

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR**

Sofya Marsa Koirunnisa¹, Azmi Irbah Syahira², Citra Dwi Safitri³, & Dina Kamila Izzatillah⁴, Nunung Hidayati⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

marsasaja4@gmail.com¹, azmiirbahsyahira@gmail.com²,

citradwisafitri2@gmail.com³, dinaizzatillah@gmail.com⁴,

nununghidayati@uingusdur.ac.id⁵

Abstract: The development of digital technology today has had a great influence on the world of education, including at the elementary school level. One of the innovations that is widely used by educators is the use of interactive digital media in the learning process. Interactive digital media is a technology-based learning tool that allows direct interaction between students and teaching materials visually, audio, and kinesthetics. This article aims to discuss how the use of interactive digital media can increase the effectiveness of learning in elementary schools, both in terms of learning interest, student activity, and understanding of the material. Through a literature review and examples of practice in the field, this article shows that media such as animated videos, educational games, learning applications, and other digital platforms are able to create a more fun and less boring learning atmosphere. Students become more enthusiastic about following the lessons and understand the concepts taught faster. Teachers are also more helped because the material can be delivered in a more creative and varied way. However, there are still some challenges such as limited infrastructure and lack of teacher training. Thus, the use of interactive digital media in elementary school learning has great potential to be developed, as long as there are adequate facilities and digital competence from teachers that continues to be improved. This utilization is in line with efforts to create learning that is adaptive to the development of the times and the needs of students in the digital era.

Keywords: Interactive Digital Media, Learning, Elementary School, Educational Technology, Learning Innovation

Abstrak: Perkembangan teknologi digital saat ini telah memberikan pengaruh besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Salah satu inovasi yang banyak dimanfaatkan oleh pendidik adalah penggunaan media digital interaktif dalam proses pembelajaran. Media digital interaktif merupakan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan materi ajar secara visual, audio, dan kinestetik. Artikel ini bertujuan untuk membahas bagaimana pemanfaatan media digital interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar, baik dari segi minat belajar, keaktifan siswa, maupun pemahaman terhadap materi. Melalui kajian pustaka dan contoh praktik di lapangan, artikel ini menunjukkan bahwa media seperti video animasi, permainan edukatif, aplikasi pembelajaran, dan platform digital lainnya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran dan lebih cepat memahami konsep yang diajarkan. Guru juga lebih terbantu karena materi bisa disampaikan secara lebih kreatif dan variatif. Namun, masih ada beberapa tantangan seperti keterbatasan sarana prasarana dan kurangnya pelatihan guru. Dengan demikian, pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran di SD sangat potensial untuk dikembangkan, selama ada fasilitas yang memadai dan kompetensi digital dari guru yang terus ditingkatkan.

Pemanfaatan ini sejalan dengan upaya menciptakan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik di era digital.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, Pembelajaran, Sekolah Dasar, Teknologi Pendidikan, Inovasi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Globalisasi bukan hanya suatu proses, melainkan sebuah fenomena yang baru. Proses globalisasi ini sudah ada sejak berabad-abad tahun lamanya. Seperti yang telah diketahui globalisasi cenderung memberikan pengaruh yang bermacam-macam dan akan dirasakan langsung dalam kehidupan masyarakat, baik berupa pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Globalisasi tidak hanya berdampak terhadap kehidupan masyarakat globalisasi juga memiliki dampak yang besar juga pada aspek ekonomi, sosial, agama serta budaya dalam setiap lapisan masyarakat baik di daerah kota maupun desa. Berbagai macam perubahan yang terjadi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap perubahan nilai kehidupan yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Pengaruh dari globalisasi tersebut yang dapat dirasakan pada saat ini adalah kemajuan teknologi yang begitu cepat. Contoh perkembangan teknologi yang marak dikalangan masyarakat adalah kemajuan teknologi informasi. (Veronika et al., 2022)

Teknologi informasi ini merupakan hal yang tidak bisa lepas dalam kehidupan di masyarakat. Seperti halnya dengan teknologi-teknologi lainnya, teknologi informasi ini sudah terdapat sejak berabad-abad tahun lamanya bahkan sampai pada zaman ini teknologi tersebut masih ada dan tetap berkembang. Teknologi informasi ini memiliki peran yang begitu penting dalam kehidupan di masyarakat, tanpa adanya teknologi tersebut masyarakat akan kesulitan dalam mengakses informasi dari luar. Penggunaan teknologi sebagai media informasi sudah sering digunakan oleh masyarakat terutama di Indonesia khususnya handphone yang sudah tidak asing lagi, bahkan pada saat ini handphone menjadi kebutuhan primer bagi mereka untuk berkomunikasi.

