

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI SEKOLAH DASAR

Heni Marlina<sup>1</sup>, Hilda Meida Rohimatu Sa'adah<sup>2</sup>, Laras Aszahra<sup>3</sup>, Rosalina Dewi<sup>4</sup>, Yayan Alpian<sup>5</sup>  
Universitas Buana Perjuangan Karawang

---

**Article Info**

***Article history:***

Published Jan 31, 2024

---

***Kata Kunci:***

*Media, Digital, Sekolah*

**ABSTRAK**

Pendidikan memanfaatkan teknologi digital untuk menunjang kegiatan pembelajaran pengajaran melalui media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan siswa, menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan adalah SLR (Systematic Literature Review), SLR (Systematic Literature Review) merupakan istilah yang digunakan yang merujuk pada metodologi penilitain riset tertentu dan pengembangan yang dilakukan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu. Artikel yang digunakan Dalam penelitian ini terdapat sepuluh artikel jurnal nasional yang telah lolos kriteria yang ditentukan peneliti pada periode 2018-2023. Media pembelajaran digital yang dapat digunakan siswa SD dalam pembelajaran tematik antara lain aplikasi Canva, grup WhatsApp, dan Google Classroom yang didukung dengan animasi, video pembelajaran, PowerPoint, serta komik digital dan flipbook.

---

### 1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, peran teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi membawa perubahan mendalam dalam paradigma pembelajaran, mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di tengah tantangan zaman. Pendidikan harus beradaptasi dengan perubahan ini, mengakomodasi tuntutan masyarakat digital yang semakin mengandalkan teknologi. Penulisan ini akan membahas tentang pentingnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital.

Dalam lingkungan pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan siswa, menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam era digital, dimana siswa sekolah dasar telah terbiasa dengan penggunaan teknologi sehari-hari, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi

semakin relevan. Media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu keuntungan utama dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk menghadirkan informasi dalam berbagai bentuk visual dan multimedia. Visualisasi dan konten multimedia yang kaya dapat membantu siswa sekolah dasar memahami konsep yang sulit dan kompleks dengan lebih baik. Simulasi interaktif dan video pembelajaran dapat memberikan ilustrasi yang jelas tentang berbagai fenomena dan proses yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Dengan adanya media interaktif ini, para siswa sekolah dasar dapat belajar dengan lebih mendalam dan memperkuat pemahaman mereka tentang berbagai materi pelajaran.

Tantangan utama dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah melampaui sekadar penggunaan teknologi yang canggih. Penting bagi para pengembang media pembelajaran untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang diajarkan. Setiap elemen interaktif harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan membantu siswa sekolah dasar mencapai kompetensi yang diharapkan. Desain media pembelajaran harus dipikirkan dengan matang untuk memastikan keterpaduan antara isi pembelajaran, tampilan visual, dan interaksi yang ditawarkan.

Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat mendorong partisipasi aktif siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran tradisional, siswa sekolah dasar seringkali menjadi pendengar pasif saat guru menyampaikan materi. Namun, dengan media interaktif, siswa sekolah dasar dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran melalui berbagai interaksi dan aktivitas. Permainan edukatif dan platform belajar berbasis digital dapat memberikan tantangan dan tugas yang menarik bagi siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mengembangkan pemahaman mereka.

Tantangan utama dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah melampaui sekadar penggunaan teknologi yang canggih. Penting bagi para pengembang media pembelajaran untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi pelajaran yang diajarkan. Setiap elemen interaktif harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan membantu siswa sekolah dasar mencapai kompetensi yang diharapkan. Desain media pembelajaran harus dipikirkan dengan matang untuk memastikan keterpaduan antara isi pembelajaran, tampilan visual, dan interaksi yang ditawarkan.

Selain itu, aspek aksesibilitas juga harus menjadi perhatian utama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Semua siswa, tanpa terkecuali, harus dapat mengakses media pembelajaran dengan mudah. Oleh karena itu, penerapan standar aksesibilitas dan kesetaraan sangat penting agar tidak ada siswa sekolah dasar yang dikesampingkan dalam proses pembelajaran karena kendala teknis atau perangkat yang tidak sesuai.

