

**KONTRIBUSI SUMBER BELAJAR DIGITAL DALAM MENDORONG
KETERLIBATAN BELAJAR SISWA SD**

**Khairunisa Nur Haslinda¹, Muhammad Muson², Muhammad Yahya Maulida Fahmi³,
Nada Aulia Nur'aini⁴, Surayanah⁵**

Universitas Negeri Malang, Kota Blitar, Indonesia^{1,2,3,4,5}

e-mail: khairunisa.nur.2501516@students.um.ac.id¹,

muhammad.muson.2501516@students.um.ac.id²,

muhammad.yahya.2501516@students.um.ac.id³, nada.aulia.2501516@students.um.ac.id⁴

Diterima: 15/05/2026; Direvisi: 23/05/2026; Diterbitkan: 30/05/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan pada cara belajar siswa di sekolah dasar, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran belum selalu dilakukan secara efektif. Artikel ini bertujuan mengkaji konsep sumber belajar digital, bentuk integrasinya dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan kemandirian belajar siswa sekolah dasar. Penelitian dilakukan menggunakan metode tinjauan literatur (*literature review*) dengan menelaah jurnal ilmiah, buku, dan prosiding yang relevan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik *content analysis* untuk mengidentifikasi dan mensintesis temuan dari berbagai sumber literatur. Keabsahan data dijaga melalui perbandingan dan kajian ulang antar sumber. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi sumber belajar digital melalui strategi *blended learning* berkontribusi dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan kemandirian belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi alternatif strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif. Namun, keberhasilannya tetap dipengaruhi oleh kompetensi digital guru, ketersediaan perangkat, dan akses internet yang memadai. Tanpa pengelolaan yang tepat, penggunaan teknologi digital dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital guru dan pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi perlu diprioritaskan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Sumber Belajar Digital, Pembelajaran Sekolah Dasar, Kemandirian Belajar, Blended Learning, Kompetensi Digital Guru*

ABSTRACT

The development of digital technology has transformed the way elementary school students learn, although its utilization in learning has not always been implemented effectively. This article aims to examine the concept of digital learning resources, their forms of integration in learning, and their impact on students' engagement and independent learning in elementary schools. The research was conducted using a literature review method by examining relevant scientific journals, books, and conference proceedings. The collected data were analyzed using content analysis techniques to identify and synthesize findings from various literature sources. Data validity was maintained through comparison and cross review among sources. The findings indicate that the integration of digital learning resources through blended learning strategies contributes to improving students' motivation, active participation, and independent learning. These findings emphasize that the use of digital technology can serve as a strategic alternative for creating more interactive and adaptive learning environments. However, its effectiveness is influenced by teachers' digital competence, the availability of devices, and



adequate internet access. Without proper management, the use of digital technology may reduce learning effectiveness. Therefore, strengthening teachers' digital competence and managing technology based learning should be prioritized to improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: *Digital Learning Resources, Elementary School Learning, Learning Independence, Blended Learning, Teachers Digital Competence*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat pada era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong terjadinya pergeseran paradigma pembelajaran dari yang semula bersifat konvensional menjadi lebih modern, interaktif, dan berbasis teknologi (Tanjung et al., 2024). Selain itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik melalui penggunaan berbagai teknologi seperti media digital dan platform pembelajaran (Judijanto et al., 2025). Perubahan ini menjadi sangat penting terutama dalam konteks pendidikan dasar, karena peserta didik pada jenjang sekolah dasar berada pada fase perkembangan kognitif yang pesat, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang menarik, variatif, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Lestari & Anshori, 2025).

Salah satu bentuk nyata dari transformasi tersebut adalah hadirnya sumber belajar digital yang kini menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Sumber belajar digital mencakup berbagai media berbasis teknologi seperti video pembelajaran, e-book, podcast edukatif, aplikasi pembelajaran interaktif, hingga platform e-learning (Arif et al., 2023). Kehadiran sumber belajar ini tidak hanya memberikan variasi dalam penyampaian materi, tetapi juga memperluas akses siswa terhadap informasi yang tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu. Selain itu, pemanfaatan sumber belajar digital juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemandirian belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Namun, implementasi sumber belajar digital di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa sekolah mengalami keterbatasan perangkat pembelajaran dan akses internet yang belum merata, terutama di daerah tertentu. Selain itu, kompetensi digital guru yang masih beragam menyebabkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal dan sering kali hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, bukan sebagai sarana pembelajaran interaktif. Kondisi ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa keterbatasan infrastruktur dan rendahnya literasi digital menjadi hambatan utama dalam penerapan pembelajaran digital di sekolah dasar (Rais et al., 2024).

Lebih dari sekadar alat bantu, sumber belajar digital memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Sumber belajar digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital bersifat visual, interaktif, dan personal sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta efektivitas pembelajaran siswa (Faris et al., 2025). Selain itu, sumber belajar digital juga berperan dalam membentuk kemandirian belajar siswa, karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengakses materi kapan saja, mengulang pembelajaran, serta mencari informasi tambahan secara mandiri. Kemudahan akses terhadap berbagai sumber belajar digital ini terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Rais et al., 2024).

Di sisi lain, perkembangan sumber belajar digital juga memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Media digital seperti video animasi, simulasi, dan game edukatif terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya variasi sumber belajar yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa, proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa kombinasi berbagai sumber belajar digital seperti video pembelajaran, aplikasi, dan platform daring dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi siswa (Inayah & Safari, 2024).

