikir Kritis

Selain memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif, media pembelajaran digital juga ternyata memberikan dampak positif terhadap motivasi, keaktifan, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. (Rusdi et al. 2025) melalui kajian deskriptif kualitatif menemukan bahwa pemanfaatan e-book, multimedia interaktif, dan platform web gratis seperti Google Classroom, Powtoon, serta Kahoot dapat membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang lebih menarik dan inovatif. Siswa terlihat lebih semangat dan aktif ketika pembelajaran

memanfaatkan media digital, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup, interaktif, dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pandangan (Bandura (1997) Dalam kutipan (Widiastari 2024)) bahwa lingkungan belajar yang menarik dan mendukung dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

(Widiastari 2024) dalam penelitian kualitatif studi kasus di SD Inpres 2 Namaru juga menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital seperti video edukasi, kuis interaktif, dan platform pembelajaran daring terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan keaktifan siswa kelas IV. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme (Vygotsky (1978) Dalam kutipan (Widiastari 2024) yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.

(Rachmah 2025) melalui Systematic Literature Review berbasis PRISMA menemukan bahwa media pembelajaran digital tidak hanya memengaruhi hasil belajar kognitif,

tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan bertanya kritis siswa SD. Kajian ini mengidentifikasi empat tema utama: (1) karakteristik media digital yang efektif, mencakup interaktivitas, sajian konten multimodal, kontekstualitas, dan fitur yang mendukung eksplorasi mandiri; (2) strategi implementasi optimal, meliputi integrasi pendidikan karakter dan pendekatan berbasis isu sosio-saintifik; (3) faktor yang memengaruhi efektivitas, seperti kompetensi guru dan dukungan lingkungan belajar; serta (4) tantangan implementasi, berupa kesenjangan akses teknologi dan kecenderungan penggunaan media secara pasif. Temuan ini menekankan bahwa untuk memaksimalkan manfaat media digital, diperlukan kompetensi guru yang memadai dan strategi implementasi yang terencana dengan baik.

c. Implementasi Media Digital dan Peran Strategisnya dalam Pembelajaran

(Gusti et al. 2026) melalui studi multi-situs di tiga sekolah dasar di Sumatera Barat menemukan bahwa penerapan media digital seperti proyektor, PowerPoint interaktif, video edukatif, dan Smart TV dalam

pembelajaran IPAS menunjukkan efektivitas yang tinggi. Tingkat efektivitas tertinggi dicapai SDN 04 Jaho sebesar 89,5% (sangat efektif), dilanjutkan SDN 16 Pulau Karam sebesar 82,5% (sangat efektif), dan SDN 05 Sarilamak sebesar 80,25% (efektif). Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi hambatan berupa keterbatasan infrastruktur serta kompetensi digital guru yang belum terdistribusi secara merata, sehingga secara keseluruhan dikategorikan sebagai cukup efektif. Penelitian ini memberikan rekomendasi berupa pelatihan guru, peningkatan infrastruktur digital, dan penguatan literasi digital siswa untuk mengoptimalkan pembelajaran IPAS berbasis digital.

(Darwanto and Meilasari 2022) melalui penelitian Research and Development (R&D) mengembangkan bahan ajar digital berbasis Android untuk mata kuliah Teori Graf. Bahan ajar tersebut memperoleh validitas dalam kategori baik dan terbukti efektif dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran mandiri. Penelitian ini menegaskan dua poin penting dalam pengembangan bahan ajar digital: (1) bahan ajar harus

mutakhir dan berbasis digital sesuai perkembangan teknologi terkini; dan (2) bahan ajar harus disesuaikan dengan karakteristik pengguna. Prinsip ini relevan untuk diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar guna menghasilkan produk yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang konsisten antara pemanfaatan media pembelajaran digital dan peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berbagai jenis media digital baik yang berbasis visual, audiovisual, game, animasi, maupun augmented reality menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini memperkuat relevansi teori konstruktivisme Vygotsky dalam konteks pembelajaran digital, di mana siswa yang berpartisipasi aktif dengan media interaktif cenderung memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan bertahan lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review (SLR) terhadap 10 artikel jurnal penelitian utama yang didukung oleh 1 jurnal teori pendukung dan 1 jurnal acuan metode, yang diterbitkan dalam kurun waktu 2022–2026, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital secara konstan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Sebanyak 90% penelitian (9 dari 10 artikel) mengkategorikan media pembelajaran digital sebagai efektif, sedangkan 10% (1 artikel) mengkategorikannya sebagai cukup efektif, dan tidak ada satupun penelitian yang melaporkan hasil tidak efektif.