Mengintegrasikan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif juga menghadirkan tantangan baru bagi para pendidik. Guru harus memiliki pemahaman mendalam tentang teknologi dan mampu menggabungkannya dengan metode pengajaran yang efektif. Pendidikan dan pelatihan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga penting agar guru dapat mengoptimalkan potensi media interaktif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam kesimpulannya, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah langkah penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital. Media interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam, dan partisipatif

bagi siswa. Namun, upaya ini harus diimbangi dengan desain yang matang, konten yang relevan, dan perhatian terhadap aspek aksesibilitas. Dengan implementasi yang tepat, media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik di era digital yang terus berkembang.

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka dengan teknik Systematic Literature Review (SLR) menurut (Triandini dkk., 2019) menjelaskan bahwa SLR (Systematic Literature Review) merupakan istilah yang digunakan yang merujuk pada metodologi penilitain riset tertentu dan pengembangan yang dilakukan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu. Menurut (Arief, & Yunus Abbas, 2021) tujuan dari penelitian Systematic Literature Review (SLR) adalah untuk meringkas penelitian sebelumnya dengan menggunakan bukti empiris pada penelitian tersebut. Hal itu dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam penelitian baru (research gap) untuk memberikan saran dan arahan tentang penelitian masa depan. Dalam pelaksanaannya, metode Systematic Literature Review (SLR) memiliki beberapa tujuan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan.

Menurut (Zawacki-Richter et al. 2019) rancangan penelitian Systematic Literature Review sebagai berikut:

Develop research question > Contruct selection criteria > Develop search strategy > Select studies using selection criteria > Assess the quality of studies > Synthesis result of research question. (Zawacki-Richter et al. 2019)

### 1. Develop Research Questions

Pertanyaan penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini, sebagai berikut: Q1: Bagaimana ketercapaian tujuan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar berdasarkan hasil review artikel penelitian?

### 2. Selection Criteria

Untuk kriteria seleksi pada penelitian ini, ditunjukkan pada tabel.1.

Tabel 1. Kriteria Inclusion dan Exclusion

Kriteria inclusion (penerimaan)	a. Artikel sesuai dengan topik penelitian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. b. Publikasi (2018-2023) c. Full text
Kriteria exclusion (penolakan)	a. Jurnal penelitian atau karya ilmiah di luar topik penelitian. b. Publikasi sebelum tahun 2018. c. Unfull text

### 3. Developing the Search Strategy

Proses pencarian dilakukan menggunakan search engine (menggunakan google chrome) dengan alamat situs <https://scholar.google.com/>.

String matching merupakan proses pencarian sebuah string yang terdiri dari pattern terhadap karakter pada teks yang dicari. (Faqih et al. 2022). Tujuan dari metode ini adalah agar informasi yang diambil dapat disaring untuk menghindari pencarian informasi yang terlalu banyak. Kata kunci pencarian “efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar” dengan rentang waktu “2018-2023”

### 4. The Study Selection Process

Proses pemeriksaan judul dan abstrak suatu artikel untuk menentukan layak atau tidaknya artikel penelitian tersebut digunakan.

### 5. Appraising the Quality of Studies

Data artikel yang ditemukan akan dievaluasi berdasarkan pertanyaan kriteria penilaian kualitas sebagai berikut:

Q1: Apakah artikel jurnal terindeks sinta?

Q2: Apakah artikel menuliskan masalah penelitian yang relevan dengan penelitian ini?

Q3: Apakah artikel menggunakan metode penelitian yang bisa digunakan untuk mengembangkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Inovasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif telah menjadi sorotan utama dalam dunia pendidikan, khususnya di era digital yang terus berkembang pesat. Dalam upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif telah menarik perhatian banyak pendidik dan peneliti. Studi pustaka ini bertujuan untuk menyajikan gambaran komprehensif tentang efektivitas dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi proses pembelajaran di era digital.

Hasil data penelitian yang dimasukkan ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel terkait dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

### 1. Develoving the Search Strategy

Hasil temuan dalam strategi pencarian pada situs <https://scholar.google.com/> dengan string pencarian penelitian ini, terdapat artikel-artikel yang ditemukan.

