

**ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS V SDN TANJUNG  
JATI 2 DALAM PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI  
"BUMIKU SAYANG, BUMIKU MALANG"**

Ida Fitriyani<sup>1</sup>, Dya Qurotul A'yun<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD, FKIP, Universitas Trunojoyo Madura

[1220611100020@student.trunojoyo.ac.id](mailto:1220611100020@student.trunojoyo.ac.id) , [dyaq.ayun@trunojoyo.ac.id](mailto:dyaq.ayun@trunojoyo.ac.id) ,

**ABSTRACT**

*Advances in digital technology in education require students to have adequate digital literacy skills to optimize the use of interactive multimedia in learning. However, not all elementary school students have optimal digital literacy skills, especially in rural areas such as Bangkalan Regency. This study aims to analyze the digital literacy skills of fifth-grade students at Tanjung Jati 2 Elementary School in Bangkalan in the use of interactive multimedia in the material "My Beloved Earth, My Poor Earth." This study uses a descriptive method with a qualitative approach. Data collection techniques include semi-structured interviews with teachers, observation of students' digital literacy skills, student response questionnaires, and interactive quizzes. Data analysis uses the Miles and Huberman model with the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research subjects consisted of fifth-grade teachers and 17 students. The results showed that 11 of the 17 students (64.7%) had mastered digital literacy skills at the maximum level in terms of opening applications, navigating pages, selecting interactive elements, and participating in quizzes. Students showed high enthusiasm for learning using interactive multimedia. However, the effectiveness of interactive multimedia in improving material comprehension was still less than optimal due to inappropriate implementation strategies, where Chromebook access was provided too early, thereby disrupting students' concentration during material explanations.*

*Keywords: digital literacy, interactive multimedia, science learning*

**ABSTRAK**

Kemajuan teknologi digital dalam pendidikan menuntut siswa memiliki kemampuan literasi digital yang memadai untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Namun, tidak semua siswa sekolah dasar memiliki kemampuan literasi digital yang optimal, terutama di daerah pedesaan seperti Kabupaten Bangkalan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan literasi digital siswa kelas V SDN Tanjung Jati 2 Bangkalan dalam penggunaan multimedia interaktif pada materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang". Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara semi terstruktur dengan guru, observasi

kemampuan literasi digital siswa, angket respon siswa, dan kuis interaktif. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian terdiri dari guru kelas V dan 17 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 11 dari 17 siswa (64,7%) telah menguasai kemampuan literasi digital dengan kategori maksimal dalam aspek membuka aplikasi, berpindah halaman, memilih elemen interaktif, dan berpartisipasi dalam kuis. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Namun, efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi masih kurang optimal karena strategi implementasi yang kurang tepat, dimana akses *chromebook* diberikan terlalu awal sehingga mengganggu konsentrasi siswa saat penjelasan materi.

Kata Kunci: literasi digital, multimedia interaktif, pembelajaran IPA

### **A. Pendahuluan**

Kemajuan teknologi yang pesat di era digital telah mempengaruhi setiap industri, termasuk kemajuan di bidang Pendidikan (Ujang Jamaludin et al., 2023). Mulai dari pembagian materi pembelajaran hingga interaksi antara guru dan siswa, teknologi kini telah menjadi komponen esensial dalam proses pembelajaran (Karyadiputra et al., 2024). Pengetahuan dan kemampuan siswa kini dapat dikembangkan dengan cara baru berkat penggunaan perangkat digital seperti komputer, tablet, dan internet dalam kegiatan pendidikan. Mengingat banyak anak sudah dapat menggunakan ponsel, kemajuan teknologi di Indonesia dianggap memadai. Dalam hal pendidikan, hal ini memberikan kesempatan bagi guru dan staf lainnya untuk menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses siswa kapan saja dan di mana saja. Untuk mencegah siswa menjadi cepat bosan, sumber daya pembelajaran ini dapat digunakan

sebagai alat bantu mengajar atau alat komunikasi.

