

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS TEKNOLOGI TERHADAP PRESTASI DAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA SD**

Bima Pangestu¹, Arif Al Rasyid², Muhamad Khoiril Annam³, Ahmad Irvani Reza⁴,
Darwanto⁵

¹²³⁴⁵PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Alamat e-mail : ¹bimapangestu2101@gmail.com, ²alrasyidarif@gmail.com,
³muhamadkhairilanam8@gmail.com, ⁴ahmadirvanireza@gmail.com,
⁵darwant@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of technology-based learning media on the academic achievement and learning motivation of elementary school students through a Systematic Literature Review (SLR) approach. Articles were collected from the Google Scholar database within the period of 2021–2026. The selection process was carried out systematically through the stages of identification, screening, eligibility, and inclusion, resulting in 14 articles that met the inclusion criteria. The findings indicate that technology-based learning media, such as interactive PowerPoint, learning videos, Wordwall, Nearpod, Augmented Reality, Articulate Storyline, educational games, Canva, Google Classroom, and WhatsApp Group, consistently have a positive effect on students' academic achievement and motivation. Digital media is able to improve conceptual understanding, learning outcomes, interest, enthusiasm, and active engagement of students in learning. The improvement in academic achievement occurs due to the visual and interactive presentation of materials, while the increase in motivation is caused by a more interesting and enjoyable learning atmosphere. Although there are challenges such as limited infrastructure and teachers' technological skills, the integration of technology-based media still contributes significantly to improving the quality of learning in elementary schools. Therefore, the use of technology-based learning media needs to be continuously encouraged to support the improvement of students' academic achievement and learning motivation.

Keywords: technology-based learning media, academic achievement, learning motivation, elementary school, systematic literature review

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar melalui pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)*. Artikel dikumpulkan dari database Google Scholar dengan rentang tahun 2021–2026. Proses seleksi dilakukan secara sistematis melalui tahap identifikasi, screening, eligibility, dan inclusion, sehingga diperoleh 14 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil kajian menunjukkan bahwa

media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *PowerPoint* interaktif, video pembelajaran, *Wordwall*, *Nearpod*, *Augmented Reality*, *Articulate Storyline*, game edukatif, Canva, Google Classroom, dan WhatsApp Group, secara konsisten memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar dan motivasi siswa. Media digital mampu meningkatkan pemahaman konsep, hasil belajar, minat, semangat, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Peningkatan prestasi terjadi karena penyajian materi yang visual dan interaktif, sedangkan peningkatan motivasi disebabkan oleh suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Meskipun terdapat kendala berupa keterbatasan infrastruktur dan keterampilan teknologi guru, integrasi media berbasis teknologi tetap berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi perlu terus didorong untuk mendukung peningkatan prestasi dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran berbasis teknologi, prestasi belajar, motivasi belajar, Sekolah Dasar, systematic literature review

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Proses belajar mengajar yang sebelumnya didominasi oleh metode konvensional kini semakin dituntut untuk beradaptasi dengan kemajuan zaman. Media pembelajaran berbasis teknologi hadir sebagai sarana yang memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi yang akrab dengan perangkat digital. Kehadiran media digital tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga membuka ruang bagi siswa untuk belajar secara lebih aktif dan mandiri.

Di tingkat Sekolah Dasar, pemanfaatan media digital masih menghadapi sejumlah tantangan. Banyak guru cenderung mempertahankan cara mengajar yang mengandalkan buku teks dan papan tulis. Kondisi ini sering kali disebabkan oleh keterbatasan penguasaan teknologi, kurangnya pelatihan yang memadai, serta minimnya dukungan infrastruktur di sebagian sekolah. Akibatnya, suasana pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Siswa yang memiliki karakteristik belajar visual dan aktif mudah merasa bosan ketika materi disajikan secara monoton. Ketika rasa bosan muncul, perhatian mereka menurun dan semangat untuk mengikuti pembelajaran ikut terpengaruh.

Padahal, berbagai bentuk media digital telah tersedia dan relatif mudah diakses. Aplikasi desain seperti Canva memungkinkan guru membuat bahan ajar visual yang menarik. Platform kelas virtual seperti Google Classroom memfasilitasi pengelolaan tugas dan komunikasi antara guru dan siswa. Aplikasi pesan instan seperti WhatsApp Group menjadi saluran cepat untuk berbagi materi dan diskusi. Selain itu, video pembelajaran, animasi, powerpoint interaktif, dan komik digital menawarkan cara penyajian materi yang lebih hidup. Media-media tersebut memiliki keunggulan dalam menggabungkan teks, gambar, suara, dan gerakan, sehingga mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa sekaligus membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan.