Namun demikian, pemanfaatan sumber belajar digital juga tidak terlepas dari berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi, kesiapan pengguna, serta potensi dampak negatif dari penggunaan teknologi yang kurang terkontrol. Kondisi tersebut menyebabkan implementasi sumber belajar digital di sekolah dasar belum berjalan secara optimal di semua lingkungan pendidikan. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya masih lebih banyak membahas efektivitas media digital secara umum dibandingkan mengkaji peran sumber belajar digital terhadap keterlibatan dan kemandirian belajar siswa sekolah dasar secara lebih komprehensif. Oleh karena itu, pemahaman mengenai peran sumber belajar digital menjadi sangat penting agar penggunaannya dapat memberikan manfaat yang optimal dalam proses pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas manfaat sumber belajar digital dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan media digital tertentu atau efektivitas teknologi pembelajaran secara umum. Kajian yang secara khusus membahas peran sumber belajar digital terhadap keterlibatan dan kemandirian belajar siswa sekolah dasar, serta faktor yang memengaruhi efektivitas implementasinya dalam pembelajaran, masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan pembahasan mengenai manfaat, tantangan, dan implikasi penggunaan sumber belajar digital dalam konteks pembelajaran sekolah dasar secara komprehensif. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya kajian lebih lanjut agar pemanfaatan sumber belajar digital tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mampu mendukung kualitas pembelajaran secara optimal. Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan mengkaji peran sumber belajar digital dalam pembelajaran di sekolah dasar serta dampaknya terhadap keterlibatan dan kemandirian belajar siswa. Artikel ini juga membahas faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan sumber belajar digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur (*literature review*), yaitu pendekatan yang dilakukan dengan mengkaji dan mensintesis berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian. Metode ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai konsep, integrasi, serta dampak sumber belajar digital dalam pembelajaran. Data penelitian diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, buku, dan prosiding yang relevan dan terbit dalam beberapa tahun terakhir. Literatur dikumpulkan melalui database Google Scholar dan Garuda dengan menggunakan kata kunci “sumber belajar digital”, “pembelajaran digital”, “kemandirian belajar”, “keterlibatan siswa”, dan “sekolah dasar”. Pemilihan literatur didasarkan pada kriteria relevansi topik, kebaruan publikasi, serta kredibilitas sumber, dengan total 40 artikel yang dikaji.

Proses pengumpulan data meliputi tahap identifikasi, seleksi, dan pengelompokan literatur. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) untuk mengidentifikasi konsep, temuan, serta pola yang berkaitan dengan penggunaan sumber belajar digital. Pendekatan ini dilakukan secara terstruktur dan sistematis dalam mengkaji penelitian terdahulu sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penggunaan sumber belajar digital dalam pembelajaran sekolah dasar. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menghasilkan pemahaman yang terintegrasi, termasuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan, dan celah penelitian. Metode ini dipilih karena efektif dalam memberikan gambaran menyeluruh mengenai topik artikel, meskipun memiliki keterbatasan pada tidak adanya data empiris secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelusuran dan seleksi literatur yang telah dilakukan, diperoleh sejumlah artikel ilmiah yang relevan dengan topik sumber belajar digital dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Artikel-artikel tersebut dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi konsep sumber belajar digital, strategi penggunaan media digital, keterlibatan belajar siswa, faktor pendukung dan penghambat, serta peran guru dan orang tua dalam pembelajaran digital. Hasil analisis literatur kemudian disintesis dan dirangkum dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Sintesis Hasil Kajian Literatur tentang Sumber Belajar Digital dan Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar

No.	Peneliti & Tahun	Fokus Penelitian	Metode/Media Digital	Hasil Penelitian
1.	Hsb (2024); Andani et al. (2025); Huljanah & Zai (2025)	Konsep dan peran sumber belajar digital	Video pembelajaran, e-book, podcast, aplikasi edukasi, media digital	Sumber belajar digital membuat pembelajaran lebih fleksibel, menarik, tidak membosankan, serta mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.
2.	Abbas et al. (2025); Hirzi & Ibrahim (2025); Suciptaningsih et al. (2024)	Jenis sumber belajar digital dan gaya belajar siswa	E-book, simulasi, game edukatif, media visual dan interaktif	Keberagaman media digital membantu guru menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan gaya belajar siswa sehingga materi lebih mudah dipahami.
3.	Ulya et al. (2025); Haya et al. (2025); Pusporini et al. (2026)	Pengaruh media digital terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa	Video animasi, simulasi digital, AR/VR, media interaktif	Media digital meningkatkan antusiasme, partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa serta membantu memahami materi abstrak.
4.	Tartik et al. (2025); Fahrurrazi (2024); Ningsih (2025)	Strategi penggunaan sumber belajar digital	<i>Learning by doing</i> , Quizizz, Google Classroom, video	Penggunaan media digital yang interaktif dan kontekstual mampu meningkatkan keterlibatan

No.	Peneliti & Tahun	Fokus Penelitian	Metode/Media Digital	Hasil Penelitian
			interaktif, media kontekstual	emosional, partisipasi, dan antusiasme siswa dalam belajar.
5.	Zulaika et al. (2024); Zulaeha et al. (2026)	Keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran digital	Student engagement dan stimulus digital interaktif	Keterlibatan belajar siswa mencakup aspek fisik, emosional, dan kognitif, serta dipengaruhi oleh kedekatan siswa dengan teknologi digital.
6.	Surayanah et al. (2025); Fahasini et al. (2026)	Faktor penghambat pembelajaran digital	Keterbatasan media, game, dan media sosial	Keterbatasan fasilitas dan penggunaan teknologi yang tidak terkontrol dapat menurunkan partisipasi dan fokus belajar siswa.
7.	Ilmadi et al. (2025); Ilhami & Fathoni (2025); Puja Aulia et al. (2025); Inayah & Safari (2024).	Dampak dan implikasi teknologi digital dalam pembelajaran	E-learning, aplikasi edukasi, Google Classroom, Kahoot!, Quizizz, sistem penilaian digital	Teknologi digital meningkatkan motivasi, kemandirian belajar, akses informasi, kolaborasi, partisipasi siswa, serta mempermudah evaluasi pembelajaran.
8.	Pakiding et al. (2025); Sihombing et al. (2024); Hanaris (2023)	Peran guru dalam pembelajaran digital	Multimedia pembelajaran, dukungan emosional, pembelajaran digital	Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang membantu menciptakan pembelajaran digital yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa.
9.	Synctiana Sari et al. (2024); Anggraeni et al. (2022); Latief et al. (2025)	Peran orang tua dalam keterlibatan belajar siswa	Pendampingan belajar dan motivasi	Keterlibatan orang tua melalui pendampingan, motivasi, dan penyediaan fasilitas belajar dapat meningkatkan keterlibatan, kemandirian, dan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan dan ditunjukkan pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa sumber belajar digital memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, simulasi interaktif, game edukatif, serta platform pembelajaran daring mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Kondisi tersebut membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran serta lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi. Dengan demikian, sumber belajar digital berkontribusi dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan belajar siswa di kelas.

