

## MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN TERPADU BERBASIS DIGITAL

Titin Sunaryati<sup>1</sup>, Hasybi Muammar Rizqy<sup>2</sup>, Muhammad Faiz Rayyan<sup>3</sup>, Adinda Ratu Puri<sup>4</sup>, Elisabeth Helsa Kurnia<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Pelita Bangsa

[titinsunaryati@pelitabangsa.ac.id](mailto:titinsunaryati@pelitabangsa.ac.id)<sup>1</sup>, [hasybimr@gmail.com](mailto:hasybimr@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[muhammadfaizrayyan1@gmail.com](mailto:muhammadfaizrayyan1@gmail.com)<sup>3</sup>, [adindaratupuri25@gmail.com](mailto:adindaratupuri25@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[elisabeth.helsa05@gmail.com](mailto:elisabeth.helsa05@gmail.com)<sup>5</sup>

---

**ABSTRACT;** *The study aims to explore the effectiveness of an integrated learning model based on technology in developing the character of elementary school students. The rapid advancement of digital technology has transformed various aspects of life, including education. This research employs a literature review method involving an in-depth analysis of various sources such as books, journals, and relevant articles. The findings indicate that the integrated learning model enables students to understand material holistically through a flexible and interdisciplinary thematic approach. The use of digital technology in learning enriches students' learning experiences by providing interactive, engaging, and adaptive media, enhancing critical thinking skills, creativity, and student engagement in the learning process. Additionally, digital technology supports more efficient and effective learning, although challenges such as digital access and skill gaps still need to be addressed. Overall, this integrated technology-based learning model has proven effective in developing students' character and equipping them with relevant skills for the digital era.*

**Keywords:** *Digitalization, Learning, Character.*

**ABSTRAK;** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas model pembelajaran terpadu berbasis teknologi dalam mengembangkan karakter siswa sekolah dasar. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang melibatkan analisis mendalam terhadap berbagai sumber pustaka, seperti buku, jurnal, dan artikel yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran terpadu memungkinkan siswa untuk memahami materi secara holistik melalui pendekatan tematik yang fleksibel dan interdisipliner. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan berbagai media yang interaktif, menarik, dan adaptif, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, teknologi digital juga mendukung pembelajaran yang lebih efisien dan efektif, meskipun tantangan seperti kesenjangan akses dan kemampuan digital tetap perlu diatasi. Secara keseluruhan, model pembelajaran terpadu berbasis teknologi ini terbukti efektif dalam mengembangkan karakter siswa serta membekali mereka dengan keterampilan yang relevan di era digital.

**Kata Kunci:** Digitalisasi, Pembelajaran, Karakter.

## **PENDAHULUAN**

Dalam era digital saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan ini telah membuka akses dan penyebaran informasi serta pengetahuan ke seluruh dunia tanpa hambatan jarak, waktu, maupun tempat. Realitanya, kehidupan manusia di era ini tidak dapat dipisahkan dari teknologi. Pada dasarnya, teknologi adalah sebuah proses yang memberikan nilai tambah pada produk yang dihasilkan agar lebih bermanfaat. Teknologi mempengaruhi serta mengubah kehidupan sehari-hari manusia, sehingga keterlambatan dalam menguasai teknologi akan menyebabkan ketertinggalan dalam mendapatkan informasi dan peluang untuk berkembang. Informasi memiliki peran yang sangat penting dalam masyarakat informasi atau masyarakat berbasis pengetahuan (Munir, 2017).

Perkembangan teknologi digital juga telah mengubah peran manusia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi pembelajaran semakin memainkan peran krusial dalam proses belajar mengajar. Inovasi dalam dunia pendidikan sangat diperlukan agar dapat mengikuti perkembangan di bidang lain. Penggunaan teknologi, meskipun memiliki dampak positif dan negatif (Ambarwati et al., 2022 dalam Said, 2023), dapat dimaksimalkan melalui kerja sama berbagai pihak untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Teknologi sebagai media pembelajaran memungkinkan pengalaman belajar siswa yang lebih kaya serta membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif, seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah. Pedagogi digital dapat menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran di era digital untuk menghasilkan generasi muda yang kritis, adaptif, dan cerdas dalam menghadapi tuntutan era industri 4.0 (Purfitasari et al., 2019 dalam Said, 2023).

