

Studi Literatur Sistematis tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Tren Media, Pola Dampak Pembelajaran, dan Tantangan Implementasi

Elvina Nur Febriyani , Wiwi Nurjanah *, Khansa Septia Risma , Mauly Aprilia , Giskha Fatikah Aini , Hanah Choerunisa , Virna Aprilia Lestari 

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

*Corresponding authors: wiwi.nurjannah26@gmail.com

Untuk mengutip artikel ini: Febriyani, E.N., Nurjanah, W., Risma, K.S., Aprilia, M., Aini, G.K., Choerunisa, H., & Lestari V.A. (2026). Studi Literatur Sistematis tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Tren Media, Pola Dampak Pembelajaran, dan Tantangan Implementasi. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Dasar*, 1(Spesial Issue), 1-12. <https://doi.org/10.64421/jirpd.v2iSpesial Issue.56>

Informasi Artikel	Abstrak
Dikirim : 15-01-2026	<p>Perkembangan teknologi digital mendorong meningkatnya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji topik ini, temuan yang ada masih tersebar dan belum memberikan gambaran terintegrasi mengenai tren media, pola dampak pembelajaran, serta tantangan implementasinya. Penelitian ini bertujuan melakukan <i>Systematic Literature Review</i> (SLR) terhadap penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar dengan fokus pada jenis media, dampak pembelajaran, dan kendala penerapannya. Kajian disusun berdasarkan pedoman PRISMA 2020 dengan menelaah artikel yang dipublikasikan pada periode 2021–2025 melalui basis data Scopus dan Google Scholar. Sebanyak 30 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis menggunakan sintesis tematik. Hasil kajian menunjukkan dominasi media visual-naratif, berbasis permainan, multimedia interaktif, audio-visual, dan aplikasi Android. Penggunaan media digital terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep, terutama pada mata pelajaran Matematika dan IPA/IPAS. Namun, implementasinya masih terkendala oleh keterbatasan infrastruktur, literasi digital guru, dan dukungan institusional yang belum merata.</p> <p>Kata kunci: Media Pembelajaran Digital; Sekolah Dasar; <i>Systematic Literature Review</i>; Pembelajaran Interaktif; Teknologi Pendidikan.</p>
Direvisi : 25-01-2026	
Diterima : 26-01-2026	
Dipublikasi : 01-03-2026	
	<p>Abstract</p> <p>The rapid development of digital technology has encouraged the integration of digital learning media in elementary education. Although numerous studies have examined this topic, existing findings remain fragmented and have not yet provided a comprehensive picture of media trends, learning impact patterns, and implementation challenges. This study aims to conduct a Systematic Literature Review (SLR) on the use of digital learning media in elementary schools, focusing on media types, learning outcomes, and implementation barriers. The review follows the PRISMA 2020 guidelines by analyzing articles published between 2021 and 2025 obtained from the Scopus and Google Scholar databases. A total of 30 articles met the inclusion criteria and were analyzed using thematic synthesis. The results indicate that the most commonly used digital media include visual–narrative media, game-based platforms, interactive multimedia, audio-visual tools, and Android-based applications. Overall, the reviewed studies show improvements in students’ motivation, engagement, and conceptual understanding, particularly in Mathematics and Science. However, implementation is still constrained by limited infrastructure, varying levels of teachers’ digital literacy, and unequal institutional support.</p> <p>Keywords: Digital Learning Media; Elementary School; Systematic Literature Review; Interactive Learning; Educational Technology.</p>



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu strategi yang banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, karena dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar (Aryfien et al., 2025). Media digital seperti aplikasi interaktif, video edukatif, dan platform pembelajaran berbasis Android semakin banyak diintegrasikan dalam kegiatan belajar-mengajar untuk mendukung pemahaman konsep serta keterlibatan siswa secara aktif.

Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran digital di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Sejumlah penelitian menyoroti adanya keterbatasan infrastruktur, kesenjangan akses internet, serta variasi kompetensi literasi digital guru yang memengaruhi efektivitas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran (Salam et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi digital sebagai sarana pembelajaran dengan praktik penerapannya di lapangan, sehingga dampak positif media digital belum sepenuhnya optimal di semua konteks sekolah dasar.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar dengan fokus yang beragam. Beberapa studi menekankan efektivitas media digital terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa (Zhao et al., 2021), sementara penelitian lain lebih menyoroti jenis media yang paling sering digunakan, seperti video pembelajaran, aplikasi Android, dan multimedia interaktif (Salam et al., 2024). Namun, temuan-temuan tersebut masih tersebar dalam berbagai studi dengan pendekatan, konteks, dan fokus yang berbeda-beda, sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai pola penggunaan, dampak pembelajaran yang konsisten, serta tantangan implementasi media digital di sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, kesenjangan penelitian (research gap) dalam kajian ini terletak pada belum adanya sintesis penelitian yang secara sistematis:

1. Memetakan jenis media pembelajaran digital yang paling dominan digunakan di sekolah dasar.
2. Mengidentifikasi pola dampak pembelajaran yang paling konsisten terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa.
3. Mengklasifikasikan tantangan utama implementasi media digital dalam berbagai konteks pendidikan dasar.

Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian yang mampu mengintegrasikan dan mensintesis hasil penelitian terdahulu secara sistematis agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan berbasis bukti ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan *Systematic Literature Review* (SLR) mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Secara khusus, kajian ini diarahkan untuk: (1) mengidentifikasi tren jenis media pembelajaran digital yang digunakan di sekolah dasar, (2) menganalisis kecenderungan dampak media digital terhadap hasil belajar dan aspek afektif siswa, serta (3) mengungkap

tantangan utama yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran digital. Sejalan dengan tujuan tersebut, penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan penelitian (Research Questions) sebagai berikut:

RQ1: Jenis media pembelajaran digital apa yang paling sering digunakan di sekolah dasar?

RQ2: Dampak pembelajaran apa yang paling konsisten dilaporkan dalam penelitian terkait penggunaan media digital di sekolah dasar?

RQ3: Tantangan implementasi apa yang paling dominan dalam penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar?

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada pedoman *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) 2020. Pendekatan SLR dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, menyeleksi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian terdahulu secara sistematis dan transparan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

Pencarian artikel dilakukan melalui dua basis data utama, yaitu Scopus dan Google Scholar, karena keduanya merepresentasikan sumber literatur nasional dan internasional yang relevan dalam bidang pendidikan. Proses pencarian dilakukan pada bulan Desember 2025 dengan rentang publikasi tahun 2021–2025 untuk memastikan keterkinian temuan penelitian.

Kata kunci pencarian disusun menggunakan kombinasi istilah utama dan operator Boolean yaitu (“*media pembelajaran digital*” OR “*digital learning media*”) and (“*sekolah dasar*” OR “*elementary school*” OR “*primary school*”). Penggunaan operator *Boolean* bertujuan untuk memperluas cakupan pencarian sekaligus menjaga relevansi artikel dengan fokus kajian.

Untuk menjamin relevansi dan kualitas artikel yang direview, ditetapkan kriteria sebagai berikut:

1. Kriteria Inklusi

Artikel jurnal ilmiah yang telah melalui proses peer-review. Artikel diterbitkan pada rentang tahun 2021–2025. Fokus penelitian pada media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Menyajikan data empiris (eksperimen, kuasi-eksperimen, penelitian pengembangan/R&D, atau evaluatif). Dan artikel berbahasa Indonesia atau Inggris

2. Kriteria Eksklusi

Artikel konseptual atau opini tanpa data empiris. Penelitian pada jenjang pendidikan non-sekolah dasar. Prosiding, skripsi, tesis, dan laporan non-jurnal. Artikel yang tidak dapat diakses secara penuh (*full-text*)

Proses seleksi artikel dilakukan melalui beberapa tahapan sesuai alur PRISMA 2020. Pencarian awal

menghasilkan 106.118 artikel, yang sebagian besar berasal dari *Google Scholar* akibat penggunaan kata kunci umum tanpa pembatasan awal. Angka ini mencerminkan luasnya cakupan awal pencarian, bukan jumlah artikel yang secara langsung relevan.

Tahap seleksi dilakukan sebagai berikut:

1. Identifikasi

Total artikel teridentifikasi sebanyak 106.118 artikel.

2. Deduplikasi

Sebanyak 224 artikel duplikat dihapus setelah proses penggabungan hasil pencarian dari dua basis data, sehingga tersisa 105.894 artikel.