Selain itu, hasil kajian juga menunjukkan bahwa keberagaman sumber belajar digital memberikan kemudahan bagi guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan gaya belajar siswa. Penggunaan media digital yang variatif memungkinkan siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik memperoleh pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan kebutuhannya. Dalam penerapannya, sumber belajar digital akan lebih efektif apabila dipadukan dengan strategi pembelajaran yang kontekstual dan interaktif. Hal ini karena keterkaitan materi dengan pengalaman nyata siswa dapat meningkatkan keterlibatan emosional serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

Di sisi lain, beberapa penelitian juga mengidentifikasi adanya faktor penghambat dalam implementasi sumber belajar digital di sekolah dasar. Keterbatasan fasilitas, akses internet, serta kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi kendala yang dapat menurunkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol juga berpotensi menimbulkan dampak negatif seperti menurunnya fokus belajar siswa. Secara keseluruhan, keberhasilan pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh peran guru sebagai fasilitator serta dukungan orang tua dalam mendampingi proses belajar siswa.

Konsep Dasar Sumber Belajar Digital

Dalam dunia pendidikan yang terus mengalami perkembangan, sumber belajar digital dapat diartikan sebagai suatu hal yang berbasis teknologi yang dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar, yang meliputi video pembelajaran, e-book, podcast edukatif, hingga aplikasi edukasi yang dirancang khusus untuk siswa (Hsb, 2024). Menurut Andani et al. (2025) hadirnya sumber belajar digital membuat proses pembelajaran menjadi lebih beragam sehingga tidak terasa membosankan, dan membuat siswa mempunyai lebih banyak cara untuk memahami materi. Adanya teknologi digital bukan lagi merupakan hal asing. Sekarang sudah menjadi kebutuhan dasar yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar sehari-hari. Terutama bagi anak SD yang memang lebih mudah menyerap informasi melalui tampilan visual dan pengalaman langsung dibandingkan hanya membaca teks yang panjang.

AECT mendefinisikan sumber belajar sebagai keseluruhan sumber yang meliputi data, orang, maupun wujud tertentu, dan dapat digunakan oleh siswa dalam belajar, baik itu secara terpisah maupun terkombinasi (Adha et al., 2024). Tidak hanya itu, sumber belajar digital juga memberikan kebebasan bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa harus selalu berada di dalam ruang kelas. Hal ini menjadi keunggulan yang sangat relevan di era sekarang, yang di mana akses terhadap informasi semakin mudah dan cepat. Menurut Huljanah dan Zai (2025) sumber belajar digital bukan hanya sekedar alat bantu belajar, tetapi juga merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari ekosistem pembelajaran yang mendukung tumbuh kembang siswa secara menyeluruh.

Dalam perkembangannya, sumber belajar digital memiliki jenis yang cukup banyak. Di antaranya, terdapat sumber belajar yang bersifat statis seperti e-book dan modul digital, selain itu yang bersifat interaktif seperti simulasi dan game edukatif, serta yang bersifat kolaboratif seperti forum diskusi daring dan platform pembelajaran berbasis cloud (Abbas et al., 2025). Dengan beragamnya jenis sumber belajar digital, guru memiliki kebebasan untuk memilih sumber belajar mana yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Hal ini didasari karena tidak semua siswa memiliki gaya belajar yang sama. Sebagian siswa lebih mudah menyerap materi melalui gambar dan video, ada juga yang justru lebih suka belajar langsung melalui simulasi atau permainan edukatif (Hirzi & Ibrahim, 2025). Ini juga sesuai dengan penelitian Suciptaningsih et al. (2024) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran

yang berbasis video dan gambar ini bisa memperkuat materi yang telah diberikan oleh guru mereka Karena para siswa dapat melihat langsung contoh nyata dari penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Peran Sumber Belajar Digital dalam Pembelajaran

Sumber belajar digital hadir bukan untuk menggantikan seorang guru, melainkan untuk memperkuat dan melengkapi proses pembelajaran agar menjadi lebih hidup dan bermakna bagi siswa dalam menjalani sebuah pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, peran sumber belajar digital terasa sangat nyata karena anak-anak pada usia ini cenderung lebih tertarik pada konten yang bersifat visual, dinamis, dan interaktif dibandingkan hanya membaca teks di buku (Ulya et al., 2025). Saat guru sedang menampilkan video animasi atau simulasi digital dalam pembelajaran. Guru secara tidak langsung sedang menciptakan ruang yang memungkinkan siswa untuk terlibat lebih dalam dengan materi yang sedang mereka pelajari.