Hasil kajian sistematis terhadap sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital pada pembelajaran tematik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena penyajian yang menarik dan interaktif. Rasa bosan berkurang secara signifikan, dan fokus mereka terhadap pembelajaran meningkat (Hasna Nur

Alifah et al., 2023) Ketika siswa lebih fokus dan tidak mudah bosan, mereka cenderung lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, mengerjakan tugas, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Kondisi ini secara tidak langsung turut menumbuhkan motivasi belajar yang lebih baik.

Meskipun bukti mengenai manfaat media digital sudah cukup jelas, implementasinya di lapangan masih belum merata. Sebagian guru berhasil mengintegrasikan media digital dengan baik, sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan. Perbedaan ini menciptakan kesenjangan kualitas pembelajaran antar sekolah maupun antar kelas. Siswa yang belajar dengan dukungan media digital cenderung memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya, sedangkan siswa yang hanya mengandalkan media konvensional berisiko mengalami keterbatasan dalam hal keterlibatan dan pemahaman konsep.

Kesenjangan antara potensi media digital yang telah terbukti bermanfaat dengan praktik penggunaannya yang masih terbatas menjadi persoalan penting. Banyak penelitian yang ada bersifat terpisah-pisah, fokus pada satu jenis media,

atau terbatas pada satu konteks pembelajaran tertentu. Akibatnya, gambaran menyeluruh mengenai bagaimana media pembelajaran berbasis teknologi memengaruhi prestasi sekaligus motivasi belajar siswa Sekolah Dasar masih belum utuh. Diperlukan suatu upaya untuk merangkum dan mensintesis temuan-temuan yang tersebar agar dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif (Hasna Nur Alifah et al., 2023) Melalui pendekatan Systematic Literature Review, penelitian ini berupaya menjawab kebutuhan tersebut. Dengan menelaah secara sistematis berbagai hasil penelitian yang relevan, kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola, kekuatan, serta keterbatasan penggunaan media digital dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Hasil yang diperoleh diharapkan dapat menjadi rujukan praktis bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media digital secara tepat, sekaligus memberikan masukan bagi pengambil kebijakan dalam merancang program penguatan kompetensi digital pendidik di tingkat pendidikan dasar.

Penggunaan media digital pada dasarnya sejalan dengan karakteristik

perkembangan siswa Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas yang melibatkan indra. Media digital yang dirancang dengan baik mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Namun, keberhasilan penggunaannya tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, melainkan juga pada kesiapan guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas media digital menjadi sangat penting agar pemanfaatan teknologi di sekolah benar-benar berdampak pada peningkatan kualitas belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengonfirmasi manfaat media digital, tetapi juga untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi terkini, tantangan yang masih dihadapi, serta peluang pengembangan ke depan. Melalui sintesis yang sistematis, diharapkan tercipta pemahaman yang lebih utuh mengenai peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung

prestasi dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar di era digital saat ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini disusun menggunakan konsep tinjauan pustaka dengan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode ini dilakukan dengan identifikasi, mengkaji, evaluasi, serta menafsirkan seluruh penelitian yang tersedia. Peneliti melakukan review terhadap artikel-artikel yang sesuai dengan topik pertanyaan penelitian. Proses review dilakukan secara sistematis dan terstruktur pada setiap prosesnya. Kemudian, peneliti melakukan kajian mendalam terhadap artikel yang sudah di-review tersebut. Teknik Systematic Literature Review dilakukan dengan lima tahapan langkah yaitu: (1) membuat perumusan terhadap pertanyaan penelitian, (2) memetakan dan mencari artikel yang sesuai dengan pertanyaan penelitian yang diajukan, (3) melakukan inklusi/klasifikasi dan eksklusi/evaluasi dengan menyeleksi terhadap artikel yang sudah dikumpulkan, (4) menyajikan dan mengolah data, serta (5) menginterpretasi hasil temuan dalam artikel tersebut dan berakhir pada penarikan kesimpulan (Septy

Nurfadillah & Dewi Nur Aini, Fiqih Apriansyah, 2023)

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu menentukan tema yang akan dikaji. Peneliti mengambil tema “efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar” sebagai topik penelitian. Pengumpulan data studi literatur dilakukan melalui database Google Scholar dengan menggunakan kombinasi kata kunci dalam bahasa Inggris sebagai berikut:

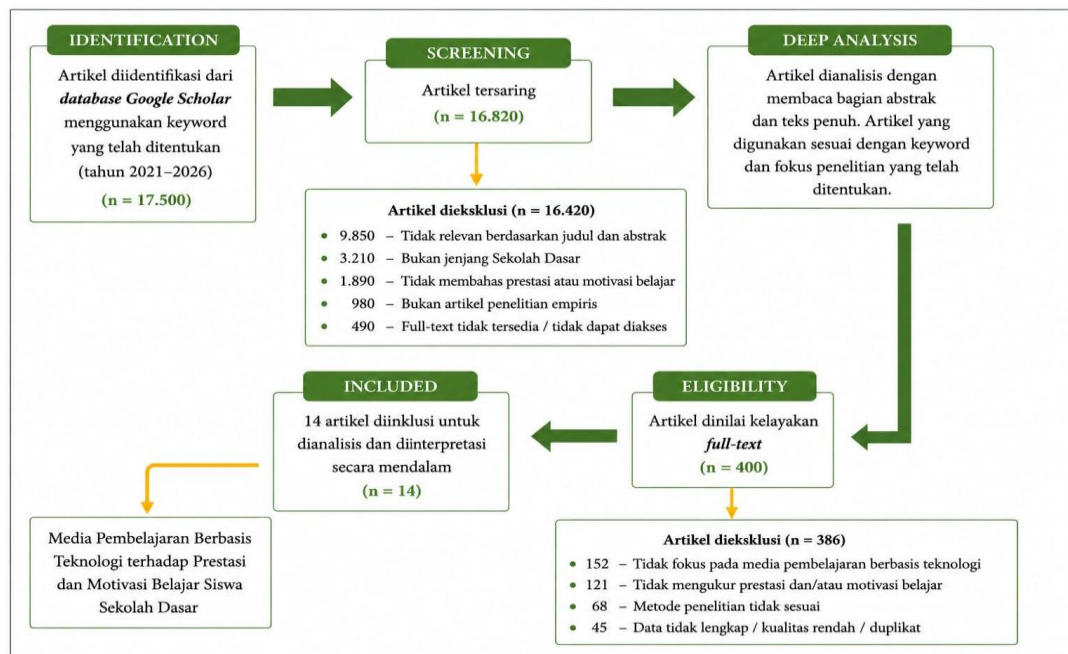
TITLE-ABS-KEY ((“technology-based learning media” OR “digital learning media” OR “educational technology” OR “technology-enhanced learning” OR “digital learning” OR “interactive multimedia” OR “learning media”) AND (“learning achievement” OR “academic achievement” OR “learning outcomes” OR “student achievement”) AND (“learning motivation” OR motivation) AND (“elementary school” OR “primary school” OR “elementary education” OR “primary education”))

Pencarian dibatasi pada rentang waktu publikasi tahun 2021 hingga 2026. Hasil pencarian awal memperoleh sebanyak 17.500 artikel. Selanjutnya, peneliti melakukan

proses penyaringan secara bertahap melalui peninjauan judul, abstrak, dan teks penuh. Setelah melalui tahapan inklusi dan eksklusi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, diperoleh 35 artikel yang memenuhi seluruh persyaratan dan dijadikan sebagai data final untuk dianalisis lebih lanjut.

Analisis data dilakukan secara tematik dengan mengelompokkan

temuan berdasarkan jenis media yang digunakan, pengaruhnya terhadap prestasi belajar, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menarik kesimpulan. Berikut tahapan penelitian dalam melakukan penelitian SLR :



Gambar 1. Diagram alur proses eksklusi dan inklusi artikel dalam tahapan.

Referensi diagram (Hasna Nur Alifah et al., 2023)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil kajian Systematic Literature Review (SLR) ini diperoleh melalui proses seleksi artikel sesuai kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Artikel yang memenuhi

syarat kemudian dianalisis secara komprehensif untuk mengidentifikasi efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa sekolah

dasar, sebagaimana dirangkum pada
Tabel 1.

