

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR di KELAS V

Sandra Ririn Swastika Sari^{*1}, Gigih Winandika², Septina Virgianty Putri³, Dwi Prasetya Amrizal⁴, Ike Kurniati⁵, Ali Nurochman⁶, Khusnul Sofingah⁷, Murniatianingsih⁸, Nani Endah Setiorini⁹, Yayuk Sri Rahayu¹⁰
¹⁻¹⁰PGSD, FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNUGHA

*Email: sandrarinswastikasari@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study is to explain the use of digital media in the learning process and assess how well it improves the social studies (IPS) learning outcomes of fifth-grade primary school pupils. Learning outcome assessments, observations, and documentation were utilized as data gathering methods, and statistical tests were used for data analysis to identify group differences. The study's findings show that, in comparison to traditional approaches, the utilization of digital media such as interactive simulations, animated films, and online tests is successful in raising student learning outcomes. The use of digital media can increase students' enthusiasm, activity, and engagement in the learning process in addition to enhancing cognitive qualities, making the classroom environment more engaging and fun. Students' critical thinking abilities and digital literacy are also enhanced by digital-based instruction. Therefore, it can be said that digital media plays a significant part in enhancing the efficacy of IPS instruction in primary schools. Teachers are therefore urged to properly use technology into the teaching process in order to attain the best possible learning results.*

Keyword: *Digital-Based Learning; Learning Outcomes; Social Studies Learning*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dan menilai seberapa baik media digital tersebut meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Sosial (IPS) pada siswa kelas lima sekolah dasar. Penilaian hasil belajar, observasi, dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data, dan uji statistik digunakan untuk analisis data guna mengidentifikasi perbedaan antar kelompok. Temuan penelitian menunjukkan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan tradisional, penggunaan media digital seperti simulasi interaktif, film animasi, dan tes daring berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media digital dapat meningkatkan antusiasme, aktivitas, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, selain meningkatkan kualitas kognitif, sehingga membuat lingkungan kelas lebih menarik dan menyenangkan. Kemampuan berpikir kritis dan literasi digital siswa juga ditingkatkan oleh pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media digital memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Guru diimbau untuk menggunakan teknologi dengan tepat dalam proses pengajaran guna mencapai hasil belajar terbaik.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Digital; Hasil Belajar; Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Pengetahuan, kemampuan, dan sikap siswa dibentuk di sekolah dasar dan menjadi dasar bagi kehidupan sehari-hari mereka. Studi Sosial (IPS) adalah topik yang secara strategis membentuk persepsi siswa tentang dunia sosial. Tujuan pendidikan

studi sosial di sekolah dasar adalah untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami konsep sosial, dan menumbuhkan sikap sosial yang sehat.

Namun, masih ada sejumlah kendala dalam pengajaran studi sosial di sekolah dasar. Motivasi siswa yang rendah dan hasil belajar yang buruk merupakan hambatan yang signifikan. Hal ini karena isi studi sosial sangat luas dan abstrak, dan pendekatan pengajaran tradisional seperti ceramah terus mendominasi proses pembelajaran. Teori pembelajaran konstruktivis menyatakan bahwa ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan pemahaman mereka sendiri, pengetahuan menjadi lebih bermakna (Rosita dkk., 2024). Akibatnya, pemahaman siswa yang rendah dan hasil belajar yang buruk biasanya merupakan hasil dari pembelajaran pasif.

Ketika mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran, hasil belajar merupakan metrik yang sangat penting. Tiga domain termasuk dalam hasil belajar, menurut Bloom (1956): kognitif, emosional, dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan penekanan utama pendidikan ilmu sosial di sekolah dasar, terutama dalam hal memahami konsep-konsep sosial. Hasil belajar siswa yang rendah menunjukkan bahwa taktik pembelajaran perlu diinovasi dan proses pembelajaran tidak berfungsi secara optimal.

Seiring kemajuan teknologi, penggunaan media digital di kelas telah menjadi pendekatan unik untuk meningkatkan standar akademik. Dengan menyajikan informasi secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, media digital dapat membantu siswa memahami materi yang sulit. Selain itu, penggunaan media digital dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran (Brian dan Rusyianto, 2017).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi secara drastis mengubah dunia pendidikan. Penggunaan media digital di kelas merupakan inovasi yang dapat meningkatkan standar pengajaran. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan konsep dan membangkitkan minat siswa dalam belajar serta perasaan, pikiran, dan fokus mereka. Salah satu keunggulan media digital sebagai komponen media pembelajaran adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual, auditori, dan interaktif.