Peran sumber belajar digital dapat dilihat dari bagaimana kehadirannya mampu mengubah suasana dan dinamika yang terjadi di dalam kelas. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar di kelas, perlahan siswa itu mulai berani untuk ikut berpartisipasi dan menunjukkan antusiasme yang lebih besar ketika pembelajaran menggunakan media yang bersifat interaktif. Menurut Haya et al. (2025) hal ini tidak terjadi semata-mata disebabkan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, melainkan karena media digital memberi ruang bagi siswa untuk merespons, mencoba, bahkan membuat kesalahan tanpa takut dihakimi. Hal ini sejalan dengan pendapat Pusporini et al. (2026) yang menyatakan bahwa jika pembelajaran menggunakan media yang interaktif siswa menjadi termotivasi untuk mencapai hasil kognitif yang lebih tinggi yaitu siswa akan selalu terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu siswa menjadi ingin belajar dengan lebih semangat, aktif, dan kritis.

Tidak hanya itu, sumber belajar digital juga memainkan peran penting dalam membantu guru menjangkau berbagai gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Sehingga dalam proses pembelajaran akan terasa inklusif dan merata bagi semua siswa. Setiap siswa SD mempunyai cara belajar yang berbeda-beda, ada yang lebih mudah menyerap materi melalui media visual seperti gambar dan ilustrasi, ada yang lebih mudah menyerap materi lewat pendengaran, dan ada yang baru dapat memahami sesuatu setelah melakukan praktik secara langsung. Keberagaman format yang ditawarkan oleh sumber belajar digital memberikan ruang yang lebih luas bagi guru untuk memiliki lebih banyak pilihan untuk memastikan setiap siswa memperoleh pendidikan belajar yang paling sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya, sehingga tidak ada satu pun siswa yang tertinggal hanya karena gaya belajar yang berbeda dari yang lain.

Pada akhirnya, peran paling mendasar dari sumber belajar digital adalah kemampuannya untuk membuat siswa untuk menjadikan siswa sebagai subjek yang aktif bukan objek yang pasif dalam proses belajarnya sendiri. Menurut Tartik et al. (2025) melalui penelitiannya membuktikan bahwa ketika media digital diterapkan secara tepat dan terencana dalam pembelajaran sekolah dasar mampu menghasilkan peningkatan antusiasme dan partisipasi mereka yang cukup signifikan. Ini membuktikan bahwa sumber belajar digital sejatinya bukan sekedar alat bantu dalam proses mengajar, melainkan katalis yang mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mereka.

Keterlibatan Belajar Siswa SD dalam Pembelajaran Digital

Keterlibatan belajar atau yang dalam literatur pendidikan disebut dengan istilah *student engagement* yang di mana sejatinya bukan konsep yang baru. Akan tetapi, konsep ini menjadi

sangat penting dan relevan untuk dikaji ketika dikaitkan dengan perkembangan pembelajaran digital saat ini, terutama di tingkat sekolah dasar. Sederhananya, keterlibatan belajar bisa dimaknai sebagai tingkat kehadiran dan keterlibatan seorang siswa secara menyeluruh dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, baik secara fisik, emosional, maupun kognitif (Zulaika et al., 2024). Hal ini berarti bahwa siswa yang duduk diam di kelas belum dapat dijadikan ukuran bahwa mereka benar-benar terlibat dalam pembelajaran, dan inilah yang sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi guru SD.

Dalam konteks pembelajaran digital, keterlibatan siswa pada jenjang sekolah dasar bisa hadir dalam bentuk yang jauh lebih beragam dan bervariasi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Contohnya, saat siswa aktif menjawab kuis interaktif, mengeksplorasi simulasi, berdiskusi melalui forum digital, atau bahkan sekedar memilih konten yang ingin mereka pelajari terlebih dahulu, seluruhnya merupakan bentuk nyata dari keterlibatan belajar. Yang tidak kalah menarik, siswa pada jenjang sekolah dasar terbukti sangat responsif terhadap stimulus digital karena dunia mereka memang sudah akrab dengan teknologi sejak kecil (Zulaeha et al., 2026).

Namun perlu dipahami bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital tidak begitu saja terjadi secara otomatis semata-mata karena teknologi tersedia. Terdapat sejumlah faktor lain yang juga ikut menentukan kualitas keterlibatan tersebut, seperti bagaimana guru merancang aktivitas digital yang akan dilaksanakan, seberapa dekat kontennya dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta apakah media yang dipilih benar-benar sesuai dengan usia dan kemampuan siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan oleh Surayanah et al. (2025) yang secara empiris membuktikan bahwa keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran di dalam kelas berdampak langsung terhadap rendahnya tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini menegaskan bahwa ketersediaan media yang tepat tidak dapat dipandang sekedar sebagai pelengkap, melainkan faktor kunci yang menentukan sejauh mana siswa dapat terlibat secara aktif, bermakna, dan berkelanjutan dalam proses belajar mereka.

Siswa sekolah dasar yang belajar menggunakan media digital interaktif berbasis AR (*Augmented Reality*) dan VR (*Virtual Reality*) ternyata dalam proses belajarnya menunjukkan keterlibatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kondisi pembelajaran sebelumnya. Siswa tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan, mereka menjadi lebih aktif bertanya, ditambahnya antusiasme dalam mengikuti tiap sesi pembelajaran, dan lebih mudah memahami konsep yang sebelumnya terasa abstrak dan membosankan. Hal tersebut semakin memperkuat argumen bahwa keterlibatan belajar siswa SD dalam pembelajaran digital sejatinya bukanlah hal yang mustahil atau sulit untuk diwujudkan, asalkan media dan pendekatannya dipilih secara tepat, terencana, dan penuh dengan pertimbangan (Haya et al., 2025).