### 2. Selection Criteria

Hasil temuan dari kriteria seleksi penerimaan (inclusion) dan penolakan (exclusion) dari 50 artikel, artikel yang memenuhi kriteria penerimaan yaitu 25 artikel, kemudian ada 25 artikel tertolak.

### 3. The Study Process

Untuk artikel yang memenuhi kriteria penerimaan, selanjutnya judul dan abstrak dibaca untuk menentukan relevansinya dengan topik penelitian ini. Hasilnya meliputi 25 artikel yang relevan dan 15 artikel yang tidak terkait dengan penelitian ini. Artikel dianggap tidak relevan karena penulis tidak mencantumkan tingkat pendidikan pada judul artikel, sedangkan abstrak memuat tingkat pendidikan tetapi tidak tingkat sekolah dasar, sehingga artikel tersebut tidak cocok untuk penelitian ini.

### 4. The Quality of Studies

Hasil dari tahap ini terdapat 10 jurnal artikel memenuhi kriteria, dibuktikan dengan semua pertanyaan (Q1, Q2) sesuai. Artinya artikel tersebut telah terindeks sinta, menuliskan masalah penelitian yang berhubungan dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar serta menuliskan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

### 5. Synthesis Result

Tujuan dari sintesis data adalah untuk mengumpulkan bukti dari studi yang dipilih untuk menjawab pertanyaan penelitian. (Latifah and Ritonga 2020).

Berdasarkan hasil review 10 artikel jurnal mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar dibuktikan dengan meningkatnya nilai atau persentase awal (sebelum menggunakan media pembelajaran digital) dengan nilai atau persentase akhir (setelah menggunakan media pembelajaran digital). Secara rinci dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel Hasil Penelitian Review Artikel

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Peneliti
(Rahmat et al., 2019)	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL	Instructional Development Institute (IDI) dalam metode pengembangan Research and Development (R&D)	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mobile learning berbasis android untuk mata pelajaran simulasi digital ini layak untuk dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran mandiri, sesuai dengan pengujian yang dilakukan terhadap aspek materi dan desain yang diujikan ke siswa didapatkan hasil untuk kelas kontrol sebesar 74,125% dan eksperimen sebesar 83,25%. Sehingga dapat diambil kesimpulan penggunaan media mobile learning berbasis android ini valid, praktis dan efektif digunakan pada mata pelajaran simulasi digital. Mobile learning simulasi digital ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan untuk guru dan kepala sekolah SMKN 2 Padang agar dapat mempergunakan mobile learning dalam pembelajaran.</p> <p>Kata Kunci: Mobile learning, research and development, simulasi</p>
(Saragih et al., 2021)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Pak Berbasis Digital Mobile Learning	Pendekatan penelitian kualitatif deskriptif	<p>Hasil penelitian Pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital mobile learning di MA Negeri 9 Manado telah dilaksanakan dan menjadi program sekolah dalam menjalankan literasi digital. Sebelumnya sebatas pada saat pembelajaran atau kegiatan tertentu namun sekarang menjadi pilar bagi kegiatan pendidikan di sekolah dengan menggunakan beberapa aplikasi, yaitu: WhatsApp, Zoom Cloud Meeting, Google</p>

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Peneliti
			<p>Classroom, Google Form atau Microsoft Form, Google Meet, Microsoft Teams, Youtube, Pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital mobile learning lebih memudahkan, lebih praktis dan efisien dalam hal penyediaan materi ajar, maupun pengerjaan yang bersifat pada administrasi guru.</p>
<p>(Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., &amp; Karisman, A. 2020).</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar</p>	<p>Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&amp;D)</p>	<p>Hasil penelitian pada pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi Augmented Reality ini mengacu pada langkah - langkah yang telah dikembangkan oleh Sugiyono yaitu melakukan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk. Potensi dan masalah; tahap ini dilakukan analisis potensi dan masalah dengan (a) Analisis kurikulum: tahapan ini didapatkan hasil berupa analisis kurikulum yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk kelas VI SD dengan mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar kemudian diuraikan menjadi indikator; (b) Analisis materi: Materi yang digunakan adalah materi benda - benda yang ada di sekitar pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dan (c) Analisis kebutuhan: analisis kebutuhan pada materi benda - benda yang ada di sekitar di kelas</p> <p>VI menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan guru</p>