Penggunaan media digital konsisten dengan teori pembelajaran multimedia

Richard E. Mayer (2009), yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui kombinasi teks, grafik, dan suara lebih efektif untuk pembelajaran. Akibatnya, anak-anak lebih mampu memahami ide-ide yang rumit dan menantang. Fenomena sosial, peristiwa sejarah, dan situasi geografis yang sulit dipahami jika diajarkan secara lisan di kelas studi sosial dapat dilihat dengan menggunakan teknologi digital.

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana siswa berperan aktif dalam pendidikan mereka didukung oleh penggunaan media digital. Siswa dapat bekerja sama dengan orang lain, mendiskusikan konten, dan menyelidikinya sendiri. Hal ini konsisten dengan teori L. Vygotsky (1978), yang menyoroti pentingnya kontak sosial dalam proses pembelajaran. Media digital dapat meningkatkan kerja sama dan keterlibatan siswa, sehingga meningkatkan makna pembelajaran.

Media digital juga berkontribusi pada pengembangan literasi digital, yaitu kemampuan untuk memanfaatkan teknologi untuk memperoleh, memahami, mendistribusikan, dan menggunakan pengetahuan secara bertanggung jawab. Di abad ke-21, literasi digital sangat penting. Terutama di kelas ilmu sosial yang membahas kehidupan sosial, siswa yang mahir dalam literasi digital lebih siap untuk berpikir kritis dan berkonsentrasi dalam menyerap informasi.

Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media digital di kelas meningkatkan hasil belajar siswa. Motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa dapat ditingkatkan dengan media digital. Namun, persiapan pembelajaran, pemilihan materi yang tepat, dan kemampuan guru untuk mengawasi semuanya memiliki dampak signifikan terhadap seberapa efektif penggunaan media digital (Rahmawati & Setyo, 2026).

Terlepas dari banyaknya manfaatnya, mengintegrasikan media digital ke dalam pengajaran studi sosial di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan, termasuk infrastruktur dan fasilitas yang tidak memadai, kurangnya kemampuan teknologi di kalangan guru, dan akses yang tidak merata terhadap perangkat digital. Dengan demikian, penggabungan media digital ke dalam pendidikan membutuhkan kerja metodis dan jangka panjang.

Menurut penjelasan ini, salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas studi sosial kelas lima sekolah dasar adalah melalui penggunaan media digital. Oleh

karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas (CAR) dengan judul **“Efektivitas Media Digital terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD.”** Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dengan mendorong pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, dan efektif. Untuk meningkatkan efisiensi pengajaran studi sosial di kelas lima sekolah dasar, pemanfaatan media digital sangat penting. Media digital dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan, serta membantu mereka memahami materi pelajaran.

METODE KEGIATAN

Penulis studi ini menggunakan metode studi kasus bersamaan dengan strategi penelitian kualitatif. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menggambarkan realitas sosial dan berbagai fenomena yang terjadi di masyarakat yang menjadi subjek penelitian secara menyeluruh dan detail, menggambarkan ciri-ciri, model, dan fenomena (Sanjaya, 2013). Pendekatan penelitian studi kasus ini membahas isu-isu yang muncul di kelas lima.

Analisis dokumen, wawancara, dan dokumentasi termasuk metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Lembar jawaban digunakan dalam analisis dokumen untuk mendapatkan informasi tentang konten yang dianggap menantang oleh siswa. Data tentang tantangan belajar, penyebab yang berkontribusi, dan upaya untuk mengatasi tantangan tersebut dikumpulkan melalui wawancara.

Data tersebut didukung oleh pendekatan dokumentasi untuk menjamin keasliannya. Pendekatan analisis interaktif Miles dan Huberman digunakan untuk analisis data. Pengumpulan data, reduksi, presentasi, dan pengambilan kesimpulan semuanya merupakan bagian dari analisis ini. Teknik triangulasi digunakan untuk menjamin kebenaran data dengan merujuk silang dengan sumber yang sama menggunakan berbagai metode.