Strategi Penggunaan Sumber Belajar Digital untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Menggunakan sumber belajar digital dalam pembelajaran merupakan satu hal yang mudah untuk dilakukan, karena yang jauh lebih menantang adalah bagaimana memanfaatkannya secara strategis agar benar-benar meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan bermakna. Tidak sedikit guru yang telah menggunakan teknologi di kelas, namun hasil yang dicapai masih jauh dari optimal. Karena penggunaannya masih bersifat tidak terarah dan cenderung tidak memiliki tujuan yang jelas. Padahal sebenarnya kuncinya sederhana, teknologi harus diintegrasikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari strategi pembelajaran yang terencana dan bertujuan jelas, bukan sekedar dihadirkan sebagai selingan agar kelas terlihat lebih modern (Sirait & Dewi, 2024).

Salah satu strategi yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah memilih sumber belajar digital yang bersifat interaktif, yakni yang secara aktif mendorong siswa untuk aktif dalam merespons, bukan hanya pasif menerima informasi. Platform seperti Quizizz, Google Classroom, atau video pembelajaran yang dilengkapi dengan pertanyaan refleksi didalamnya untuk mendorong siswa berpikir lebih mendalam setelah menyimak materi merupakan contoh konkret yang dapat diterapkan di kelas sekolah dasar. Ketika siswa tidak hanya berperan sebagai penonton atau pembaca, melainkan juga didorong untuk menjawab, memilih, atau membuat sesuatu, keterlibatan mereka dalam pembelajaran akan meningkat secara alami, karena mereka merasa memiliki peran dalam proses belajar yang sedang berlangsung (Fahrurrazi, 2024).

Strategi lain yang tidak kalah penting adalah mengaitkan konten digital yang digunakan dengan pengalaman nyata yang telah dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Ningsih (2025) siswa pada jenjang sekolah dasar akan lebih mudah terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran ketika materi yang mereka pelajari terasa dekat dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka. Contohnya, saat guru menampilkan video tentang daur ulang sampah di lingkungan sekitar siswa atau simulasi tentang proses hujan yang pernah mereka rasakan secara langsung, siswa akan lebih mudah terhubung secara emosional dengan materi yang sedang dipelajari. Kondisi inilah yang pada akhirnya mendorong keterlibatan belajar terjadi secara alami dan bermakna.

Menurut Tartik et al. (2025) menggambarkan bagaimana strategi pelatihan berbasis *learning by doing* dalam mendorong guru untuk merancang media digital yang lebih kontekstual, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa pada jenjang sekolah dasar. Hasilnya, lebih dari 80% guru berhasil mengembangkan perangkat pembelajaran digital yang membuat siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar mereka. Ini membuktikan bahwa strategi yang tepat dalam menggunakan sumber belajar digital tidak terletak pada kecanggihan teknologi yang digunakan, melainkan soal bagaimana teknologi itu dirancang dan dihadirkan sehingga benar-benar mampu menyentuh dan mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Dampak Keterlibatan Belajar Siswa Sekolah Dasar

Di era digital saat ini, pembelajaran di sekolah mengalami perubahan yang sangat signifikan akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mendorong peralihan dari metode konvensional menuju pembelajaran modern berbasis teknologi yang lebih interaktif, adaptif, dan kolaboratif. Pemanfaatan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton (Ilmadi et al., 2025). Sehingga media digital dalam proses pembelajaran bukan sekadar berfungsi sebagai alat bantu atau penunjang, melainkan stimulan yang efektif untuk membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu siswa. Sumber pembelajaran dari media digital yang dikembangkan dengan pendekatan interaktif seperti video animasi, simulasi, game edukatif, dan kuis mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan memperkuat motivasi intrinsik mereka dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak seharusnya hanya terbatas pada pengenalan perangkat digital, tetapi perlu diarahkan bagaimana pemanfaatan teknologi tersebut secara efektif untuk mendukung berkembangnya kemandirian belajar siswa (Ilhami & Fathoni, 2025). Berbagai platform e-learning, video pembelajaran daring, aplikasi edukasi, dan perangkat digital lainnya kini menjadi elemen krusial dalam menunjang pengalaman belajar siswa. Guru harus membimbing siswa agar lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan serta

memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar mandiri (Putri et al., 2024). Hasil penelitian Ilmadi et al. (2025) Guru menjadi semakin terbiasa memanfaatkan teknologi serta mampu menyusun materi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan konteks siswa.

Kemandirian belajar berkembang ketika siswa mampu menetapkan tujuan, menentukan strategi, serta memantau kemajuan belajarnya secara mandiri. Melalui pemanfaatan media digital yang menyediakan beragam sumber belajar, siswa lebih mudah untuk mengelola proses belajarnya sendiri sesuai dengan gaya belajar mereka, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Namun demikian, meskipun teknologi digital memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, penggunaannya juga dapat menimbulkan dampak negatif, seperti kecenderungan siswa menjadi kurang aktif belajar dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game atau menggunakan media sosial (Fahasini et al., 2026).

Faktor Pendukung, Penghambat, dan Implikasi

Integrasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus memperluas akses informasi bagi siswa. Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi digital juga dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa, sekaligus membantu mereka mengembangkan keterampilan digital yang penting di era modern. Melalui akses internet dan perangkat digital, siswa dapat memperoleh informasi secara luas serta mengembangkan pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif, dengan interaksi yang dapat berlangsung tanpa batas wilayah melalui platform daring (Puja Aulia et al., 2025). Di sisi lain integrasi teknologi digital dalam pendidikan juga mempunyai faktor penghambat, meliputi kesenjangan akses perangkat dan internet, keterbatasan perangkat lunak, serta keberlanjutan penggunaan teknologi yang cepat berkembang menuntut adanya penyesuaian terus-menerus agar penggunaannya tetap relevan dalam proses pembelajaran.

