

PEMANFAATAN MEDIA ANIMAKER DALAM MENGEMLANGKAN LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR

Bahri Nurul Hidayat¹, Ibtinatul Mutiah², Rizqi Dwi Kuncoro³

^{1,2,3}Universitas PGRI Sumenep, Indonesia

Alamat e-mail : 1bahrinurul501@gmail.com, 2ibnatulmutiahmutiah@gmail.com,
3ichigorizqi@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology has brought significant changes to the field of education, particularly in the learning process at the elementary school level. One essential competence that needs to be developed from an early age is digital literacy, which refers to students' ability to access, understand, evaluate, and use digital information responsibly. The use of digital-based learning media is one of the efforts that can support the development of students' digital literacy. This study aims to describe the use of Animaker as a learning medium and to analyze its role in developing digital literacy among elementary school students. This research employed a qualitative approach with a descriptive qualitative design. The research subjects consisted of teachers and elementary school students involved in learning activities using Animaker. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis was conducted using an interactive analysis model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that the use of Animaker creates a more engaging and interactive learning environment, increases student involvement in the learning process, and helps students understand and utilize digital technology in a positive manner. Furthermore, Animaker plays a role in supporting the development of students' digital literacy, particularly in terms of understanding and using digital content in learning activities. Therefore, Animaker can be considered an alternative digital learning medium to support the development of digital literacy among elementary school students.

Keywords: Animaker, Learning Media, Digital Literacy, Elementary School Students

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak dini

adalah literasi digital, yaitu kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara bijak. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pengembangan literasi digital siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Animaker dalam pembelajaran serta menganalisis perannya dalam mengembangkan literasi digital siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa sekolah dasar yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan media Animaker. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Animaker dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa dalam memahami dan memanfaatkan teknologi digital secara positif. Media Animaker juga berperan dalam mendukung pengembangan literasi digital siswa, khususnya pada aspek pemahaman dan pemanfaatan konten digital dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media Animaker dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung pengembangan literasi digital siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Animaker, Media Pembelajaran, Literasi Digital, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era digital saat ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Perubahan tersebut menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan pembelajaran secara

efektif, khususnya pada jenjang pendidikan dasar (Choirunisa & Nauval, 2025).

Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21 adalah literasi digital. Literasi digital tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan informasi digital secara kritis, kreatif, dan bertanggung

jawab (Septianingrum et al., 2022). Pada jenjang sekolah dasar, pengembangan literasi digital menjadi sangat penting karena siswa mulai diperkenalkan dengan penggunaan teknologi dan media digital sebagai bagian dari proses belajar. Pembiasaan literasi digital sejak dini diharapkan dapat membantu siswa menggunakan teknologi secara positif dan produktif dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar belum sepenuhnya optimal. Banyak siswa yang lebih sering menggunakan perangkat digital untuk kegiatan hiburan dibandingkan untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital oleh guru masih terbatas, baik dari segi variasi media maupun pemanfaatannya dalam mengembangkan keterampilan literasi digital siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sekaligus mendukung pengembangan literasi digital.

Media pembelajaran berbasis animasi merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif (Wulandari et al., 2022). Media animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan dinamis sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Manahim et al., 2024). Salah satu media animasi digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Animaker. Animaker merupakan aplikasi pembuat video animasi yang memungkinkan pengguna untuk memadukan teks, gambar, karakter animasi, dan audio secara sederhana dan menarik.

Pemanfaatan media Animaker dalam pembelajaran berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Melalui penggunaan Animaker, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga dapat terlibat secara aktif dalam memahami dan memanfaatkan konten digital. Proses pembelajaran yang melibatkan media animasi digital dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik terhadap materi pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu

siswa mengenal teknologi digital sebagai sarana belajar yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa media Animaker memiliki potensi untuk mendukung pengembangan literasi digital siswa sekolah dasar (Nisa et al., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dan animasi dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, kajian ini yang secara khusus mendeskripsikan pemanfaatan media Animaker dan perannya dalam mengembangkan literasi digital siswa sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya ditinjau dari sudut pandang kualitatif. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan media Animaker dalam pembelajaran serta bagaimana perannya dalam mendukung pengembangan literasi digital siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Animaker dalam pembelajaran dan menganalisis perannya dalam mengembangkan literasi digital siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran berbasis digital serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajian pemanfaatan media Animaker dalam mendukung literasi digital siswa sekolah dasar melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menitikberatkan pada pengembangan media atau peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, penelitian ini menekankan pada pengalaman belajar siswa, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta peran media animasi dalam membangun pemahaman dan pemanfaatan teknologi digital secara positif sejak jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Zuhri et al., 2024; Nur Anggraeni et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis animasi juga didukung oleh penelitian-penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu pengembangan literasi digital sejak usia dini. Fakhrudin dan Hakim (2023) serta Zuhri et al. (2024) menegaskan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran sekolah dasar dapat membantu siswa memahami fungsi teknologi secara lebih kritis dan produktif, asalkan digunakan secara terarah dan didampingi oleh guru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan media Animaker dalam pembelajaran serta perannya dalam mengembangkan literasi digital siswa sekolah dasar. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai proses pembelajaran, pengalaman siswa, serta respons

guru dan siswa terhadap penggunaan media Animaker dalam konteks pembelajaran nyata.

Subjek penelitian ini terdiri atas guru kelas dan beberapa siswa sekolah dasar yang terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan media Animaker. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif subjek dalam penggunaan media Animaker serta kesediaan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

Objek penelitian ini adalah pemanfaatan media Animaker dalam pembelajaran dan literasi digital siswa sekolah dasar, yang mencakup kemampuan siswa dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan konten digital secara bijak dalam kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran yang menggunakan media Animaker, meliputi aktivitas guru dan siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta cara siswa

memanfaatkan media digital selama kegiatan belajar berlangsung.

Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, persepsi, dan pandangan mereka terhadap penggunaan media Animaker dalam pembelajaran. Wawancara ini bertujuan untuk menggali bagaimana media Animaker membantu siswa dalam mengembangkan literasi digital.

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, berupa perangkat pembelajaran, hasil karya siswa, foto atau video kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi naratif untuk memudahkan

pemahaman terhadap temuan penelitian. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola-pola temuan yang muncul dari data yang telah dianalisis secara berkelanjutan.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pembelajaran. Upaya ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh bersifat kredibel, konsisten, dan dapat dipercaya sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama proses pembelajaran menggunakan media Animaker, diperoleh gambaran bahwa pemanfaatan media animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih fokus dan antusias dalam mengikuti

materi yang disajikan melalui animasi digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zuhri et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital berbasis visual mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti penggunaan media digital yang ditampilkan oleh guru serta memahami isi materi pembelajaran yang disajikan melalui video animasi. Penyajian materi secara visual dan disertai unsur animasi memudahkan siswa dalam menangkap informasi, khususnya pada jenjang sekolah dasar yang masih membutuhkan media pembelajaran konkret dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Fakhrudin dan Hakim (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap informasi pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan berlangsung lebih

efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan verbal secara terpadu. Penggunaan media Animaker yang memadukan animasi, teks, dan audio membantu siswa sekolah dasar dalam memahami materi pembelajaran secara lebih konkret dan bermakna. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret, sehingga membutuhkan media visual yang menarik dan mudah dipahami untuk mendukung proses belajar.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media Animaker membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif. Guru menyampaikan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam merespons pembelajaran melalui pertanyaan, diskusi sederhana, maupun keterlibatan dalam kegiatan kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Robinson et al. (2023) yang menunjukkan bahwa media animasi digital dapat meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media Animaker memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru menyatakan bahwa "siswa terlihat lebih tertarik dan mudah memahami materi ketika disajikan dalam bentuk animasi, karena tampilannya menarik dan tidak membosankan". Temuan ini menunjukkan bahwa media animasi dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media animasi. Siswa menyatakan bahwa tampilan animasi membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nur Anggraeni et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa sekolah dasar mengembangkan literasi digital secara bertahap.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media Animaker tidak hanya

berkontribusi pada pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan literasi digital siswa sekolah dasar. Melalui penggunaan media Animaker, siswa mulai mengenal teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang positif dan edukatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Sari dan Rini (2022) yang menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang terarah dan didampingi guru dapat membantu mengembangkan literasi digital siswa sekolah dasar

2. Pembahasan

Selain meningkatkan pemahaman materi, penggunaan media Animaker juga berkontribusi dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa secara sederhana. Melalui tayangan animasi yang disusun secara runut, siswa diajak untuk memperhatikan alur informasi, menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, serta memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan guru. Aktivitas ini menunjukkan bahwa media animasi dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dasar yang merupakan

bagian dari literasi digital. Temuan ini sejalan dengan Zuhri et al. (2024) yang menyatakan bahwa literasi digital pada siswa sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga dengan kemampuan berpikir kritis terhadap informasi digital yang diterima.