Seringkali diakui bahwa teknik sangat penting untuk penelitian. Sugiyono (2013) mendefinisikan metode penelitian sebagai metodologi ilmiah yang dapat digunakan untuk mendapatkan data penting guna mencapai tujuan dan sasaran tertentu. Sebagai komponen dari pendekatan kuantitatif, teknik penelitian eksperimental digunakan. Pendekatan penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sukmadinata (2010), teori positif yang menekankan keunggulan fenomena kuantitatif atau objektif

melalui penggunaan analisis numerik, data statistik, metode terorganisir, dan eksperimen terkontrol adalah dasar dari penelitian kuantitatif. Melalui penerapan metodologi ilmiah, seperti analisis masalah, tinjauan pustaka penelitian sebelumnya, perumusan hipotesis, pengumpulan data, pengolahan data, dan penarikan kesimpulan, penelitian berupaya mengungkap kebenaran.

Menurut Hadi (1985), penelitian eksperimental bertujuan untuk menentukan hasil yang diinginkan dari intervensi peneliti. Pendekatan strategis untuk menentukan hubungan sebab akibat adalah penelitian eksperimental (Sukardi, 2011). Pra-eksperimental, Eksperimental Sejati, Kuasi-Eksperimental, dan Eksperimental Faktorial adalah empat kategori berbeda yang digunakan Sugiyono (2013) untuk membagi berbagai jenis desain studi eksperimental. Penelitian kuasi-eksperimental adalah jenis studi eksperimental yang akan dilakukan oleh peneliti. Namun demikian, kemampuan desain ini untuk mengatur faktor eksternal yang dapat memengaruhi pelaksanaan eksperimen terbatas.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa desain kuasi-eksperimental adalah pendekatan penelitian yang menggunakan pemilihan sampel non-acak bersamaan dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

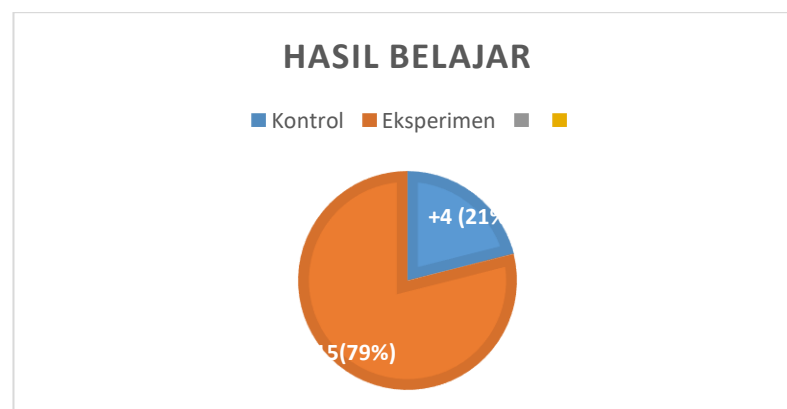
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji seberapa baik sumber belajar digital memengaruhi hasil belajar ilmu sosial siswa sekolah dasar. Menurut hasil lapangan, hasil belajar kelompok eksperimen secara signifikan lebih baik daripada kelompok kontrol. Siswa di kelas eksperimen menggunakan simulasi interaktif, film animasi, dan tes berbasis keberanian. Kelompok kontrol, di sisi lain, terus menggunakan strategi pengajaran tradisional dengan menggunakan buku teks cetak dan ceramah guru. Terbukti bahwa perbedaan perlakuan ini berdampak berbeda pada prestasi akademik siswa.

Progres belajar dipantau dengan membandingkan perolehan skor sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) perlakuan pada tiap kelompok. Rata-rata skor awal (pre-test) kelompok eksperimen adalah 68, sedangkan kelompok kontrol berada di angka 69. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki titik awal kemampuan yang

setara sebelum intervensi dimulai. Kesamaan kondisi awal ini krusial untuk menjamin bahwa perbedaan skor di akhir benar-benar merupakan hasil dari penggunaan media pembelajaran. Sebagaimana dinyatakan oleh Suryani (2021) dalam penelitian tindakan kelas juga menekankan pentingnya perbaikan berkelanjutan dan kontrol kondisi pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal di kelas. Selain itu, prinsip objektivitas dalam metode kuantitatif yang mengandalkan alat ukur terstandar sangat krusial untuk memisahkan bias peneliti dari interpretasi data. Oleh sebab itu, pengendalian variabel awal menjadi fase yang sangat penting.