Media Pembelajaran Interaktif (MPI), yang berbasis pada platform Android, adalah contoh alat pembelajaran yang dirancang untuk digunakan oleh siswa. Menurut (Zaki & Yusri, 2020) Mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sumber daya pendukung yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk membantu siswa belajar dengan meningkatkan pemikiran, perasaan, kemampuan, dan konsentrasi mereka. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mengendalikan interaksi produktif antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat perantara dalam fase pembelajaran. Ada kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat pengajaran. Multimedia, atau bahan pembelajaran interaktif berbasis visual yang menggabungkan teks, grafik, suara, animasi,

permainan, dan video, merupakan salah satu jenis media yang efektif. Mengintegrasikan multimedia ke dalam proses pembelajaran memiliki manfaat dalam meningkatkan minat dan antusiasme siswa melalui aktivitas media pembelajaran sebagai alat atau sebagai cara untuk memperoleh materi dan mengajar, memungkinkan siswa untuk mereview materi yang telah dipelajari atau akan dipelajari (Kurniawan & Risnani, 2021).

Di dunia digital saat ini, siswa harus memiliki literasi digital yang memadai selain mampu menggunakan teknologi (Subandowo, 2022). Literasi digital tidak hanya mencakup pengoperasian gadget; tetapi juga melibatkan pemikiran kritis untuk memperoleh, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara etis dan bertanggung jawab (HIDAYAH et al., 2020). Dengan kata lain, literasi digital merupakan keterampilan kritis yang harus dimiliki oleh generasi muda agar dapat memenuhi tuntutan dunia modern (Taufik et al., 2023). Seiring dengan revisi kurikulum yang berfokus pada peningkatan profil siswa Pancasila dan kemampuan abad ke-21, pentingnya literasi digital semakin jelas (Ayupradani et al., 2021). Dalam hal ini, literasi digital termasuk di antara jenis literasi dasar yang perlu dikuasai anak-anak, bersama dengan literasi sains, numerasi, dan literasi membaca dan menulis (Sugiarto & Farid, 2023).

Di tengah arus informasi yang semakin meningkat dan merata, kemampuan literasi digital diharapkan dapat mendorong karakter yang mandiri, kreatif, dan bertanggung

jawab (Muslim & Priyono, 2021). Namun, situasi nyata menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Meskipun banyak anak dapat menggunakan perangkat dan internet, banyak di antara mereka yang tidak memiliki pengetahuan yang cukup untuk menyaring informasi, menggunakan materi digital secara bertanggung jawab, atau memahami dampak jejak digital mereka. Hal ini menyulitkan guru, orang tua, dan sekolah untuk membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi era digital (Naila et al., 2021).

Pengetahuan dan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar masih bervariasi secara signifikan, terutama di daerah pedesaan seperti Kabupaten Bangkalan. Tingkat literasi digital siswa sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk ketersediaan fasilitas teknologi, dukungan keluarga, dan kualitas pengajaran guru. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk menentukan tingkat literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar di wilayah tersebut. Salah satu lembaga pendidikan yang memiliki komitmen tinggi terhadap pengintegrasian nilai-nilai teknologi dalam pembelajaran adalah SDN Tanjung Jati 2 Bangkalan. Sekolah ini berupaya mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, SDN TANJUNG JATI 2 Bangkalan menjadi subjek menarik untuk diteliti terkait tingkat literasi digital siswa-siswinya dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan literasi

digital siswa dalam penggunaan multimedia interaktif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik deskriptif, yang dimulai dengan analisis masalah, analisis kebutuhan, dan pencarian literatur untuk mengidentifikasi solusi atas masalah, dipilih untuk menggambarkan secara mendalam kebutuhan di bidang yang terkait dengan pembelajaran. Untuk mengembangkan suatu kerangka penelitian deskriptif, penelitian ini membahas isu-isu mengenai siapa, apa, di mana, dan bagaimana terkait dengan suatu acara atau pengalaman (Irawan et al., 2024). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data pedoman wawancara semi terstruktur, observasi, Angket dan kuis interaktif. Wawancara dilakukan kepada guru SD untuk studi pendahuluan dan untuk mendapatkan data mengenai media seperti apa yang digunakan sebagai bahan pembelajaran serta masalah-masalah yang dihadapi Peserta didik dalam pembelajaran IPA. Observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan literasi digital siswa. Angket dilakukan untuk mengamati respon siswa terhadap materi yang diajarkan. Kuis interaktif dilakukan untuk mengamati efektivitas multimedia interaktif terhadap materi yang diajarkan. Model Miles dan Huberman adalah metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Miles dan Huberman,