Teknologi digital berperan penting dalam memediasi pendidikan agar berjalan optimal tanpa mengurangi makna dan pesan dari pendidik kepada siswa, meskipun mereka berada di tempat yang berbeda atau berjauhan. Teknologi sebagai media pembelajaran dirancang oleh pendidik sesuai kebutuhan di setiap jenjang pendidikan. Banyak ruang dan sumber belajar yang tersedia dalam bentuk digital, yang dikenal dengan istilah literasi digital. Pendidikan berbasis digital hadir untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, dan media pembelajaran didesain dengan landasan filosofis, historis, psikologis, teknologi, serta empiris (Rohani, 2019 dalam Samudi, 2023) untuk memastikan etika dan norma tetap terjaga.

Keterlibatan siswa adalah konsep yang dikemukakan oleh Fredricks (2012 dalam Makromah, 2018) sebagai upaya siswa dalam belajar yang terlihat melalui aspek perilaku, kognitif, dan emosional di kelas. Faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan siswa mencakup hubungan dengan guru dan sesama siswa, dukungan teman sebaya, efikasi diri, motivasi, ketertarikan, pembelajaran mandiri, orientasi tujuan, otonomi kognitif, dan disposisi siswa (Gibbs & Poskitt, 2010 dalam Makromah, 2018). Keterlibatan ini dapat dibagi menjadi tiga dimensi: emosi, kognitif, dan perilaku. Keterlibatan emosi berkaitan dengan reaksi positif atau negatif terhadap kegiatan sekolah, keterlibatan kognitif merujuk pada usaha siswa memahami ide kompleks, dan keterlibatan perilaku mencakup partisipasi dalam kegiatan akademik serta sosial (Finn, 2012 dalam Makromah, 2018).

Fredricks, Blumenfeld, dan Paris (2004 dalam studi literturnya) menjelaskan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dapat menyebabkan prestasi yang rendah, kebosanan, serta peningkatan angka putus sekolah. Appleton, Christensen, dan Furlong (2008) menambahkan bahwa siswa yang tidak terlibat cenderung apatis, tidak fokus, atau bahkan tidur saat proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, keterlibatan siswa sangat penting dalam mencegah kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar.

Keterlibatan siswa di sekolah, yang mencakup aspek kognitif, emosional, dan perilaku, memainkan peran signifikan dalam keberhasilan akademik dan pembentukan karakter siswa (Poskitt & Gibbs, 2010; Gunuc & Kuzu, 2015 dalam Fikire & Ariani, 2019). Willms (2003 dalam Fikire & Ariani, 2019) menambahkan bahwa keterlibatan ini terkait dengan rasa memiliki terhadap sekolah serta partisipasi dalam kegiatan sekolah. Kurangnya keterlibatan siswa sering ditandai dengan perilaku menarik diri, masalah perilaku, hingga meningkatnya risiko putus sekolah (Finn & Rock, 1997; Fall & Roberts, 2012 dalam Fikire & Ariani, 2019). Berdasarkan *High School Survey of Student Engagement* (Yazzie-Mintz, 2009 dalam Fikire & Ariani, 2019), banyak siswa merasa bosan di sekolah dan tidak memanfaatkan waktu belajar dengan optimal.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian studi literatur (*literature study*). Studi literatur pada penelitian ini adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola data penelitian secara obyektif, sistematis, analitis, dan kritis tentang model pembelajaran

terpadu berbasis digital. Penelitian dengan studi literatur ini memiliki persiapannya sama dengan penelitian lainnya akan tetapi sumber dan metode pengumpulan data dengan mengambil data di pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian dari artikel hasil penelitian tentang variabel dalam penelitian ini. Penelitian studi literatur ini menganalisis dengan matang dan mendalam agar mendapatkan hasil yang objektif tentang model pembelajaran terpadu untuk mengembangkan karakter siswa sekolah dasar. Data yang dikumpulkan dan dianalisis merupakan data sekunder yang berupa hasil-hasil penelitian seperti buku, jurnal, artikel, situs internet, dan lainnya yang relevan dengan model pembelajaran terpadu berbasis digital.