3. Skrining Judul dan Abstrak

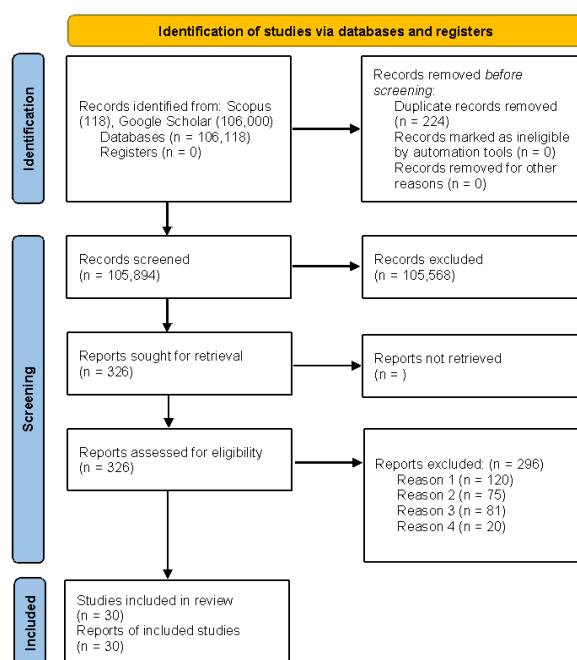
Pada tahap ini, dilakukan penyaringan berdasarkan kesesuaian topik, jenjang pendidikan, dan fokus penelitian. Sebanyak 105.568 artikel dieliminasi karena tidak relevan, sehingga tersisa 326 artikel.

4. Kelayakan (*Full-Text Review*)

Sebanyak 326 artikel ditelaah secara teks lengkap. Dari jumlah tersebut, 296 artikel dieliminasi karena tidak memenuhi kriteria inklusi (tidak fokus pada SD, tidak membahas media digital secara langsung, atau tidak menyajikan data empiris).

5. Artikel yang Disertakan

Sebanyak 30 artikel dinyatakan layak dan digunakan sebagai sumber data dalam kajian ini.



Gambar 1. Hasil perhitungan *Data collection Process Prisma Flow*

Penilaian kualitas artikel dilakukan secara deskriptif dengan mempertimbangkan beberapa aspek utama, yaitu:

1. Kejelasan tujuan dan desain penelitian;
2. Kesesuaian metode dengan tujuan penelitian;
3. Kejelasan instrumen dan prosedur pengumpulan data, serta
4. Kejelasan analisis dan pelaporan hasil penelitian.

Artikel yang tidak memenuhi standar kualitas minimum pada aspek tersebut dieliminasi pada tahap penelaahan teks lengkap. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan analisis deskriptif-kualitatif melalui proses sintesis tematik. Artikel yang terpilih dikelompokkan berdasarkan:

1. Jenis media pembelajaran digital;
2. Jenjang kelas;
3. Mata pelajaran;
4. Desain penelitian;
5. Dampak pembelajaran yang dilaporkan; serta
6. Tantangan implementasi.

Hasil analisis selanjutnya disintesis untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, dan temuan dominan lintas studi sesuai dengan pertanyaan penelitian. Proses seleksi dan analisis artikel dilakukan oleh satu peneliti dengan menerapkan kriteria inklusi dan eksklusi yang jelas serta alur seleksi yang sistematis. Untuk meminimalkan bias seleksi, setiap tahap dilakukan secara berurutan dan terdokumentasi sesuai pedoman PRISMA 2020.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* (SLR) terhadap 30 artikel yang memenuhi kriteria inklusi, diperoleh gambaran komprehensif mengenai tren penggunaan media pembelajaran digital, pola dampak pembelajaran, serta tantangan implementasi di sekolah dasar. Analisis dilakukan secara tematik sesuai dengan pertanyaan penelitian (RQ).