Sumber belajar digital dalam pembelajaran di sekolah dasar memberikan berbagai implikasi positif, seperti memperluas akses informasi, mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif, meningkatkan motivasi, serta mempermudah evaluasi. Siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar melalui internet, sementara platform seperti Google Classroom, Edmodo, dan Moodle membantu penyampaian materi dan tugas. Aplikasi Ruangguru, Zenius, dan Youtube Edu mendukung belajar mandiri, serta diskusi dalam LMS memperluas kolaborasi. Media interaktif seperti video animasi, Kahoot!, dan Quizizz juga meningkatkan partisipasi siswa (Inayah & Safari, 2024). Selain itu, teknologi memudahkan guru dalam penilaian melalui sistem digital yang efisien, umpan balik langsung, dan pemantauan perkembangan belajar siswa secara menyeluruh.

Peran Guru dan Orang Tua dalam Mendukung Keterlibatan Belajar Siswa.

Pendidikan merupakan proses perubahan perilaku, pengetahuan, dan pola hidup yang bertujuan menjadikan siswa lebih bertanggung jawab serta memiliki kemampuan yang lebih baik dalam belajar (Sihombing et al., 2024). Perkembangan teknologi mempermudah akses terhadap berbagai informasi serta mendukung proses pembelajaran anak melalui beragam aplikasi belajar yang tersedia. Di era digital yang terus berkembang, kolaborasi antara orang tua dan guru menjadi semakin penting untuk mendukung keberhasilan pendidikan anak. Perubahan pola pembelajaran serta kemajuan teknologi menuntut keterlibatan aktif kedua pihak dalam menciptakan lingkungan belajar yang selaras dengan perkembangan zaman (Pakiding et al., 2025).

Transformasi pendidikan di era digital juga menghadirkan paradigma baru dalam metode pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi edukasi, simulasi, dan permainan pembelajaran

membuka peluang terciptanya pembelajaran interaktif yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan (Nurapipah et al., 2025). Di era digital, peran guru mengalami perubahan signifikan dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kolaboratif. Guru dituntut memiliki kompetensi teknologi untuk mengelola sumber belajar digital yang semakin beragam, sekaligus menjadi pembelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*) agar mampu beradaptasi dan terus berkembang sesuai dinamika pendidikan. Guru juga diharapkan berperan sebagai konsultan pembelajaran yang mampu mengidentifikasi kesulitan yang di hadapi siswa serta menyediakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu mereka (Sihombing et al., 2024). Sejalan dengan pendapat tersebut, Yuniawatika et al. (2025) menyatakan bahwa setiap guru perlu memahami dan mengakomodasi perbedaan individu peserta didik, baik dari segi kemampuan, gaya belajar, maupun minat, agar hasil pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pertama, peran guru sebagai pendidik, guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai inti dari seluruh proses pendidikan. Guru bertanggung jawab untuk membimbing peserta didik dengan sikap disiplin serta penuh tanggung jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, guru juga berperan dalam membentuk peserta didik agar memiliki kualitas pribadi yang baik. Jadi, guru sebagai pendidik perlu terus meningkatkan kinerjanya agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta mencapai tujuan pendidikan nasional (Wahyuni & Dwi Ramadhani, 2024). Kedua, guru sebagai pengajar, merupakan seseorang yang mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, menilai dan mengevaluasi proses belajar mereka.

Ketiga, guru sebagai fasilitator, guru menyediakan akses dan peluang bagi siswa untuk belajar melalui media digital seperti video, simulasi, dan aplikasi edukasi. Pemanfaatan multimedia terbukti mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk merancang pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui pemanfaatan berbagai aplikasi digital, sekaligus mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Astria et al., 2025). Keempat, guru sebagai pelatih, berperan dalam melatih peserta didik untuk mengembangkan kompetensi dasar sesuai dengan potensi masing-masing. Guru membimbing siswa dalam mengasah dan mengoptimalkan potensi serta kemampuan yang dimilikinya.

Kelima, guru sebagai model dan teladan, sebagai model guru harus mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang dapat dijadikan contoh oleh peserta didik maupun lingkungan sekitarnya. Selanjutnya, guru sebagai teladan memberi contoh melalui kedisiplinan dalam belajar serta tutur kata yang baik, sehingga dapat membentuk peserta didik menjadi pribadi yang baik (Anggraeni et al., 2022). Sejalan dengan Mahfida et al. (2026) yang menyatakan, guru memberikan keteladanan melalui cara berbicara yang lembut namun tegas, di mana ini memengaruhi perilaku verbal siswa selama proses pembelajaran. Keenam, guru sebagai motivator, guru memberikan dukungan emosional, apresiasi, serta umpan balik secara cepat melalui pembelajaran di kelas maupun platform digital. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka merasa dihargai, didengar, dan didukung. Selain itu, guru juga membangun hubungan yang positif bersama siswa dengan memahami kebutuhan serta menghargai perbedaan individu. Lingkungan belajar yang hangat dan ramah mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Hanaris, 2023).

Peran orang tua juga sangat penting dalam proses pendidikan karena partisipasi mereka dapat mendukung kelancaran pembelajaran (Synctiana Sari et al., 2024). Proses belajar di rumah dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti mendampingi dan membimbing kegiatan

belajar, memberikan arahan, serta memotivasi anak. Orang tua sebagai pembimbing, ini dimaksudkan orang tua memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar. Dalam membimbing kegiatan belajar anak, diperlukan kesabaran dan tanggung jawab agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Orang tua juga membantu menjelaskan kembali materi ketika anak belum sepenuhnya memahami penjelasan dari guru, serta membantu anak menghadapi berbagai tantangan selama proses akademiknya (Anggraeni et al., 2022). Orang tua sebagai pendamping bagi anak, kehadiran orang tua dalam mendampingi kegiatan belajar dapat meningkatkan keterlibatan anak untuk lebih tekun karena merasa mendapatkan perhatian yang optimal. Selain itu, anak juga akan lebih terawasi saat menggunakan media pembelajaran digital.