Pasca pembelajaran, rata-rata skor post-test kelompok eksperimen melonjak drastis menjadi 83. Di sisi lain, kelompok kontrol hanya mengalami kenaikan hingga angka 73. Selisih poin menunjukkan kelompok eksperimen tumbuh sebesar 15 poin, sementara kontrol hanya 4 poin. Angka-angka ini menjadi indikator awal bahwa instrumen digital lebih kompeten dalam memacu hasil belajar dibanding cara lama. Temuan ini selaras dengan studi Penelitian Wati & Gumi (2021) dalam penelitiannya mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif, mereka menemukan bahwa interaktivitas memungkinkan siswa untuk melakukan simulasi pada konsep-konsep yang abstrak atau sulit divisualisasikan. Hal ini secara signifikan meningkatkan skor pemahaman konsep siswa pada materi-materi yang sebelumnya dianggap berat.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Skor (Δ Delta) Per Kelompok

Analisis statistik uji-t pada skor akhir menunjukkan nilai signifikan $p < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar kedua kelompok berbeda secara signifikan secara statistik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media digital meningkatkan hasil belajar. Data inferensial ini menguatkan bukti empiris yang

ditemukan, sejalan dengan pemikiran Akbar et al. (2023) bahwa instruksi berbasis teknologi digital mampu menaikkan efektivitas pembelajaran.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian

Kelompok	Metode pembelajaran	Kegiatan awal	Post tes	Peningkatan	Efektivitas
Eksperimen	Media Digital	68	80	+15	Sangat Efektif
Kontrol	Konvensional	69	70	+4	Cukup evektif

Data visual pada grafik menunjukkan lompatan nilai yang jauh lebih besar pada kelompok eksperimen. Visualisasi ini menjadi bukti nyata efektivitas media digital dalam mempermudah siswa memahami materi IPS yang abstrak. Hal ini mendukung prinsip Mayer (2020) mengenai pembelajaran multimedia yang mengintegrasikan aspek visual dan verbal secara berbarengan.

Selama pengamatan, siswa di kelompok eksperimen memperlihatkan antusiasme yang tinggi. Mereka lebih proaktif dalam bertanya, berdiskusi, serta mengerjakan tugas interaktif dengan penuh gairah. Suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, berbanding terbalik dengan kelompok kontrol yang cenderung pasif. Fenomena ini membuktikan bahwa teknologi digital tidak hanya menysasar aspek kognitif, tetapi juga menyentuh dimensi afektif dan motivasi siswa. Handayani & Suryani (2021) menekankan bahwa keterlibatan emosional siswa adalah kunci pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Dorongan belajar juga meningkat karena siswa menganggap video dan animasi membuat materi tidak menjenuhkan. Yusnaldi et al. (2023) setuju bahwa teknologi multimedia dapat meningkatkan minat dan keterlibatan, meskipun mereka memberikan catatan penting bahwa penggunaan tersebut harus diawasi agar siswa tidak teralihkan oleh elemen yang tidak relevan. Maka, pembelajaran berbasis teknologi turut membangun perilaku belajar yang positif.

Selain itu, penggunaan teknologi mengasah literasi digital siswa melalui proses akses dan evaluasi informasi secara kritis. Kompetensi ini sangat vital di era abad ke-21. Diniyati et al. (2023) berpendapat bahwa teknologi membantu menumbuhkan nalar kritis sejak dini. Penggunaan media digital di SD memberikan bekal jangka panjang bagi siswa.

Secara pedagogis, media ini mendukung pola belajar aktif dan konstruktivis, di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky mengenai konstruksi pengetahuan lewat pengalaman langsung. Simulasi dan kuis memaksa siswa berpikir kritis serta menyelesaikan masalah secara mandiri, menjadikan proses belajar lebih bermakna.

Dalam jangka panjang, teknologi berpotensi melahirkan karakter belajar yang mandiri, kreatif, dan adaptif. Selain itu, kemampuan kolaborasi juga terbentuk saat siswa berinteraksi secara daring. Prasetyo & Amalia (2020) menyatakan bahwa teknologi juga meningkatkan aspek sosial dan kerja sama siswa.

Namun, efektivitas ini sangat bergantung pada kualitas rancangan dan implementasi media oleh guru. Guru wajib memiliki kecakapan dalam mengelola media pembelajaran. Dukungan infrastruktur seperti koneksi internet dan gawai juga menjadi faktor penentu. Karina et al. (2023) mengidentifikasi bahwa hambatan utama implementasi teknologi di sekolah dasar sering kali terletak pada masalah infrastruktur yang tidak memadai, terutama di daerah terpencil. Selain itu, penguasaan literasi digital oleh pendidik menjadi syarat mutlak agar pemanfaatan media digital bisa optimal sehingga diperlukan adanya pelatihan terhadap guru dan tenaga pendidik.