Hasil sintesis menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang digunakan dalam penelitian-penelitian terdahulu dapat dikelompokkan ke dalam beberapa kategori utama, yaitu:

1. Media visual-naratif (komik digital);
2. Media berbasis permainan (game-based learning) seperti Wordwall, Quizizz, Baamboozle, dan Zep Quiz;
3. Multimedia interaktif seperti PowerPoint interaktif, Canva, Articulate Storyline, dan Google Sites;

4. Media audio-visual berupa video animasi dan film edukatif, serta
5. Aplikasi berbasis Android. Media berbasis permainan dan komik digital merupakan jenis media yang paling dominan digunakan. Hal ini mengindikasikan kecenderungan peneliti dan guru memilih media yang menggabungkan unsur visual, interaktivitas, dan permainan untuk meningkatkan ketertarikan siswa sekolah dasar terhadap materi pembelajaran.

Secara umum, mayoritas penelitian dilakukan pada kelas IV dan V sekolah dasar, dengan mata pelajaran yang paling sering diteliti adalah Matematika dan IPA/IPAS, disusul oleh pembelajaran Tematik. Dominasi pada kelas tinggi menunjukkan bahwa siswa pada jenjang tersebut dinilai lebih siap secara kognitif dan teknologis untuk menerima pembelajaran berbasis digital.

Tabel 1. Karakteristik 30 Artikel yang Dianalisis

No	Penulis	Tahun	Jenis Media Digital	Kategori Media	Kelas	Mata Pelajaran	Desain Penelitian	Dampak Dominan
1	Meilani & Erita	2023	Komik Digital	Visual–Interaktif	IV	IPAS	R&D	Meningkatkan motivasi & pemahaman konsep
2	Dewi et al.	2022	Komik Digital	Visual–Interaktif	V	Matematika	R&D	Pemahaman konsep matematika
3	Anggraini et al.	2021	Digital Game-Based Learning	Game Edukatif	IV	Matematika	Eksperimen	Keterlibatan & hasil belajar
4	Mutmainah & Andika	2024	Wordwall	Game Edukatif	IV	Matematika	R&D	Motivasi & keaktifan belajar
5	Rahmawati et al.	2023	Flipbook	Multimedia	V	Tematik	R&D	Pemahaman materi
6	Sapitri et al.	2023	Quizizz	Game Edukatif	IV	Tematik	Eksperimen	Motivasi & partisipasi siswa
7	Noer et al.	2022	Scrapbook Digital	Visual–Interaktif	IV	Tematik	R&D	Minat belajar
8	Ferani et al.	2022	Whiteboard Animation	Audio-Visual	IV	Tematik	R&D	Pemahaman konsep
9	Aulia et al.	2025	Video Animasi	Audio-Visual	IV	IPAS	Eksperimen	Hasil belajar
10	Widyawati et al.	2025	Google Sites	Multimedia Interaktif	V	IPAS	R&D	Kemandirian belajar
11	Dewi & Surur	2021	Komik	Visual	V	Matematika	R&D	Pemahaman konsep
12	Paramuditha et al.	2025	Ular Tangga Digital	Game Edukatif	V	IPAS	Eksperimen	Motivasi belajar

No	Penulis	Tahun	Jenis Media Digital	Kategori Media	Kelas	Mata Pelajaran	Desain Penelitian	Dampak Dominan
13	Safira et al.	2021	Articulate Storyline	Multimedia Interaktif	V	IPA	R&D	Pemahaman konsep
14	Budianti et al.	2023	PowerPoint Interaktif	Multimedia Interaktif	V	IPA	R&D	Keaktifan siswa
15	Annisa & Erwin	2021	Quizizz	Game Edukatif	IV	IPA	Eksperimen	Motivasi & hasil belajar
16	Azizatunnisa et al.	2022	Game Edukatif	Game Edukatif	IV	IPA	Eksperimen	Keterlibatan siswa
17	Salsabila & Aslam	2022	Google Sites	Multimedia Interaktif	IV	IPA	R&D	Pemahaman materi
18	Nurhasanah et al.	2022	Papan Pintar Digital	Multimedia	IV	IPA	R&D	Minat belajar
19	Yolanda et al.	2021	Quizizz	Game Edukatif	V	IPA	Eksperimen	Motivasi belajar
20	Ramdani et al.	2024	Baamboozle	Game Edukatif	III	IPAS	Eksperimen	Keaktifan siswa
21	Pratiwi et al.	2023	Wordwall	Game Edukatif	IV	Matematika	R&D	Motivasi & hasil belajar
22	Taufiq et al.	2025	Canva	Multimedia Interaktif	V	Matematika	R&D	Kreativitas & pemahaman
23	Sihombing et al.	2024	Canva	Multimedia Interaktif	I–VI	Matematika	R&D	Pemahaman konsep
24	Aisyah et al.	2025	PowerPoint Interaktif	Multimedia Interaktif	II	Matematika	R&D	Minat belajar
25	Ferlina	2024	Wordwall	Game Edukatif	III–VI	Matematika	Eksperimen	Motivasi belajar
26	Komala et al.	2025	Komik Digital	Visual–Interaktif	IV–VI	IPA	R&D	Pemahaman konsep
27	Priatmojo et al.	2023	Audio Visual (Film)	Audio-Visual	V	IPS	Eksperimen	Pemahaman materi
28	Sari et al.	2025	SIBANGTAR	Game Edukatif	V	Matematika	R&D	Literasi numerasi
29	Lestari et al.	2025	Zep Quiz	Game Edukatif	V	IPA	Eksperimen	Motivasi & keaktifan
30	Asani	2023	Android Efektif	Aplikasi Mobile	IV–VI	IPA	R&D	Efektivitas pembelajaran