Di era digital ini bermacam-macam informasi dapat diakses melalui media digital. Contohnya dalam dunia pendidikan teknologi digital dijadikan sebagai sarana untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah agar pembelajaran tersebut lebih inovatif dan kreatif lagi sehingga peserta didik tertarik untuk selalu belajar. Dalam penggunaan teknologi digital selalu tidak lepas dari pemanfaatan internet.

Terdapat banyak sumber internet yang dapat berguna dalam dunia pendidikan, seperti berbagai macam situs dan jejaring sosial untuk menambah dan memperluas wawasan serta pengetahuan secara mandiri. Selain itu pemanfaatan media digital juga mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis. (Tazqiah Nuralizza et al., 2024).

Media berasal dari bahasa latin yaitu "medius" yang bermakna perantara, pengantar atau tengah. Media merupakan sarana penyampai pesan maupun informasi yang akan disampaikan oleh sumber informasi kepada sasaran penerima informasi. Kemandirian belajar siswa dapat meningkat apabila diberikan media pembelajaran yang tepat (Oktavia et al., 2024). Media ajar berguna untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa. Sedangkan kata digital berasal dari bahasa Yunani, yaitu "digitus" yang memiliki makna jari jemari. Media digital merupakan sebuah alat yang dibuat dan dimanfaatkan untuk perangkat digital yang digunakan untuk membawa dan menyampaikan pesan pada orang yang menjadi sasaran pesan dalam proses pembelajaran. (Singh & Hashim, 2020) Pemanfaatan media digital dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran berguna sebagai media pembelajaran atau juga dapat menunjang sarana pembelajaran dengan menggunakan metode lain. Contohnya pembelajaran yang menggunakan metode hybrid learning. Selain itu website juga menjadi wadah bagi pendidik maupun peserta didik untuk memberikan dan menerima materi ajar dan bisa digunakan secara online yang diintegrasikan dengan tepat dalam LMS atau (Learning Management System). Adapun contoh dari media digital yang bisa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran yang berbasis digital adalah, World Wide Web (WWW) yang dapat berguna untuk memberikan berbagai macam informasi dan pengetahuan terhadap seluruh orang baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar melalui Google, WhatsApp, Youtube, dan lainnya. (Rohani, 2019) Sedangkan Konsep pembelajaran yang berbasis media digital adalah sebuah proses merubah atau mentransformasi informasi analog menjadi informasi dalam bentuk digital. Digitalisasi memiliki banyak beberapa manfaat dalam mengelola data pembelajaran, contohnya: bisa menyimpan file pembelajaran tanpa batas, bisa menghemat ruang penyimpanan, bisa diakses secara online tanpa batasan waktu dan lebih praktis serta murah. (Adventyana et al., 2023).

Penggunaan media digital sebagai media interaktif dalam pembelajaran sudah menjadi tren yang meningkat dalam beberapa tahun terakhir ini. Terutama di tingkat pendidikan dasar, media digital memberikan potensi yang besar dalam meningkatkan

motivasi belajar siswa SD. Pendekatan ini memungkinkan penggunaan teknologi dalam bentuk yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan minat serta gaya belajar siswa. Pembelajaran digital bagi siswa SD memerlukan faktor pendukung seperti motivasi dari guru dan faktor penghambat seperti koneksi internet yang tidak stabil. Namun, pembelajaran dengan media digital juga bisa menumbuhkan minat maupun motivasi untuk belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media digital menawarkan berbagai konten yang menarik dan bervariasi. Siswa SD dapat belajar melalui permainan edukatif, video animasi, presentasi multimedia, aplikasi interaktif, dan banyak lagi. Keberagaman ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur, menjauhkan mereka dari pengalaman belajar yang monoton dan membosankan. Pemanfaatan teknologi digital secara baik serta efektif dapat memperlancar sebuah pencarian informasi, serta dapat meningkatkan kecakapan hidup sebagai modal kerja, dan memudahkan guru dalam membuat Rancangan pembelajaran. Teknologi digital juga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan berinovasi. Media digital juga memungkinkan personalisasi pembelajaran.

Oleh karena itu artikel penelitian bertujuan untuk memaparkan dan mengetahui sejauh mana pengaruh digital terhadap semangat belajar peserta didik, bagaimana pemanfaatan digital sebagai media pembelajaran, berbagai macam tantangan dan solusi dalam memanfaatkan digital. Kemajuan zaman sangat berdampak besar terhadap berbagai khususnya di dunia pendidikan. Pentingnya bagi seorang pendidik untuk mengetahui bagaimana cara untuk membuat suasana atau kondisi belajar yang menarik dan sesuai dengan zamannya, sehingga siswa tidak mudah bosan dan lebih bersemangat lagi dalam belajar.