Tabel 1 Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran di Sekolah Dasar

No.	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
1.	(Merrydian et al., 2022)	JIEPP	Penggunaan media PowerPoint, video, dan gambar meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif siswa kelas II SD. Ketuntasan belajar berada pada kategori sangat baik
2.	(Nurmaelinda & Ibnu Rusydi, 2023)	Jurnal Pendidikan MIPA	Media interaktif Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar IPA di SD. Penggunaan Wordwall meningkatkan semangat, minat, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
3.	(Helmy Iqbal Fareza, Ulhaq Zuhdi, S.Pd. & PGSD, 2023)	Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)	Media Nearpod menghasilkan N-Gain 0,69 dengan ketuntasan 88%. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran.
4.	(Lusi Amalida, 2023)	PENDAS: Primary Education Journal	PowerPoint interaktif meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan aktivitas siswa mencapai 82,38%.
5.	(Hasna Nur Alifah et al., 2023)	Jurnal Ilmiah dan Karya Mahasiswa	Media digital (Canva, WhatsApp Group, Google Classroom, PowerPoint, video, animasi, komik

			digital) meningkatkan hasil belajar tematik serta mengurangi kebosanan dan meningkatkan fokus siswa.
6.	(Septy Nurfadillah & Dewi Nur Aini, Fiqih Apriansyah, 2023)	BINTANG	Media PowerPoint meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa SD Negeri Pinang 1
7.	(Putri & Hamimah, 2023)(Sari & Harjono, 2021)	Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran	Articulate Storyline meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SD.
8.	(Fatkhil Azizatunnisa, Tunjungsari Sekaringtyas, 2022; Nirmala et al., 2023)	OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika	Game edukatif meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa kelas IV SD.
9.	(Rosa et al., 2023)	Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran	Media interaktif berbasis PowerPoint meningkatkan hasil belajar (pretest 61,16 → posttest 90,66) serta minat dan semangat siswa kelas I SD.
10	(Alfandi, 2024)	Jurnal Ilmu Kependidikan	Video interaktif meningkatkan semangat dan keaktifan siswa.
11.	(Indra kurniawan, 2025)	Research and Development Journal Of Education	Video interaktif meningkatkan semangat dan keaktifan siswa.
12.	(Rinaldi et al., 2024)	Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan	Augmented Reality meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa SD.

		Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana	
13.	(Nirmala et al., 2023)	Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru	Media TIK (PowerPoint, Wordwall) membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran terasa menyenangkan
14.	(Afifa & Astuti, 2024)	Jurnal Penelitian Pendidikan IPA	Media digital berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar ($R^2 = 45,2\%$) dan hasil belajar ($R^2 = 20,2\%$) siswa kelas V SD.

Berdasarkan proses seleksi sistematis yang telah dilakukan, diperoleh 14 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Artikel-artikel tersebut fokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah Dasar serta dampaknya terhadap prestasi belajar dan/atau motivasi belajar siswa. Berikut disajikan hasil sintesis temuan penelitian secara sistematis.

Artikel yang dianalisis terbit dalam rentang tahun 2021 hingga 2025. Sebagian besar penelitian dilakukan pada jenjang kelas IV, V, dan VI, meskipun terdapat juga penelitian yang melibatkan siswa kelas I dan II. Metode penelitian yang digunakan bervariasi, meliputi pendekatan kuantitatif (eksperimen, quasi-

eksperimen, dan *ex post facto*), kualitatif, serta *Research and Development* (R&D).

Jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang paling banyak digunakan meliputi *PowerPoint* interaktif, video pembelajaran, *Wordwall*, *Augmented Reality* (AR), *Nearpod*, *Articulate Storyline*, game edukatif, Canva, Google Classroom, dan WhatsApp Group. Media-media tersebut digunakan baik secara mandiri maupun terintegrasi dalam pembelajaran tematik maupun mata pelajaran spesifik seperti IPA dan IPAS.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi secara konsisten memberikan pengaruh positif

terhadap prestasi belajar siswa Sekolah Dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Helmy Iqbal Fareza, Ulhaq Zuhdi, S.Pd. & PGSD, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan Nearpod menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,69 dengan tingkat ketuntasan mencapai 88%. Temuan serupa dilaporkan oleh (Rosa et al., 2023) yang menemukan peningkatan signifikan dari nilai pretest 61,16 menjadi posttest 90,66 setelah penerapan media interaktif berbasis PowerPoint. (Afifa & Astuti, 2024) juga membuktikan bahwa media digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dengan kontribusi sebesar 20,2%.

Penggunaan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Beberapa penelitian tindakan kelas melaporkan peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II hingga mencapai 83-90% (Nurmaelinda & Ibnu Rusydi, 2023) Sementara itu, media Augmented Reality mampu meningkatkan pemahaman konsep karena sifatnya yang visual dan interaktif (Rinaldi et al., 2024) Media PowerPoint interaktif dan video pembelajaran juga menunjukkan hasil

yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian akademik siswa (Merrydian et al., 2022) Secara keseluruhan, media berbasis teknologi membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi, animasi, dan interaktivitas, sehingga memudahkan proses penguasaan konsep.