Berbagai jenis media pembelajaran digital yang diteliti meliputi Augmented Reality, Flip Chart digital, video pembelajaran interaktif, multimedia, media animasi, media berbasis game (Quizizz dan game Android edukatif), serta bahan ajar digital semuanya terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif maupun non-kognitif (motivasi, keaktifan, dan kemampuan berpikir kritis) siswa sekolah dasar. Media Augmented Reality menunjukkan

efektivitas tertinggi dengan rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen mencapai 85,18 dan N-Gain sebesar 0,54. Media Flip Chart digital juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rata-rata nilai meningkat dari 49,46 menjadi 86,43 serta 18 dari 28 siswa mencapai N-Gain kategori tinggi.

Selain memberikan dampak terhadap hasil belajar kognitif, media pembelajaran digital juga terbukti meningkatkan motivasi belajar, mendorong keaktifan siswa, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi media digital dalam pembelajaran bersifat menyeluruh meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga mendukung pengembangan kompetensi siswa secara komprehensif sebagaimana yang diamanatkan oleh Kurikulum Merdeka.

Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi media pembelajaran digital yang inovatif dan berbasis teknologi secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Guru perlu memperoleh pelatihan yang memadai dalam pemanfaatan media digital, dan sekolah perlu menjamin ketersediaan

infrastruktur teknologi yang mencukupi untuk mendukung implementasi yang optimal. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji efektivitas jenis-jenis media digital yang lebih spesifik pada mata pelajaran dan jenjang kelas tertentu, serta menggunakan desain eksperimen yang lebih ketat guna menghasilkan rekomendasi praktis yang lebih detail bagi para pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia Khoerunnisa, and Mas Roro Diah Wahyu Lestari. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Lensa Pendas* 9(1):36–47. doi: 10.33222/jlp.v9i1.3420.
- Aqtolina, A., R. Apriyani, S. Aisyah, and V. Apriliatini. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar: Literatur Review." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (Juperan)* 2(1):155–69. doi: 10.70294/juperan.v2i02.298.
- Atfaliyah, K., and I. Munawaroh. 2025. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(3):281–95. doi: 10.23969/jp.v10i03.33812.
- Darwanto, D., and V. Meilasari. 2022. "Bahan Ajar Digital Sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh Dan Mandiri (Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Graf)." *Jurnal Basicedu* 6(1). doi: 10.31004/basicedu.v6i1.2119.
- Gusti, F. A., Y. Fitria, F. Putri, Y. Fitria, and I. Kharisma. 2026. "Implementasi Media Digital Dalam Pembelajaran IPAS Kelas V Di Tiga Sekolah Dasar Di Sumatera Barat." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11(2):266–76. doi: 10.23969/jp.v11i02.46975.
- Handayani, N. P., and Fidrayani. 2024. "Pengaruh Pembelajaran Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(3). doi: 10.23969/jp.v9i3.15617.
- Herlyana, D., Intan Tri Utami, and D. Darwanto. 2025. "Analisis Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar." *EDUCATION: Scientific Journal of Education* 3(1).
- Nopiyanti, F. 2026. "Penerapan Media Flip Chart Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 129 Inpres Bantimurung." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 11(2):173–86. doi: 10.23969/jp.v11i02.45618.
- Rachmah, F. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Keterampilan Bertanya Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Suatu Studi Literatur." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):107–24.
- Rusdi, Herlina, Rifadhilla Ervianti,

- Adrias Adrias, and Aissy Putri Zulkarnaini. 2025. "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2). doi: 10.23969/jp.v10i2.23991.
- Sa'adah, Alfia Nailis, Faiza Alvi Millati, Firyal Naufali Muttaqin, Irma Arifah, and Honest Ummi Kaltsum. 2025. "Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Ekosistem Melalui Media Digital Interaktif Dan Video Pembelajaran Di SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):1056–68. doi: 10.23969/jp.v10i2.24941.
- Widiastari, N. G. A. P. 2024. "Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru." *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 4(4):215–22. doi: 10.51878/elementary.v4i4.3519.
- Wijaya, Eva Dwi Senja, Purwo Susongko, and Dewi Amaliah Nafiati. 2025. "Media Pembelajaran Digital: Pentingkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar?" *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(2):332–44. doi: 10.23969/jp.v10i2.24374.