Selanjutnya, teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data analisis isi (*content analysis*). Analisis data dimulai dengan menganalisis hasil penelitian dari yang paling relevan, relevan dan cukup relevan. Lalu dengan melihat tahun penelitian diawali dari yang paling mutakhir, dan berangsur-angsur mundur ke tahun yang lebih lama. Peneliti lalu membaca abstrak dari setiap penelitian yang lebih dahulu untuk memberikan penilaian apakah permasalahan yang dibahas sesuai dengan yang hendak dipecahkan dalam penelitian. Selanjutnya mencatat bagian-bagian penting dan relevan dengan permasalahan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menghadapi era digitalisasi, pada tahun 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mewajibkan setiap sekolah untuk memasukkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam kurikulum. Selain itu, integrasi teknologi dalam semua proses pembelajaran sangat dianjurkan. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik. Teknologi memungkinkan siswa untuk menyaksikan peristiwa yang jarang terjadi, menampilkan situasi berbahaya atau sulit dijangkau, serta membantu siswa memahami materi abstrak dengan lebih mudah.

Pembelajaran digital terjadi ketika proses belajar-mengajar dilakukan secara digital. Dalam metode ini, interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar (seperti bahan ajar, sumber belajar, dan media pembelajaran) dimediasi oleh perangkat komunikasi yang umum digunakan, baik yang dirancang khusus maupun tidak (Pratiwi, 2020). Istilah ini merujuk pada praktik pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara efektif untuk

meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menyediakan sumber belajar interaktif, konten pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan sarana komunikasi.

Di era ini, peserta didik perlu dibekali dengan empat keterampilan utama: kreativitas, kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, dan kolaborasi. Teknologi memegang peran penting dalam mendukung pengembangan keterampilan-keterampilan ini. Kreativitas, misalnya, dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis teknologi yang membuat proses belajar menjadi lebih menarik, seperti dengan menggunakan animasi, media PowerPoint, atau media audiovisual. Selain mendorong kreativitas dalam penyajian materi, teknologi juga memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan proyek atau karya yang berkaitan dengan pembelajaran, yang kemudian dapat didistribusikan melalui platform digital.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi selama proses belajar-mengajar. Proses pembelajaran itu sendiri adalah usaha untuk memberikan pendidikan dan pelatihan kepada siswa guna mencapai hasil belajar, yang dapat mencakup perubahan dalam sikap, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kemampuan.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memberikan beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. **Fleksibilitas dalam Waktu dan Tempat:** Media pembelajaran berbasis digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka.
2. **Penyampaian Materi yang Seragam:** Teknologi membantu menciptakan konsistensi dalam penyampaian materi, sehingga mengurangi interpretasi yang berbeda-beda dan memastikan materi disampaikan secara merata.
3. **Proses Pembelajaran yang Lebih Menarik:** Media digital dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak. Hal ini juga membantu guru dalam mengelola suasana kelas secara lebih efektif.
4. **Peningkatan Sikap Positif Siswa:** Dengan media digital, pengalaman belajar menjadi lebih menarik, yang pada akhirnya meningkatkan apresiasi siswa terhadap ilmu yang mereka pelajari.
5. **Pengembangan Keterampilan Analitis:** Melalui analisis media, siswa dapat mengaplikasikan teori dan konsep yang dipelajari, sehingga keterampilan berpikir kritis mereka semakin terasah.

6. Pengalaman Dunia Luar: Teknologi memungkinkan siswa untuk menjelajahi dan memahami dunia di luar lingkungan mereka, memberikan wawasan baru yang mungkin tidak mereka dapatkan di kehidupan sehari-hari.

Meskipun banyak kelebihan, penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan:

1. Keterbatasan Finansial: Tidak semua siswa mampu membeli perangkat yang diperlukan untuk pembelajaran digital, terutama di daerah dengan akses ekonomi yang terbatas.
2. Keterbatasan Akses Internet: Tidak semua wilayah memiliki akses internet yang memadai, sehingga penggunaan media digital berbasis web menjadi hambatan.
3. Gangguan Teknis: Masalah teknis, seperti gangguan jaringan atau kerusakan perangkat, dapat mengganggu proses pembelajaran.
4. Kecenderungan Terisolasi: Terlalu banyak waktu di depan layar dapat menyebabkan siswa merasa terisolasi secara sosial dan mengurangi interaksi antar siswa.
5. Ketidakselarasan Peluang Pembelajaran: Perbedaan dalam akses dan keterampilan digital antara siswa dapat menimbulkan kesenjangan dalam pembelajaran.