Selain prestasi belajar, media digital juga memberikan dampak yang kuat terhadap motivasi, minat, dan keaktifan siswa.

(Afifa & Astuti, 2024) menemukan bahwa media digital memberikan kontribusi sebesar 45,2% terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Indra kurniawan, 2025) serta (Alfandi, 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan video dan PowerPoint membuat siswa lebih antusias, aktif bertanya, dan terlibat dalam diskusi dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.

Media interaktif seperti Wordwall, Articulate Storyline, dan game edukatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi rasa bosan, serta meningkatkan semangat belajar siswa (Fatkhil Azizatunnisa, Tunjungsari

Sekaringtyas, 2022) Penggunaan media berbasis teknologi juga mendorong partisipasi aktif dan rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran (Nurmaelinda & Ibnu Rusydi, 2023). Penggunaan media berbasis teknologi juga mendorong partisipasi aktif dan rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran (Hasna Nur Alifah et al., 2023)

Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai pemicu motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa.

Keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pendukung utama meliputi ketersediaan perangkat dasar (laptop, proyektor, dan akses internet), keterampilan guru dalam mengoperasikan teknologi, serta desain media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Sementara itu, faktor penghambat yang sering ditemukan adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, keterampilan digital guru yang masih terbatas, serta ketimpangan akses perangkat di kalangan siswa. Beberapa penelitian

juga mencatat bahwa perbedaan kemampuan siswa dalam memahami pesan dari media digital menjadi tantangan tersendiri.

Temuan dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Media digital mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa generasi abad 21.

Peningkatan prestasi belajar terjadi karena media digital menyajikan materi secara multimodal (visual, audio, dan interaktif), sehingga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Sementara itu, peningkatan motivasi terjadi karena unsur permainan, interaktivitas, dan kemudahan akses yang membuat siswa merasa lebih terlibat dan senang dalam belajar.

Meskipun demikian, efektivitas media digital sangat bergantung pada kesiapan guru dan dukungan infrastruktur. Oleh karena itu, pelatihan guru secara berkelanjutan serta peningkatan sarana dan

prasarana menjadi faktor penting agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini memperkuat bahwa integrasi

media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar berkontribusi positif terhadap peningkatan prestasi dan motivasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian sistematis terhadap 14 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar dan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar.

Media digital seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, Wordwall, Nearpod, Augmented Reality, Articulate Storyline, game edukatif, Canva, Google Classroom, dan WhatsApp Group terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, hasil belajar, minat, semangat, serta keterlibatan aktif siswa. Peningkatan prestasi belajar terjadi karena media digital menyajikan materi secara visual, interaktif, dan multimodal yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Sementara itu, peningkatan motivasi disebabkan oleh suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak monoton.

Keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur, keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta kesesuaian desain media dengan kebutuhan siswa. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, secara keseluruhan integrasi media berbasis teknologi berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, K., & Astuti, T. (2024). The Effect of Digital Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3155–3165.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7513>
- Alfandi, F. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa SDN Sukagalih 03. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 1(1), 63–64.

- Fatkhlil Azizatunnisa, Tunjungsari Sekaringtyas, U. H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (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>
- Helmy Iqbal Fareza, Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M. P., & PGSD. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD DALAM MATERI PERKEMBANGBIAKAN PADA TUMBUHAN SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, Volume 11, 21.
- Indra kurniawan, M. Z. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL PADA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *Research and Development Journal Of Education*, 11(1).
- Lusi Amalida, L. H. (2023). TANTANGAN PEMBELAJARAN ABAD-21: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *PENDAS: Primary Education Journal*, 4(2), 170–178.
- Merrydian, S., Rini, I. M., Rahayu, W., & Riyadi. (2022). Systematic Literature Review: Validitas Internal dan Eksternal dalam Desain Ekperimen. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85–97.
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182–187. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.746>
- Nurmaelinda, & Ibnu Rusydi. (2023). Sosial Media Sebagai Standar Interaksi/Hubungan Bisnis Pada Era Digital Di Indonesia. *Demagogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.61166/demagogi.v1i1.1>
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah, M. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana*, 26(1), 20–28.

- <https://doi.org/10.37303/likhitapra.jna.v26i1.279>
- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Septy Nurfadillah, C. R. A., & Dewi Nur Aini, Fiqih Apriansyah, R. S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI PINANG 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 9(July), 11.