pendekatan Model Analisis Interaktif terdiri dari pengumpulan data, pengurangan data, penyajian data, dan kesimpulan (Irawan dkk., 2024). Penelitian ini dilakukan di SDN Tanjung Jati 2 Bangkalan dengan guru kelas V dan 17 siswa sebagai responden.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Studi ini dilaksanakan di SDN Tanjung Jati 2 Bangkalan dengan fokus pada kemampuan literasi digital siswa melalui penggunaan multimedia interaktif dalam materi “Bumiku sayang, bumiku malang”. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru penggunaan teknologi digital sudah diterapkan sejak tahun 2022, awal penerapan teknologi digital ini hanya diterapkan di kelas 5 yang akan mengikuti ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer). Teknologi digital yang digunakan berupa *chromebook*.

### **1. Kemampuan literasi digital siswa**

Data yang dikumpulkan melalui observasi siswa saat melakukan pembelajaran menunjukkan gambaran mengenai kemampuan literasi digital siswa setelah menggunakan multimedia, sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Observasi literasi digital siswa**

| No | Nama  | INDIKATOR Multimedia |   |   |   | Total skor |
|----|-------|----------------------|---|---|---|------------|
|    |       | A                    | B | C | D |            |
| 1  | Aini  | 3                    | 1 | 2 | 2 | 8          |
| 2  | Intan | 3                    | 3 | 2 | 3 | 11         |

|    |         |   |   |   |   |    |
|----|---------|---|---|---|---|----|
| 3  | Dimas   | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 4  | Vero    | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 5  | Nauval  | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 6  | El      | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 7  | Radit   | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 8  | Andika  | 3 | 2 | 3 | 3 | 11 |
| 9  | Keisha  | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 |
| 10 | Qyandra | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 11 | Uswa    | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 12 | Zahra   | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 13 | Latifah | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 14 | Yanka   | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 15 | Khoirus | 3 | 1 | 3 | 2 | 9  |
| 16 | Digo    | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 17 | Rafi    | 2 | 3 | 3 | 2 | 10 |

**A: Membuka aplikasi**

**B: berpindah halaman**

**C: Memilih elemen interaktif**

**D: Berpartisipasi dalam kuis**

Berdasarkan tabel observasi diatas, dari 17 siswa yang menjadi sampel penelitian, 1 siswa dengan 9 skor, 1 siswa dengan 10 skor, 3 siswa dengan 11 skor dan 11 siswa dengan 12 skor menunjukkan bahwa mereka masuk kedalam kategori maksimal, yang artinya siswa siswa tersebut sudah maksimal dalam menguasai kemampuan literasi digital, hanya saja perlu sedikit bimbingan dalam penggunaan aplikasi saat berpindah halaman. Dan 1 siswa dengan 8 skor menunjukkan bahwa siswa tersebut masuk kedalam kategori kurang maksimal, yang artinya siswa kurang bisa dalam mengoperasikan perangkat dasar dan memerlukan bimbingan saat

menggunakan aplikasi yang di tentukan sehingga menunjukkan bahwa kemampuan literasi digitalnya masih kurang. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa sudah memiliki kemampuan literasi digital dan didukung oleh pernyataan guru saat wawancara bahwasanya siswa sudah diajarkan teknologi digital sejak awal dan walaupun siswa sudah mampu dalam literasi digital, guru tetap memberikan pembelajaran lebih mendalam untuk meningkatkan pemahaman siswa dan guru harus selalu berinovasi dalam pembelajaran agar siswa semakin berkembang. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian (Diputra et al., 2020), yang menunjukkan bahwa meskipun tidak semua guru mahir dalam teknologi informasi dan komunikasi, kemampuan ini tetap menjadi kompetensi kritis yang harus dimiliki oleh guru. Guru sekolah dasar kini memainkan peran krusial dalam Revolusi Industri 4.0, terutama dalam mengelola latar belakang yang beragam dari siswa mereka serta kemampuan bahasa dan membaca mereka, yang membantu mereka menjadi lebih literat digital (Pohan & Suparman, 2020).