Walaupun memiliki kelebihan dan kekurangan, teknologi digital memberikan kontribusi besar dalam dunia pendidikan. Baik guru maupun siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, baik guru maupun siswa perlu menguasai keterampilan digital. Namun, perbedaan tingkat penguasaan teknologi masih menjadi kendala yang harus diatasi agar akses pembelajaran digital dapat dinikmati secara merata oleh semua pihak (Fikire & Ariani, 2019).

Salah satu komponen penting dalam proses penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai perantara atau alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang selalu terkait erat dengan proses belajar-mengajar yang sedang berlangsung.

Menurut Imam Makruf (2009) dalam (Heryani & dkk, 2022), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan penyampaian materi dari guru kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, istilah media pembelajaran berbasis teknologi semakin sering kita dengar. Istilah ini merujuk pada pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar-mengajar.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Sanjaya (2010) dalam (Heryani & dkk, 2022) dapat dibagi menjadi beberapa jenis. Pertama, berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi menjadi tiga kategori: (1) Media Audio, yang menghasilkan suara yang dapat didengar, seperti rekaman; (2) Media Visual, yang dapat dilihat, seperti gambar; dan (3) Media Audiovisual, yang menggabungkan media audio dan visual, seperti video.

Kedua, berdasarkan luas jangkauan, media terbagi menjadi: (1) Media yang dapat dilihat secara serentak oleh banyak orang tanpa terbatas ruang dan waktu, seperti TV dan radio; serta (2) Media yang terbatas pada ruang dan waktu, seperti rekaman video atau film.

Ketiga, berdasarkan teknik penggunaannya, media dapat dibagi menjadi: (1) Media yang memerlukan alat proyeksi seperti video atau film; dan (2) Media yang tidak memerlukan alat proyeksi, seperti gambar atau poster manual.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran di sekolah. Beragam media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai perantara penyampaian materi-materi dalam pembelajaran terpadu di SD kelas tinggi. Pemanfaatan media pembelajaran membantu memudahkan pemahaman peserta didik terhadap konten pembelajaran serta mendorong munculnya motivasi belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, semakin banyak upaya dalam memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran. Penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar semakin banyak dilakukan. Dalam pembelajaran terpadu di kelas tinggi, ditemukan banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

Berikut ini disajikan beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran terpadu di SD kelas tinggi berdasarkan hasil dari berbagai penelitian:

1. Media Pembelajaran Berbasis Animasi dalam CD Interaktif

Menurut Binanto dalam (Heryani & dkk, 2022), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi lebih hidup. Berdasarkan hasil penelitian Alannasir (2016) dalam (Heryani & dkk, 2022), penggunaan media pembelajaran animasi berdampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Proses penelitian ini menggunakan CD animasi pembelajaran yang memuat berbagai mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan Sains. Pada tampilan aplikasi yang digunakan, terdapat bahan materi interaktif yang berisi pokok bahasan dari berbagai mata pelajaran. Selama uji coba, peserta didik terlihat senang dan

antusias memperhatikan penjelasan guru mengenai penggunaan media animasi tersebut, serta aktif dan interaktif dalam mengoperasikannya.

## 2. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Menurut Hasanuddin dalam (Heryani & dkk, 2022), multimedia adalah penggabungan dari audio, teks, grafik, dan video yang dibuat berbasis komputer dan dapat digunakan secara interaktif. Berdasarkan hasil penelitian Basori (2016) dalam (Heryani & dkk, 2022), penggunaan multimedia interaktif meningkatkan ketertarikan dan antusiasme peserta didik dalam mempelajari materi-materi terpadu di SD kelas tinggi.

## 3. Media Pembelajaran Audio-Visual

Media ini merupakan hasil penggabungan antara audio dan visual. Media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran terpadu untuk memfasilitasi penyampaian materi yang kompleks, seperti pelajaran tentang lingkungan, teknologi, atau budaya. Dalam penelitian yang dilakukan (Hasan, 2016), hasil belajar siswa pada berbagai materi meningkat melalui penggunaan media audio-visual, yang membantu mereka lebih mudah memahami topik-topik pembelajaran.