Pemanfaatan media Animaker juga memberikan pengalaman belajar multimodal bagi siswa, yaitu pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera, seperti penglihatan dan pendengaran. Pembelajaran multimodal terbukti dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryani et al. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis audio-visual dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran berbasis teks semata.

Dalam konteks literasi digital, penggunaan media Animaker membantu siswa mengenal bentuk konten digital yang edukatif. Siswa belajar bahwa konten digital tidak hanya berupa permainan atau video hiburan, tetapi juga dapat digunakan

sebagai sarana belajar yang bermanfaat. Pembiasaan ini menjadi langkah awal dalam membangun sikap positif siswa terhadap penggunaan teknologi digital. Fakhrudin dan Hakim (2023) menegaskan bahwa pembiasaan penggunaan media digital yang terarah di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk sikap literasi digital siswa sejak dini.

Dari sisi pedagogis, penggunaan media Animaker mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Media animasi memungkinkan guru menyajikan materi secara kontekstual dan menarik, sehingga siswa lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Hal ini sejalan dengan Robinson et al. (2023) yang menyatakan bahwa media animasi digital dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, khususnya pada lingkup subjek dan durasi penelitian yang masih terbatas. Penelitian ini belum mengkaji secara

mendalam dampak penggunaan media Animaker terhadap seluruh aspek literasi digital siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan media Animaker dengan cakupan subjek yang lebih luas dan waktu yang lebih panjang, serta mengombinasikan dengan metode pembelajaran lain untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran digital berbasis animasi memiliki peran strategis dalam pengembangan literasi digital siswa sekolah dasar. Media Animaker membantu siswa memahami informasi digital secara visual serta mengenal teknologi sebagai sarana pembelajaran yang positif. Hal ini sejalan dengan Nur Anggraeni et al. (2023) yang menyatakan bahwa literasi digital siswa sekolah dasar dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis media digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Animaker dalam pembelajaran berperan dalam mendukung pengembangan literasi digital siswa sekolah dasar. Media Animaker membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui penyajian visual yang menarik serta mendorong siswa untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana belajar.

Penggunaan media Animaker juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media Animaker dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang relevan untuk mendukung pengembangan literasi digital siswa sekolah dasar.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media Animaker dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung pengembangan literasi digital siswa sekolah dasar apabila digunakan secara terarah dan didampingi oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Suci Dian Sari, A., Hidayah Al Mubarokah, N., Sulalih, A., Tatzar, M. Z., & Hasanah, N. (2024). Efektivitas metode pembelajaran kelompok untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi tata surya di SMPN 2 Kejayan pada Kurikulum Merdeka. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 231–237.
- Arsyad, A. (2020). Media pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Choirunisa, W., & Nauval, M. M. A. (2025). Peran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) dalam Manajemen Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Research and Community Service*, 1(2), 102-108.
- European Commission. (2018). *DigComp into action: Get inspired, make it happen*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Fakhrudin, A., & Hakim, H. (2023). Digital literacy analysis of primary school students. *KnE Social Sciences*, 1–10.
- Manahim, B. N., Kuswandi, I., & Zainuddin, Z. (2024). Development of Planet Education (PLANETION) Learning Media Based on Adobe Flash CS6 in Class VI Science Learning Primary School. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 462-476.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nisa, Q. I., Amelia, R., Hudaifa, N. M. T. U., & Azida, A. R. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 417-425.
- Nur Anggraeni, P., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 1–8.
- Robinson, E., Hasan, Y., & Artikel Abstrak, I. (2023). Pemanfaatan aplikasi Animaker dalam pembuatan media pembelajaran. *ORAHUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–6.
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2022). Peningkatan kompetensi guru melalui sosialisasi literasi digital di sekolah dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(4), 3311–3318.
- Septianingrum, A. D., Suhandi, A. M., Putri, F. S., & Prihantini, P. (2022). Peningkatan kompetensi pendidik dalam literasi digital untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(7), 137-145.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2020). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- UNESCO. (2018). *Global framework of media and information literacy*. Paris: UNESCO.

Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 109-115.

Yulia, H., Gundo, A. J., & Fibriani, C. (2023). Pengembangan media literasi digital bagi guru sekolah dasar di Boyolali. *JABB: Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 6(2), 202–215.

Zuhri, S., Suwinda, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: Analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 149–155.