Selanjutnya, orang tua sebagai fasilitator, dengan menyediakan berbagai kebutuhan belajar anak. Pada era *e-learning*, dukungan fasilitas tersebut dapat berupa handphone atau perangkat lain yang terhubung dengan internet, orang tua juga perlu menyiapkan tempat belajar yang nyaman dan kondusif. Lingkungan belajar yang hangat, menarik, alami, dan menyenangkan dapat membantu anak lebih fokus, semangat, serta mendukung keterlibatan aktif dalam pembelajaran daring. Orang tua juga berperan sebagai motivator, yaitu memberikan dorongan dan semangat kepada anak dalam belajar. Motivasi tersebut menjadi energi batin yang mendorong anak untuk belajar dengan tekun, pantang menyerah, dan berusaha mencapai tujuan belajarnya. Dukungan ini juga berpengaruh terhadap keterlibatan belajar siswa, karena anak akan menjadi lebih antusias, aktif, dan konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar dan kepercayaan diri sehingga membentuk siswa yang lebih mandiri dan termotivasi (Latief et al., 2025).

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah mengubah cara belajar siswa di sekolah dasar secara nyata. Berbagai sumber belajar digital seperti video pembelajaran, e-book, aplikasi belajar, dan platform daring kini bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan bagian penting dari proses belajar yang mampu membuat siswa lebih semangat, lebih aktif, dan lebih mandiri dalam belajar apabila penggunaannya dilakukan secara tepat dan terencana. Kajian ini menunjukkan bahwa sumber belajar digital yang dipadukan dengan strategi pembelajaran yang baik serta dikaitkan dengan pengalaman keseharian siswa mampu meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Siswa menjadi lebih berani bertanya, lebih antusias mengikuti pelajaran, dan lebih terbiasa mencari informasi secara mandiri tanpa selalu bergantung pada guru. Namun, apabila tidak dikelola dengan baik, teknologi juga dapat menjadi penghambat pembelajaran, misalnya ketika siswa lebih tertarik bermain gim atau mengakses media sosial dibandingkan belajar.

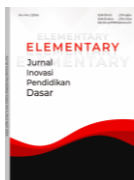
Keberhasilan pemanfaatan sumber belajar digital sangat bergantung pada kesiapan berbagai pihak. Guru perlu terus mengembangkan kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, sementara ketersediaan perangkat dan akses internet yang belum merata perlu segera diperbaiki agar seluruh siswa memperoleh kesempatan belajar yang sama. Selain itu, peran orang tua juga sangat penting dalam mendampingi dan mengawasi anak selama belajar di rumah agar penggunaan teknologi tetap terarah pada kegiatan yang mendukung pembelajaran. Dengan demikian, kerja sama yang baik antara guru, orang tua, sekolah, dan pemerintah menjadi faktor utama dalam menciptakan pemanfaatan teknologi digital yang efektif bagi siswa sekolah dasar.

Penelitian mengenai sumber belajar digital masih memiliki prospek pengembangan yang luas pada masa mendatang. Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada pengembangan

media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif, seperti pemanfaatan augmented reality, gamifikasi, maupun kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian juga dapat mengkaji pengaruh penggunaan sumber belajar digital terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar siswa dalam jangka panjang. Dari sisi penerapan, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah dan pemerintah dalam menyusun kebijakan, program pelatihan guru, serta penyediaan sarana teknologi yang lebih merata sehingga pemanfaatan sumber belajar digital dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan di lingkungan pendidikan sekolah dasar.

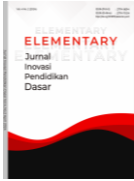
DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N., Sholihah, M., Syafe'i, M., Maharani, & Dzakia, F. A. (2025). Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *Al-Athfal Stai Muhammadiyah Probolinggo*, 06(03), 304–316. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i3.2144>
- Adha, H., Khairani, I., Yusnaldi, E., Harry, K. D., Fatimah, S., & Lestari, T. D. (2024). Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di MI atau SD Halimatul. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 1284–1292. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.1279>
- Andani, S. N., Hanik, E. U., Kusumastuti, R., & Ifana, S. L. (2025). Pemanfaatan Digital Learning dalam Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 67–77. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/4938
- Anggraeni, P. N., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2022). Peran Guru Dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Pada Pandemi Covid-19 Di SDN Karaban 01. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(2), 4053–4060. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/download/3056/2422>
- Arif, S., Rachmedia, V., & Pratama, R. A. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Pendidikan Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 435–446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4685>
- Astria, W., Matota, D. A., Priska, F., Dwi saputra, A., & Stefanus, R. (2025). Peran Guru dalam Menghadapi Tantangan Munculnya Teknologi Digital Khususnya Smartphone. *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen Dan Katolik*, 2(4), 114–123. <https://doi.org/10.61132/sabar.v2i4.1505>
- Fahasini, L. O., Zibar, C., Parisu, L., & Sisi, L. (2026). Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Membangun Kemandirian Belajar Siswa (Studi Kasus SD IT Wahdah Islamiah Kendari). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 7(2), 1122–1133. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i2.7029>
- Fahrurrazi, F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Faris, A., Suprpti, Inayati, N., Adwia, & Hasanah, N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 367–393. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/35793>
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Haya, F., Nisa, K., Ladipasa, R. F., Ananda, M., Rustiana, F., Muhammadi, & Meizatri, R. (2025). Pengaruh Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran terhadap Keaktifan dan



- Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 3(4), 53–62. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v3i4.2871>
- Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa dengan Teknologi Interaktif di Sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2591–2597. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/23739>
- Hsb, S. J. (2024). Pemanfaatan Sumber Belajar Digital dalam Pembelajaran PAI. *Analysis Journal of Education*, 2(1), 179–186. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/606>
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(5), 54–62. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i5.1109>
- Ilhami, A. H., & Fathoni, T. (2025). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Dalam Mewujudkan Pendidikan Berbasis Masa Depan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(2), 611–624. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.6290>
- Ilmadi, Firnando, W., & Deswita, H. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa. *Tepak Sirih: Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani*, 04(02), 130–139. <https://journal.upp.ac.id/index.php/JPMM/article/view/3984>
- Inayah, Y., & Safari, Y. (2024). Peningkatan Pemahaman dan Motivasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar : Integrasi Sumber Pembelajaran Tradisional dan Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 42098–42108. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/20302/14680/36273?utm>
- Judijanto, L., Mata, R., & Putra, H. R. F. (2025). Jurnal Ilmiah Edukatif Transformasi Digital di Dunia Pendidikan: Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Sekolah. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 37–46. <https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3569>
- Latief, A., Farihu Khuluq, A., Arjuna Rinaldhi, M., Nur Hafifah, M., Athiya, S., & Asitah, N. (2025). Optimalisasi Peran Guru dalam Menerapkan Metode Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Siswa di Era Digital. *Nusantara Educational Review*, 3(1), 93–100. <https://doi.org/10.55732/ner.v3i1.1603>
- Lestari, D., & Anshori, Y. Z. (2025). Media Pembelajaran Digital terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 640–649. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/9963>
- Mahfida, R., Febrina Cipta Ningrum, N., Surayanah, & Avilia Putri, M. (2026). Potret Profil Pancasila pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Implementasinya dalam Keseharian Siswa Kelas V SDN Sentul 4 Kota Blitar. *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi*, 7(3), 136–145. <https://doi.org/10.33503/maharsi.v7i3.2752>
- Ningsih, W. (2025). Model Pembelajaran PAI yang Relevan dengan Kehidupan Sehari-hari Siswa. *Jurnal Komprehensif*, 3(1), 66–73. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif/article/view/1397>
- Nurapipah, A., Luthfi Anshorullah, I., & Qurniati Rahmani, N. (2025). Pergeseran Peran Guru dan Dinamika Sumber Belajar di Era Digital. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 17(1). <https://cibangsa.com/index.php/sindoro/article/view/5043>
- Pakiding, F. S., Ersu, Allo, B. S. T., Matandung, S., & Dannari, R. (2025). Kerja Sama Orang Tua dan Guru: Kunci Keefektifan Pendidikan Anak di Era Digital. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 5(2), 193–203. <https://wikep.net/index.php/ADIBA/article/view/32>

- Puja Aulia, M., Subhan, M., Fiqori, A. F., Indriani, S., & Bangun, G. S. (2025). Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran: Peluang, tantangan, strategi. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 173–184. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i3.2590>
- Putri, M., Azzahra, N., Dema Lestari, W., & Arini. (2024). Implementasi Inovasi pembelajaran berbasis Discovery Learning melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran secara Efektif di SDN Bojong Kiharib. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3449–3457. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/12570/4798>
- Pusporini, H., Surayanah, & Dasna, I. W. (2026). The Effect of Project-Based E-modules on Fifth-Grade Students' Critical Thinking in Magnetic Force and Motion. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 10(1), 73–83. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/12802>
- Rais, M., Sukmawati, & Hijriyah, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Lingkungan Sekolah. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 3(4), 46–52. <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1332>
- Sihombing, H. W., Afandi, M., & Subhan, M. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 685–691. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4320>
- Sirait, R. A., & Dewi, E. Y. (2024). Peran Teknologi Pembelajaran pada Desain Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(4), 232–242. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.773>
- Suciptaningsih, O. A., Mirayanti, & Surayanah. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan GoogleSites Konsep Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari - hari. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 8(3), 560–567. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i3.1003
- Surayanah, Putri, M. A., Nabika, V. F., Az-zahra, H. T., & Hidayah, R. S. (2025). Analisis Kendala Perancangan Modul Ajar Pendidikan Pancasila dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas V SD. *Juperan: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(02), 2494–2502. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1798>
- Synctiana Sari, A., Azzahra Pohan, S., Safira, N., Syafawi, I., Zamira, A., Kurniawati Suranta, A., & Rukmini. (2024). Optimalisasi Peran Orang Tua dalam Proses Belajar Anak di Era Digital di SD Desa Telaga Tujuh. *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(5), 1296–1304. <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/423>
- Tanjung, R. R., Ritonga, A. A., Abdullah, B. M., Siregar, N. A., & Armilah, A. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi Riska. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 211–217. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195>
- Tartik, L. Bin, Irawan, D., Tohir, A. M., & Surayanah. (2025). Penguatan Kompetensi Guru melalui Perencanaan Pembelajaran Multilevel Berbasis Augmented Reality oleh Kolaborasi Alumni dan Mahasiswa PPG UM. *Jurnal Ikraith-Abdimas*, 9(3), 360–369. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-ABDIMAS/article/view/5722>
- Ulya, N., Suhailah, S. E., Putri, V. J., & Revita, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika di Era Merdeka Belajar: Systematic Literature Review. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(4), 21–31. <https://doi.org/10.62383/aljabar.v1i2.536>
- Wahyuni, N., & Dwi Ramadhani, I. (2024). Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Edukasia-Jurnal Pendidikan*, 1(2), 53–57. <https://e->



journalbattuta.ac.id/index.php/bje/article/view/41

- Yuniawatika, Bintartik, L., Surayanah, Sani Ali Manggala, I., & Febriana Wati, I. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Abad 21 Melalui Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 6(2), 1094–1106. <https://jabbb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/1449>
- Zulaeha, O., Hasan, S., & Muhlis, S. (2026). Efektivitas Media Digital Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jimat: Jurnal Ilmiah Matematika*, 7(1), 146–157. <https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1252>
- Zulaika, A., Erlina, & Sahputra, R. (2024). Keterlibatan Belajar Peserta Didik (Learning Engagement) dalam Pembelajaran Kimia terhadap Prestasi Akademik: Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(4), 1078–1090. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1998>