## 4. Media Pembelajaran Visual

Media visual mencakup foto, bagan, dan gambar yang relevan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian (Slamet, 2020), penggunaan media visual dalam pembelajaran terpadu dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Misalnya, dalam materi terkait sejarah, lingkungan, atau ilmu pengetahuan alam, visualisasi melalui gambar dan diagram sangat membantu memperjelas konsep-konsep penting.

## 5. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

*Articulate Storyline* adalah alat yang berguna untuk menggabungkan konten pembelajaran berbentuk visual, audio, dan audio-visual menjadi media pembelajaran interaktif Amir dalam (Heryani & dkk, 2022). Media ini berbasis web dan dapat digunakan pada perangkat seperti laptop, tablet, atau gawai. Berdasarkan penelitian (Wahyudi & dkk, 2020), penggunaan media ini meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam berbagai materi, seperti sejarah, matematika, dan sains.

## 6. Media Pembelajaran Berupa Info grafis

Info grafis adalah penyajian informasi dalam bentuk visual yang bertujuan menyederhanakan informasi kompleks agar lebih mudah dipahami Resnatika dkk., (2018) dalam (Heryani & dkk, 2022). Berdasarkan penelitian Hersita dkk. (2020) dalam (Heryani &

dkk, 2022), penggunaan info grafis dalam pembelajaran terpadu di SD kelas tinggi mempermudah penyampaian materi-materi seperti geografi, sains, dan teknologi. Info grafis membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

#### 7. Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Sway*

Menurut Huda dalam (Heryani & dkk, 2022), *Sway* adalah media presentasi berbasis internet yang menggabungkan gambar, suara, video, dan teks. Media ini tidak memerlukan instalasi perangkat lunak karena berbasis web. Guru dapat menambahkan fitur Microsoft *Form* dalam aplikasi *Sway* untuk memudahkan pengelolaan data seperti absensi atau tugas. Berdasarkan penelitian (Agustini & dkk, 2021), penggunaan aplikasi *Sway* dalam pembelajaran terpadu menunjukkan peningkatan minat peserta didik dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode konvensional.

Dengan beragam pilihan media pembelajaran berbasis teknologi ini, guru-guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran terpadu yang lebih menarik, praktis, kreatif, dan inovatif. Hal ini diharapkan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran terpadu berbasis teknologi sangat efektif dalam mengembangkan karakter siswa di sekolah dasar. Pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui pengalaman langsung dan pemahaman interdisipliner. Teknologi memainkan peran penting dalam menyajikan materi secara menarik dan interaktif, memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan kolaborasi. Dengan memanfaatkan berbagai media digital, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, efisien, dan relevan dengan kebutuhan zaman, sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam belajar. Model ini juga membantu mengatasi keterbatasan metode konvensional yang sering kali kurang memperhatikan aspek holistik perkembangan siswa, sekaligus menumbuhkan kemandirian dan penguasaan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan di era digital.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agustini, A., & dkk. (2021). Using Sway App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School. *Indonesian Journal of Primary Education*.
- Ahmad, M., & Sari, W. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Ajizah, I. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan: Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *ISTIGHNA*.
- Anam, K., & dkk. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal Of Primary Education*.
- Anshori, S. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic Culture*.
- Fikrie, & Ariani, L. (2019). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) Di Sekolah Salah Satu Upaya Peningkatkan Keberhasilan Siswa Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper*.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kentuitasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*.
- Heryani, A., & dkk. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*.
- Heryani, A., & dkk. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*.
- Mulawarman, Sugiyo, & Mukaromah. (2018). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran ditinjau dari Efikasi Diri dan Self Regulated Learning . *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Novita, L., & dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komunikasi Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengentahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPSD*.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi*.

- Samudi. (2023). Pengelolaan Digitalisasi Belajar Melalui Literasi Terpadu. *JOURNAL OF TRAINING AND COMMUNITY SERVICE ADVERTISI (JTCSA)*.
- Slamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 4 SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagoggy*.
- Subijanto, & dkk. (2020). *Platform Pembelajaran Digital Dan Strategi Inklusivitas Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahyudi, A., & dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Arutuculate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Kerjaan Hindu Budha di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*.
- Yuliati, L., Susilo, H., & Rahma, R. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat itu Penting” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan*.