Hasil sintesis lintas studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar secara konsisten dikaitkan dengan peningkatan aspek afektif dan kognitif siswa, meskipun dengan tingkat dan konteks yang bervariasi. Dampak yang paling sering dilaporkan meliputi peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep.

Sintesis hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh jenis media, tetapi juga oleh beberapa kondisi pendukung, antara lain:

1. Kesiapan dan literasi digital guru;
2. Ketersediaan perangkat dan akses internet;
3. Kesesuaian media dengan karakteristik siswa;
4. Integrasi media ke dalam perencanaan pembelajaran; serta
5. Media yang bersifat interaktif dan mudah dioperasikan, seperti Wordwall dan Quizizz, cenderung lebih efektif karena tidak memerlukan keterampilan teknis yang kompleks dari guru maupun siswa.

Hasil kajian menunjukkan bahwa tantangan implementasi media pembelajaran digital dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama:

1. Infrastruktur, meliputi keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan listrik;
2. Kompetensi guru, terutama terkait literasi digital dan desain media pembelajaran;
3. Dukungan institusional, seperti kebijakan sekolah dan pelatihan berkelanjutan; serta
4. Faktor siswa dan keluarga, termasuk keterbatasan akses gawai dan pendampingan belajar di rumah.

Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun media digital memiliki potensi besar, keberhasilannya sangat bergantung pada ekosistem pendidikan yang mendukung.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review (SLR) terhadap 30 artikel yang dianalisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar menunjukkan kecenderungan yang semakin beragam dan berkembang. Media pembelajaran digital yang paling dominan digunakan meliputi media visual-naratif (komik digital), media berbasis permainan (Wordwall, Quizizz, Baamboozle, dan sejenisnya), multimedia interaktif (Canva, PowerPoint interaktif, Google Sites), media audio-visual, serta aplikasi berbasis Android. Dominasi media yang bersifat visual dan interaktif menunjukkan adanya kecenderungan pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Sintesis hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital secara umum dikaitkan dengan peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep, terutama pada mata pelajaran Matematika dan IPA/IPAS serta pada kelas IV dan V sekolah dasar. Namun demikian,

temuan ini perlu dipahami sebagai pola kecenderungan hasil penelitian terdahulu, bukan sebagai hubungan kausal langsung, mengingat variasi desain penelitian dan konteks implementasi yang berbeda-beda.

Keberhasilan implementasi media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh jenis media yang digunakan, tetapi juga oleh kondisi pendukung, seperti kesiapan dan literasi digital guru, ketersediaan perangkat dan akses internet, serta integrasi media ke dalam perencanaan pembelajaran. Sebaliknya, tantangan utama yang masih sering dilaporkan meliputi keterbatasan infrastruktur, variasi kompetensi guru, dukungan institusional yang belum merata, serta faktor siswa dan keluarga, khususnya terkait akses terhadap perangkat digital.

Kontribusi utama kajian ini terletak pada penyediaan pemetaan sistematis mengenai tren jenis media pembelajaran digital, pola dampak pembelajaran yang paling konsisten, serta klasifikasi tantangan implementasi media digital di sekolah dasar. Kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran digital yang lebih kontekstual dan berkelanjutan.