METODE

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu "Pemanfaatan Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kajian teoritis sebagai salah satu teknik pengumpulan data, dalam tahap kajian teoritis peneliti mengumpulkan informasi dari berbagai sumber literatur termasuk buku, artikel, maupun jurnal yang relevan dengan penelitian serta memanfaatkan teknologi informasi di lingkungan sekolah, bahan bacaan tersebut kemudian dikumpulkan dan disimpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penggunaan perangkat seperti tablet dan aplikasi pembelajaran memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pelajaran. Guru terbantu dalam menyampaikan materi secara variatif dan inovatif, menciptakan suasana belajar yang tidak monoton. Media seperti video animasi, kuis digital, dan simulasi tematik mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berkolaborasi. Namun, penerapan media digital interaktif masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan jaringan internet dan kebutuhan pelatihan bagi guru agar lebih mahir menggunakan teknologi. Meskipun begitu, media digital memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang adaptif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Hasil

Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan dampak yang signifikan terhadap efektivitas proses belajar-mengajar. Media digital interaktif seperti video pembelajaran, aplikasi edukatif, simulasi digital, dan platform pembelajaran berbasis teknologi telah membantu siswa dan guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Menurut Sadiman dkk. (2011), media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Hal ini sejalan dengan temuan di lapangan, di mana siswa tampak lebih fokus dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang disampaikan secara visual dan interaktif.

Media digital interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Misalnya, dalam penggunaan aplikasi kuis interaktif, siswa tidak hanya menjawab soal tetapi juga dapat melihat langsung hasil evaluasinya, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Sebagaimana diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009), penggunaan teknologi pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam pembelajaran tematik, pendekatan ini terbukti membantu siswa memahami hubungan antar konsep secara lebih utuh karena materi disajikan dalam bentuk multimedia.

Selain itu, penggunaan media digital memberikan keuntungan dalam proses diferensiasi pembelajaran. Guru dapat memberikan materi dengan berbagai tingkat kesulitan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Ini penting mengingat setiap siswa memiliki gaya belajar dan kemampuan yang berbeda. Menurut Musfiquon dan

Nurdyansyah (2015), media digital membantu mengakomodasi berbagai gaya belajar dengan lebih fleksibel dan efisien.

Guru sebagai fasilitator juga terbantu dalam proses penyampaian materi. Mereka dapat mengakses berbagai sumber belajar digital untuk memperkaya konten pelajaran dan menyajikannya dengan cara yang lebih kreatif. Presentasi digital, animasi, serta video pembelajaran memberi variasi yang signifikan dalam penyampaian materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Warsita (2008) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Namun demikian, penerapan media digital interaktif di sekolah dasar tidak lepas dari tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan jaringan internet. Di beberapa sekolah, akses internet belum merata, sehingga penggunaan media digital tidak dapat dilaksanakan secara optimal. Selain itu, belum semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Sebagaimana dinyatakan oleh Prasetyo dan Sutopo (2020), keterampilan digital guru merupakan kunci sukses dalam implementasi teknologi dalam pendidikan. Oleh karena itu, pelatihan berkelanjutan dan dukungan teknis sangat diperlukan agar pemanfaatan media digital dapat berjalan dengan baik.

Tantangan lain yang dihadapi adalah pengawasan terhadap penggunaan perangkat digital oleh siswa. Dalam beberapa kasus, siswa cenderung mengakses konten yang tidak relevan dengan pembelajaran jika tidak ada pengawasan yang ketat. Maka dari itu, diperlukan sistem kontrol dan manajemen kelas digital yang baik untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi tetap berada dalam konteks pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital interaktif memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran di sekolah dasar. Selain meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, media digital juga mendorong pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan dukungan infrastruktur, pelatihan guru, dan kebijakan sekolah yang memadai, pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi solusi strategis dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Pembahasan

Pembelajaran di sekolah dasar menuntut pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan sosial siswa. Dalam konteks ini, pemanfaatan media digital interaktif menjadi solusi yang relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Sesuai dengan prinsip

konstruktivisme, siswa perlu aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan lingkungan belajar, termasuk dengan media digital.

Media digital interaktif memfasilitasi pembelajaran multisensori, yaitu menggabungkan unsur visual, auditori, dan kinestetik dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Fleming dan Mills (1992) yang menyatakan bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan media yang mampu menyentuh berbagai gaya belajar akan memberikan dampak yang lebih efektif. Dalam praktiknya, penggunaan video pembelajaran, simulasi, animasi, dan permainan edukatif telah terbukti meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran tematik, media digital juga membantu guru mengaitkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema secara terpadu. Dengan bantuan media, konsep-konsep dalam pelajaran dapat dijelaskan melalui cerita bergambar, eksperimen virtual, dan tugas proyek berbasis aplikasi. Ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yang mendorong siswa untuk menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata. Selain mendukung kognisi siswa, media digital juga memperkuat aspek afektif dan sosial. Interaksi antarsiswa dapat difasilitasi melalui platform digital seperti diskusi kelas virtual atau kolaborasi proyek online. Dengan demikian, media digital berkontribusi dalam membentuk keterampilan kolaborasi, empati, dan komunikasi, keterampilan penting abad 21 yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka.