2. Respon siswa terhadap materi yang disajikan melalui multimedia interaktif Data yang dikumpulkan melalui angket siswa saat melakukan pembelajaran menunjukkan gambaran mengenai respon siswa terhadap materi “Bumiku sayang, bumiku malang”. Berdasarkan hasil angket dapat dinyatakan bahwa respon siswa terhadap materi yang telah di sajakan, banyak dari mereka yang senang belajar menggunakan multimedia interaktif dan banyak dari mereka yang senang saat melakukan kuis tentang materi yang di ajarkan. Siswa terlihat sangat antusias saat pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini hal ini didukung dengan pernyataan guru saat melakukan wawancara yaitu, siswa sangat senang dan antusias saat menggunakan teknologi digital apapun itu karena itu merupakan hal baru bagi mereka, dan juga mereka dirasa cukup jenuh dalam mengikuti pembelajaran biasa karena guru memberi pembelajaran melalui pendekatan konvensional seperti cermah. Hal ini sejalan dengan temuan peneliti (Malik et al., 2025) bahwa siswa menunjukkan respons yang lebih aktif, termotivasi, dan berpartisipasi lebih efektif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan

pendekatan konvensional seperti ceramah. Fitur interaktif dalam Quizizz, seperti gamifikasi dan sistem peringkat, terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.

3. Efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Data yang dikumpulkan melalui kuis interaktif pada siswa saat melakukan pembelajaran menunjukkan gambaran mengenai efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Bumiku sayang, bumiku malang”:

**Tabel 10. Hasil kuis siswa**

| <b>Nama Siswa</b> | <b>Hasil akhir</b> |
|-------------------|--------------------|
| Yanka             | 90                 |
| El                | 90                 |
| Qyandra           | 70                 |
| Andika            | 70                 |
| Vero              | 70                 |
| Latifah           | 70                 |
| Keisha            | 70                 |
| Naufal            | 60                 |
| Dimas             | 60                 |
| Zahra             | 60                 |
| Radit             | 50                 |
| Uswa              | 50                 |
| Rafi              | 40                 |
| Aini              | 30                 |
| Intan             | 20                 |
| Hoirus            | 20                 |
| Digo              | 10                 |

Dari hasil kuis yang telah tersaji dapat di simpulkan bahwa dalam meningkatkan pemahaman siswa

menggunakan multimedia interaktif kurang efektif di terapkan, karena saat menyampaikan materi peneliti menerapkan sistem ceramah dan para siswa sudah menggunakan *chrombook* mereka, jadi banyak siswa yang tidak mendengarkan materi yang di sampaikan oleh peneliti. Seharusnya jika *chrombook* belum digunakan peneliti tidak memberikan *chromebook* tersebut kepada siswa karena hal tersebut menyebabkan siswa tidak menyimak penjelasan dan justru membuka hal hal yang tidak penting seperti bermain game atau menonton vidio. Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Resti et al., 2024) Meskipun memiliki akses mudah ke perangkat digital, anak-anak saat ini umumnya lebih sering menggunakan teknologi untuk interaksi sosial dan hiburan daripada untuk belajar. Dan Meskipun banyak anak dapat menggunakan perangkat dan internet, banyak di antara mereka yang tidak memiliki pengetahuan yang cukup untuk menyaring informasi, menggunakan materi digital secara bertanggung jawab, atau memahami dampak jejak digital mereka. Hal ini menyulitkan guru, orang tua, dan sekolah untuk membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi era digital (Naila et al., 2021)

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Tanjung Jati 2 Bangkalan terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas V dalam penggunaan multimedia interaktif pada materi "Bumiku Sayang, Bumiku Malang", dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa (11 dari 17 siswa) telah menguasai kemampuan literasi digital dengan kategori maksimal, yang ditunjukkan melalui kemampuan mereka dalam membuka aplikasi, berpindah halaman, memilih elemen interaktif, dan berpartisipasi dalam kuis. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan tambahan, terutama dalam pengoperasian aplikasi saat berpindah halaman.

Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif menunjukkan antusiasme yang tinggi karena metode ini memberikan variasi dari pembelajaran konvensional yang sering membuat siswa merasa jenuh. Multimedia interaktif berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi masih kurang optimal. Hal ini disebabkan oleh strategi implementasi yang kurang tepat, dimana siswa sudah diberikan akses *chromebook* sejak awal pembelajaran sehingga perhatian mereka teralihkan dari penjelasan materi yang disampaikan guru.

Akan tetapi guru / peneliti perlu memperbaiki strategi penggunaan

multimedia interaktif dengan menerapkan pendekatan bertahap. *Chromebook* sebaiknya diberikan kepada siswa setelah penjelasan materi selesai disampaikan untuk menghindari gangguan konsentrasi. Implementasi pembelajaran dapat dilakukan dengan metode blended learning yang mengombinasikan penjelasan konvensional terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas interaktif menggunakan multimedia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayupradani, N. T., Sofiyana, L. N., Huda, M., & Nasucha, Y. (2021). Peningkatan Literasi Digital Anggota Karang Taruna Tunas Harapan sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter Bangsa. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 169–174.  
<https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i2.15696>
- Diputra, K. S., Ketut, N., Trisiantari, D., & Jayanta, I. N. L. (2020). GERAKAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR. *Journal of Character Education Society*, 3(1), 118–128.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jces.v3i1.1483>
- HIDAYAH, N., BUDIMAN, M. A., & CAHYADI, F. (2020). Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pecahan. *TSCJ*, 4(3), 267.  
<https://doi.org/10.24114/js.v4i3.18940>
- Irawan, R. N., Apriliya, S., & Putri, A. R. (2024). Analisis kebutuhan media pada pembelajaran teks eksplanasi di SD. *COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education*, 07(03), 438–446.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.19413>
- Karyadiputra, E., Ratna, S., Muin, A. A., Setiawan, A., & Hijriana, N. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Di Sd Negeri Sungai Pantai 1. *Communnity Development Journal*, 5(3), 5110–5114.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i3.27570>
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DIGITAL DAN IMPLEMENTASI PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI MATERI PLANTAE SISWA SMA KELAS X. *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, 12(1).  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>
- Malik, A. Z., Wahdian, A., & Sama'. (2025). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA QUIZZ TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 5 SDN PADEMAWU TIMUR 5. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 211–224.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23777>
- Muslim, I. F., & Priyono. (2021). Digital Literacy Level in Online Learning at Spring Garden Middle School. *Jurnal Pendidikan Intelektium*, 2(2).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37010/int.v2i2>
- Naila, I., Ridlwan, M., & Haq, M. A. (2021). LITERASI DIGITAL BAGI GURU DAN SISWA SEKOLAH

- DASAR : ANALISIS KONTEN DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(2), 116–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n2.p166-122>
- Pohan, S. S., & Suparman. (2020). PERSPEKTIF LITERASI DIGITAL BAGI GURU SEKOLAH DASAR. *SEUNEUBOK LADA Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 7(1), 164–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.33059/jsnbl.v7i2.2932>
- 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 Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5 . 0. *SAGACIOUS JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN SOSIAL*, 9(1), 24–35. <https://rumahjurnal.net/sagacious/article/view/1139>
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Taufik, Putra, A., Imansyah, M. N., Nurdianah, & Wansyah. (2023). LITERASI DIGITAL UNTUK GURU SEKOLAH DASAR DI WILAYAH. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 06(05), 543–553. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.19584>
- Ujang Jamaludin, Rekza Adya Pribadi, & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2640–2650. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.941>
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PKN DI SMA SWASTA DARUSSA'ADAH KEC. PANGKALAN SUSU. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>