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Peneliti
			<p>masih berupa gambar dan menggunakan aplikasi powerpoint sehingga media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi Augmented Reality tidak ditemukan pada pembelajaran IPS.</p> <p>Pengumpulan data; peneliti mengumpulkan informasi mengenai perangkat pembelajaran dan referensi materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis aplikasi Augmented Reality. Peneliti juga mengumpulkan data yang diperlukan untuk video pembelajaran berbasis aplikasi Augmented Reality berupa gambar, animasi, dan suara yang digunakan sebagai bahan untuk produk yang akan dikembangkan. Setelah informasi dan data terpilih, peneliti melakukan penyesuaian dengan materi dan gambar yang akan dijadikan video pembelajaran.</p>
(Handayan I, Tri 2021)	Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research & Development) melalui pendekatan deskriptif. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang berorientasi pada pengembangan suatu produk. Hasil analisis awal yang ditemukan terkait masalah pada literasi sains dan integrasinya terhadap pembelajaran matematika pada	Hasil analisis awal yang ditemukan terkait masalah pada literasi sains dan integrasinya terhadap pembelajaran matematika pada kurikulum 2013 yang digunakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Rejang Lebong. Hasil analisis yang pertama adalah analisis buku siswa tema 9 penerbit Pokarindo. Terkait dengan literasi sains yang akan di analisis ditinjau dari aspek Konten. Hasil analisis buku materi terhadap literasi sains jika dikaitkan dengan silabus yang digunakan dalam buku tematik terpadu Kelas VI Tema 9

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Peneliti
		<p>kurikulum 2013 yang digunakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Rejang Lebong. Hasil analisis yang pertama adalah analisis buku siswa tema 9 penerbit Pokarindo. Terkait dengan literasi sains yang akan di analisis ditinjau dari aspek Konten. Hasil analisis buku materi terhadap literasi sains jika dikaitkan dengan silabus yang digunakan dalam buku tematik terpadu Kelas VI Tema 9 Penerbit Viva Pokarindo adalah; (1) Pada sub tema 1 muatan pembelajaran IPA sudah runtun dan sesuai dengan indicator KD 3.7.1 yaitu memahami sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya.</p> <p>(2) Pada sub tema 2 pengetahuan muatan pembelajaran IPA sudah sesuai dengan fakta yaitu mengenai objek dan peristiwa berputarnya planet pada porosnya serta sudah sesuai dengan indikator KD nya mengenai menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya (bintang).</p> <p>(3) Pada sub tema 3 pengetahuan muatan pembelajaran IPA sudah mengarah kepada prosedur yang melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan rumus dan sesuai dengan indikator Kdnya yaitu</p> <p>3.7.2 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya (bintang).</p>	<p>Penerbit Viva Pokarindo adalah; (1) Pada sub tema 1 muatan pembelajaran IPA sudah runtun dan sesuai dengan indicator KD 3.7.1 yaitu memahami sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya.</p> <p>(2) Pada sub tema 2 pengetahuan muatan pembelajaran IPA sudah sesuai dengan fakta yaitu mengenai objek dan peristiwa berputarnya planet pada porosnya serta sudah sesuai dengan indikator KD nya mengenai menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya (bintang).</p> <p>(3) Pada sub tema 3 pengetahuan muatan pembelajaran IPA sudah mengarah kepada prosedur yang melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan rumus dan sesuai dengan indikator Kdnya yaitu</p> <p>3.7.2 Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya (bintang).</p>
Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021).	Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah study kepustakaan (Prasela et al., 2020) . Penulis di awal kegiatan mengajukan	Media pembelajaran berupa video merupakan salah satu media yang banyak digunakan guru dalam pembelajara secara daring. Namun guru terkendala waktu