Teknologi pendidikan dapat digunakan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan individu setiap siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan fokus pada bidang yang perlu mereka tingkatkan. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran: Teknologi pendidikan dapat membantu guru menghemat waktu dan meningkatkan efektivitas proses pengajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat yang membantu guru membuat materi pembelajaran, menilai kemajuan siswa, dan berkomunikasi dengan orang tua.

Kegunaan media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran), untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran sudah bukan hal yang aneh lagi, mulai dari teknologi yang paling sederhana hingga teknologi yang paling kompleks. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk merangsang minat belajar siswa

sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pembelajaran dengan menggunakan komputer akan mendatangkan motivasi yang lebih besar karena komputer akan diasosiasikan dengan kesenangan, kreativitas dan permainan. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyerap materi pembelajaran yang autentik dan memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Tentunya banyak sekali teknologi yang dapat digunakan di sekolah dasar dan dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, seperti website Wordwall yang membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan terdapat banyak permainan yang berbeda-beda.

Dari sisi guru, penggunaan media digital membuka peluang pengembangan profesionalisme. Guru dapat mengeksplorasi berbagai sumber belajar digital, meningkatkan kemampuan TIK, dan merancang strategi pembelajaran yang inovatif. Namun, tantangan tetap ada, terutama dalam aspek kesiapan teknologi dan kompetensi pedagogi digital guru. Prasetyo dan Sutopo (2020) menekankan pentingnya pelatihan guru secara berkelanjutan agar mampu merancang pembelajaran berbasis teknologi yang tidak sekadar mengganti media konvensional, tetapi mentransformasi pendekatan belajar menjadi lebih personal dan adaptif. Aspek penting lain dalam pembahasan ini adalah kesiapan infrastruktur. Ketersediaan perangkat seperti laptop, tablet, dan koneksi internet menjadi syarat utama dalam implementasi media digital. Sekolah yang memiliki keterbatasan dalam hal ini tentu memerlukan dukungan dari pemerintah maupun swasta untuk mewujudkan transformasi pembelajaran yang merata. Selain itu, perlu diterapkan kebijakan sekolah yang mendukung pengawasan dan manajemen penggunaan teknologi agar pembelajaran tetap terarah dan produktif.

Tantangan dalam penggunaan media digital bukan hanya pada sisi teknis, tetapi juga pada bagaimana memastikan bahwa pembelajaran tetap berorientasi pada karakter. Penggunaan teknologi harus diimbangi dengan nilai-nilai moral, etika digital, dan pembiasaan perilaku yang baik. Pendidikan karakter tetap menjadi landasan utama dalam pendidikan dasar, dan media digital harus menjadi alat untuk memperkuat, bukan menggantikan, nilai-nilai tersebut.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran tidak hanya memberikan dampak positif dalam hal pemahaman konsep dan peningkatan motivasi, tetapi juga membuka jalan bagi transformasi pendidikan dasar yang lebih inklusif, kreatif, dan berdaya saing. Namun,

keberhasilan implementasinya memerlukan sinergi antara guru, sekolah, orang tua, dan kebijakan pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

SIMPULAN

Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Media digital tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk membentuk lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Siswa menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi, mampu memahami materi dengan lebih baik, serta aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis interaktif. Di sisi lain, guru mendapatkan kemudahan dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif dan kontekstual.

Namun, keberhasilan implementasi media digital interaktif sangat bergantung pada beberapa faktor pendukung, seperti ketersediaan infrastruktur teknologi, kompetensi guru dalam mengelola media digital, serta dukungan kebijakan sekolah yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Tantangan seperti keterbatasan jaringan internet dan pengawasan penggunaan perangkat digital harus ditangani dengan strategi yang tepat, seperti pelatihan guru dan penerapan manajemen kelas digital. Dengan pengelolaan yang baik, media digital interaktif memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang transformatif, kolaboratif, dan relevan dengan perkembangan zaman, sekaligus tetap menjunjung nilai karakter dan etika digital yang esensial dalam pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Musfiquon, M. & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*.
- Prasetyo, Z. K., & Sutopo, S. (2020). Kompetensi Digital Guru dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 115-126.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran

Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157.