Meskipun demikian, kajian ini memiliki keterbatasan, antara lain terbatas pada dua basis data utama, rentang tahun publikasi 2021–2025, serta dominasi studi dengan desain penelitian pengembangan dan eksperimen jangka pendek. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan studi longitudinal, mengeksplorasi efektivitas media digital pada kelas rendah sekolah dasar, serta mengkaji secara lebih mendalam aspek pemerataan akses dan keberlanjutan implementasi media pembelajaran digital di berbagai konteks pendidikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A. S., Amimufida, S. S., Ningsih, I. A. W., Mahmudah, A. L. C., Oktavia, Z. E. R., Istiq'faroh, N., & Zahroh, U. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran game PowerPoint interaktif materi operasi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II sekolah dasar. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 3(1), 17–27. <https://doi.org/10.61476/f3k08974>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game-based learning di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885–1891. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri, M. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132–147. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v12i1.12>

- Brereton, P., Kitchenham, B. A., Budgen, D., Turner, M., & Khalil, M. (2007). Lessons from applying the systematic literature review process within the software engineering domain. *Journal of Systems and Software*, 80(4), 571–583. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2006.07.009>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127–136. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Dewi, A. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan media komik sebagai media belajar matematika materi pecahan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 174–179. <https://doi.org/10.54065/jld.1.3.2021.67>
- Fadilah, N., AR, M. M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital berupa video animasi terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4218–4226. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7653>
- Fauzan, A., Ardiansyah, M., & Fauzan, A. S. (2025). A systematic literature review on the role of digital learning media in improving learning outcomes. *Jurnal Vokasi Informatika*, 5(1), 160–173. <https://doi.org/10.24036/javit.v5i1.217>
- Ferani, E., Egok, A. S., & Satria, T. G. (2022). Media digital whiteboard animation pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2014–2023. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2340>
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall sebagai media untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2). <https://doi.org/10.61798/wipe.v3i2.126>
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466–473. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570>
- Herlina, N., & Fitriani, Y. (2022). Pemanfaatan media Wordwall terhadap evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 145–152.
- Komala, Y. W., Irmawati, I., Hidayat, M., Suhardi, M., & Lestari, M. I. (2025). Analisis penerapan media pembelajaran komik digital dalam peningkatan pemahaman konsep IPA: Tinjauan literatur. *NATURAL: Jurnal Ilmu Sains dan Terapan*, 1(1), 40–51.
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, I. P. W. (2022). Pengembangan media komik matematika digital untuk pembelajaran materi pecahan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–112. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>

- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Zep Quiz untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815–826.
- Noer, S. F., Hakim, S., & Setiawan, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran digital scrapbook berbasis Canva pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(9), 3299–3308. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.4198>
- Non Dwishiera, A., Darmayanti, M., & Hendriani, A. (2023). Systematic literature review efektivitas media pembelajaran IPA berbasis Android dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2), 121–130. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v3i2.358>
- Ramdani, R., Nurjannah, S., & Bahri, A. (2024). Penerapan metode game-based learning (Baamboozle) sebagai media evaluasi hasil belajar IPAS sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 234–243. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4510>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web Articulate Storyline pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Salam, N., Suyanto, S., & Ningsih, S. N. (2024). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Insights from a systematic literature review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 615–629.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Sapitri, D., Muhajirin, M., & Habiburrahman, H. (2023). Peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV melalui penerapan media pembelajaran digital Quizizz. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 2(3), 355–359. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v2i3.272>
- Sari, R., & Putra, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 25–33. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Sihombing, N., Halena, M., & Sofiyah, K. (2024). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 15–26. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3080>
- Taufiq, I., Adrias, A., Fitrawati, F., & Fitria, Y. (2025). Efektivitas media Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika sekolah dasar: A systematic literature review. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(4), 114–124. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i4.2653>

- Widyawati, D. W., Sujono, I., & Hadi, N. U. (2025). Pengembangan media IPAS berbasis Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 44–57. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2284>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Zhao, Y., Llorente, A. M. P., & Gómez, M. C. S. (2021). Digital competence in higher education research: A systematic literature review. *Computers & Education*, 168, 104212. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104212>