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Peneliti
		<p>pertanyaan kepada beberapa guru di beberapa sekolah melalui google form untuk mengetahui media pembelajaran berbasis digital apa yang biasa mereka gunakan dalam pembelajaran</p>	<p>karena membuat video membutuhkan waktu yang panjang. Dari hasil angket yang telah diisi oleh beberapa guru Sekolah Dasar diketahui bahwa pembelajaran masih online. Jadi media video pembelajaran ini sering digunakan dalam menyampaikan materi. Video pembelajaran yang digunakan banyak menggunakan video yang sudah jadi yaitu dari youtube karena memikirkan waktu, biaya dan kerumitan. Video pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk pembuatan video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Guru juga dapat memilih pemakaian secara gratis atau berbayar.</p>
<p>Marthani, G. Y., &amp; Ratu, N. (2022).</p>	<p>Media Pembelajaran Matematika Digital “BABADA” pada Materi Kesebangunan Bangun Datar</p>	<p>Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital “BABADA” dalam materi kesebangunan bangun datar khususnya untuk gambar yang tumpang tindih, seperti dua bangun pengembangan (Research and Development)</p>	<p>Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital “BABADA” dalam materi kesebangunan bangun datar khususnya untuk gambar yang tumpang tindih, seperti dua bangun dalam satu gambar. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media pembelajaran matematika digital “BABADA” dilengkapi dengan animasi, gambar dan background yang menarik. Selain itu, terdapat dua ringkasan materi, yaitu ringkasan materi pada aplikasi yang disertai dengan penjelasannya dalam bentuk audio sehingga siswa bisa membaca sekaligus</p>

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Peneliti
			mendengarkan penjelasan materi dan ringkasan materi dalam bentuk PDF yang dapat diunduh. Komponen-komponen yang terdapat pada media pembelajaran digital “BABADA” meliputi KI, KD, IPK, tujuan pembelajaran, manfaat media, prasyarat, materi, contoh soal, latihan soal dan evaluasi.
Saragih, J., Undap, A. P. P., & Mawikere, M. C. (2021).	Pemanfaatan Media Pembelajaran Pak Berbasis Digital Mobile Learning (Studi Multi Situs Di Sma Negeri 9 Manado Dan Sma Kristen Eben Haezar Manado)	Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah multi situs.	Konsep pembelajaran mobile learning membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Dengan perangkat mobile siswa dapat belajar dengan berbagai cara, yaitu siswa dapat menggunakan perangkat mobile untuk mengakses sumber daya pendidikan dari berbagai tautan, guru dapat membuat konten sendiri, dan terhubung dengan yang lain untuk berbagi sumber daya. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi tidak pasif, dan dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar.
Laurens, T., Manangg el, M. B., & Sapulette,F. (2021).	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH ANALISIS REAL	Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (development research) yang mengacu pada model yang dikemukakan oleh Alessi dan Trolip (dalam Admadja & Marpanaji, 2016) dan terdiri atas tiga fase, yaitu perencanaan	Berdasarkan hasil desain dan pengembangan telah dihasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis digital dalam hal ini video pembelajaran pada mata kuliah analisis real. Media yang dikembangkan memiliki kualitas cukup

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Peneliti
		(planning), desain(design), dan pengembangan(developmen t).	baik berdasarkan uji alpha melalui analisis ahli media dan ahli materi.
Hendrani ngrat, D., & Fauziah, P. (2022).	Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak	Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan. Metode ini dipilih karena peneliti ingin menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran untuk mengembangkan aspek motoric halus anak.	Hasil dari penelitian ini berupak media pembelajaran digital yang sudah dinyatakan layak oleh ahli dan efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Produk ini berisi materi atau konten untuk stimulasi motoric halus anak usia dini melalui bermain kertas. Berikut uraian dari hasil penelitian yang dilakukan. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi untuk anak jika guru mampu mengintegrasikan situasi yang serba teknologi ini ke kelas. Penggunaan media berbasis digital dapat menjadi salah satu inovasi baru di kelas untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Karena salah satu karakteristik anak adalah mudah bosan, maka diperlukan berbagai variasi metode pembelajaran dan media. Implikasi dari penelitian ini adalah agar pemanfaatan teknologi dapat dimaksimalkan maka diperlukan pelatihan pendidikan teknologi pembelajaran yang mencakup materi pengoperasian, penyusunan, dan pengembangan media digital untuk calon guru agar memiliki persiapan diri yang lebih baik ketika mengajar menggunakan teknologi.
Amanullah, M. A. (2020).	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLIPBOOK DIGITAL GUNA MENUNJANG	Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah Riset pustaka sekaligus memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data	Flipbook adalah dalam kategorin media audio visual, menurut Sanaky (2013: 119) media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Peneliti
	PROSES PEMBELAJARAN DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0	penelitiannya.	bergerak dan bersuara. Paduan antar gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah televisi, video VCD, sound slide, dan film. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan digital book terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar mahasiswa dari rata-rata 70 untuk kelas kontrol (gain ternormalisasi 0,4) menjadi 84 untuk kelas eksperimen (gain ternormalisasi 0,7)

Berdasarkan tabel penelitian di atas, penggunaan media pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa sekolah dasar. Terdapat banyak sarana yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran digital, seperti memanfaatkan sosial media yang tersedia di android, menggunakan aplikasi belajar, melalui fasilitas yang ada di Ms. Office, hingga website pendidikan yang telah diberikan dari kementerian untuk menunjang proses belajar siswa masa kini. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat digunakan sebagai pendukung siswa guna menguasai keterampilan 4C, yaitu *creativity*, *critical thinking*, *collaboration*, dan *communication* (Asani, 2023).

Contoh media pembelajaran digital yang dapat digunakan bagi siswa sekolah dasar melalui aplikasi android yaitu seperti Canva, WhatsApp group, dan Google Classroom. Canva yaitu aplikasi editor yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021). Ardana et al., (2022) dan (Junaedi, 2021) menjelaskan bahwa melalui media canva dalam pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru maupun siswa, serta menjadi fasilitator yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Desain tampilan yang menarik dapat membuat siswa lebih fokus untuk mengikuti pembelajaran. Aplikasi canva memiliki fitur editing yang simple, tersedia banyak pilihan seperti gambar, teks, video, hingga tema presentasi yang beragam mampu memengaruhi sikap siswa dalam pembelajaran tematik. Penggunaan media aplikasi canva memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Siswa diajak untuk mengeluarkan ide dan mendesain terkait materi maupun penugasan secara mandiri dengan menggunakan canva.

Kvisoft Flipbook Maker Proatau yang terbaru ini adalah Flip PDF Builderadalah jenis perangkat lunak presentasi atau halaman flipuntuk mengonversi file PDF ke halaman-halaman berbentuk buku publikasi digital. Flipbook menyediakan cara professional dalam mengintegrasikan hyperlink, video, gambar, suara, dan clipchart objek. Flipbookmerupakan jenis perangkat lunak professional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku. Halaman dapat ditambah fungsi editing video, gambar, audio hyperlink, hotspot,dan objek multimedia ke halaman sehingga untuk membuat halaman buku multimedia menjadi begitu mudah dengan softwareini (Suryani, 2018: 91).

Flipbook juga bisa dikategorikan media sound slide yang juga jenis dari media audio-visual, secara fisik slide suara adalah gambar tunggal dalam bentuk film positif tembus pandang yang dilengkapi dengan bingkai yang diproyeksikan. Pada saat penggunaannya dapat dikombinasikan dengan audio kaset atau juga digunakan secara tunggal tanpa suara. Pada umumnya jika digunakan untuk keperluan intruksional slide dapat dibuat secara berseri dan berurutan serta dikombinasikan dengan audio kaset. Slide yang dikombinasikan dengan audio kaset disebut dengan sound slide (slide bersuara) yaitu penyajian bahan pelajaran yang dikemas sedemikian rupa dengan menggunakan slide secara berurutan, dikombinasikan atau dilemngkapi dengan audio kaset. (Sanaky, 2013: 124-125)

Adapun contoh lain dari media digital pada pembelajaran tematik dapat diterapkan dengan menggunakan powerpoint interaktif (Puspita et al., 2020), animasi (Yulianti et al., 2022), video pembelajaran (Ridha et al., 2021), dan komik digital (Rohmanurmeta & Dewi, 2018). Beberapa contoh tersebut tentunya dapat dimanfaatkan secara bersamaan sesuai kebutuhan pembelajaran masing-masing. Penggunaan media pembelajaran yang update teknologi digital memberi pengaruh besar kepada hasil belajar siswa. Banyaknya animasi atau ilustrasi berwarna pada media yang digunakan mampu menarik minat siswa untuk memperhatikan informasi yang disampaikan selama pembelajaran berlangsung. Tentunya dapat meminimalisir kebosanan pada siswa dan meningkatkan daya fokus siswa untuk mencerna pembelajaran tersebut, sehingga memberikan pengaruh yang sangat baik pada hasil belajar siswa.

#### **4. KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan systematic literature review secara menyeluruh terhadap penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran setelah menerapkan yaitu meningkatkan kemampuan siswa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada soal, meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil review artikel dengan metode Systematic Literature yang menunjukkan adanya pengaruh efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

Era industri yang semakin maju menciptakan banyak pembaruan yang terjadi di segala aspek kehidupan, tanpa terkecuali di dunia pendidikan. Kehadiran teknologi digital membantu para pendidik untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam proses belajar mengajar melalui media pembelajaran. Media pembelajaran digital merupakan sarana belajar yang digunakan untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada. Peran media digital dalam proses pembelajaran, mampu memberi peluang dan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan akses internet, mengembangkan daya nalar kritis, dan pemecahan masalah melalui komunikasi dan kolaborasi. Penyajian materi pembelajaran menggunakan media digital berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif. Contoh media pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik diantaranya aplikasi Canva, WhatsApp group, dan Google Classroom yang didukung dengan adanya animasi, video pembelajaran, powerpoint, hingga berupa komik digital.

Meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran setelah menerapkan yaitu meningkatkan kemampuan siswa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada soal, meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil review artikel dengan metode Systematic Literature yang menunjukkan adanya pengaruh efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran flipbook digital guna menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44.
- Faqih, Yusuf, Yuri Rahmanto, Ahmad Ari Aldino, and Budi Waluyo. 2022. "Penerapan String Matching Menggunakan Algoritma Boyer-Moore Pada Pengembangan Sistem Pencarian Buku Online." *Bulletin of Computer Science Research* 2(3):100–106. doi: 10.47065/bulletincsr.v2i3.172
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 56- 70.
- Latifah, Luluk, and Iskandar Ritonga. 2020. "Systematic Literature Review (SLR): Kompetensi Sumber Daya Insani Bagi Perkembangan Perbankan Syariah di Indonesia." *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking* 2(1):63. doi: 10.31000/almaal.v2i1.2763.
- Laurens, T., Mananggél, M. B., & Sapulette, F. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS DAN ANALISIS REAL BERBASIS DIGITAL. *Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA)*, 3(2), 85-92.
- Marthani, G. Y., & Ratu, N. (2022). Media pembelajaran matematika digital "BABADA" pada materi kesebangunan bangun datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 305-316.
- Nenden Mulyaningsih & Dandan Luhur Saraswati. 'Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker'. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol 5. No 1. 2017
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>
- Sanaky. "Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif". *Kuakaba Dipantara: Yogyakarta*. 2013. pp 119[8]
- Saragih, J., Undap, A. P. P., & Mawikere, M. C. S. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran PAK berbasis digital mobile learning (studi multi situs di SMA negeri 9 Manado dan SMA Kristen Eben Haezar Manado). *JIWP; Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4659033>.
- Saragih, J., Undap, A. P. P., & Mawikere, M. C. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pak Berbasis Digital Mobile Learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 158-169.
- Triandini, Evi, Sadu Jayanatha, Arie Indrawan, Ganda Werla Putra, and Bayu Iswara. 2019. "Systematic Literature Review Method for Identifying Platforms and Methods for Information System Development in Indonesia." *Indonesian Journal of Information Systems* 1(2):63.
- Yafa, R. A., Mursidah, F., & Hidayatulloh, B. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 5, 163-177.
- Yuli Wahyuliani, Supriadi dkk. 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sma Negeri 4 Bandun'. *Jurnal Tarbawy*. Vol 3. No 1. 2016.
- Zawacki-Richter, Olaf, Michael Kerres, Svenja Bedenlier, Melissa Bond, and Katja Buntins. 2019. *Systematic Reviews in Education Research*.