Pemilihan media juga harus disesuaikan dengan profil siswa SD yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Media interaktif terbukti lebih efektif menarik perhatian mereka. John Sweller (*Cognitive Load Theory*) berpendapat bahwa instruksi yang dirancang dengan baik, seperti animasi yang tepat sasaran, dapat mengurangi *Extraneous Cognitive Load* (beban kognitif yang tidak perlu). Dengan visualisasi yang dinamis, siswa tidak perlu bersusah payah membayangkan proses yang abstrak, sehingga energi kognitif mereka bisa difokuskan sepenuhnya untuk memahami dan mengingat materi.

Terakhir, integrasi teknologi ini mendorong keterlibatan orang tua untuk ikut memantau belajar anak di rumah. Sinergi antara sekolah dan keluarga adalah fondasi penting pendidikan berbasis teknologi agar lebih berkelanjutan. Media digital pun menjadi sarana penghubung antara rumah dan sekolah. Secara keseluruhan, riset ini mengonfirmasi bahwa media digital berkontribusi besar dalam meningkatkan hasil belajar IPS baik dari sisi kuantitas maupun kualitas partisipasi siswa. Sesuai pada temuan

Sari, Saputra, & Affandi (2022) dalam studinya di SDN 23 Ampenan menegaskan bahwa kolaborasi aktif antara guru dan orang tua merupakan kunci utama dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dan mendukung perkembangan prestasi mereka secara berkelanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Nilai yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Ilmu Sosial (IPS) di sekolah dasar lebih berhasil daripada pendekatan tradisional karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Minat, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar siswa meningkat ketika mereka mampu memahami ide-ide abstrak IPS secara lebih realistis dengan menggunakan media digital seperti film animasi, simulasi interaktif, dan kuis daring. Strategi komprehensif diperlukan untuk mengatasi masalah pencemaran air tanah yang kompleks akibat limbah rumah tangga dan industri. Selain itu, melalui pembelajaran yang lebih menarik, penggunaan media digital membantu mengurangi beban kognitif siswa saat memahami informasi yang rumit dan mendorong keterlibatan sosial, kerja tim, dan persaingan yang sehat. Masalah pencemaran air tanah yang kompleks akibat limbah rumah tangga dan industri memerlukan penggunaan teknologi dalam pendidikan IPS karena tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga memberikan pengalaman pendidikan yang menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., dkk. 2023. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Media Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Instruksional. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112-120.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*.: PT RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Astuti, & Kristin. 2022. Pemanfaatan Google Classroom dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 21-30.
- Bloom, B. S., et al. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain* David McKay Company. .New York.

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. 2018. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Diniyati, F., Rahmawati, I., & Sari, M. 2023. Peningkatan Literasi Digital Siswa Melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 15-24.
- Fadilla, S., Hasanah, R., & Nurhidayati, E. (2023). Pengaruh Media Interaktif terhadap Minat Belajar IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 12-20.
- Hadi, S. .1985. *Metodologi Research* (Jilid 1-3). Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM. Yogyakarta.
- Handayani, Y., & Suryani, E. (2021). Keterlibatan Afektif dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 45-53.
- Karina, N., dkk. (2023). Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 45-55.
- Mayer, R. E. 2020. *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Musyaffa, H., Rahayu, D., & Saputra, Y. (2023). Pengaruh Media Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(4), 55-63.
- Prasetyo, A., & Amalia, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Keterampilan Sosial Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 34-45.
- Rahmawati, AA., & Setyo Eko Atmojo. 2026. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas V di S Negeri Ngebel. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(2), 151-157
- Safitri, M., dkk. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 88-96.
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sari, N., Saputra, A., & Affandi, M. (2022). Kolaborasi Guru dan Orang Tua dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa di SDN 23 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 421-426.
- Septianova, Brian S.F. & Rusiyanto. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Media Konvensional. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 17(2), 62-67.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, E. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(3), 110-120.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. Cambridge, MA.
- Wati, R., & Gumi, P. (2021). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Riset Pendidikan*, 9(1), 22-30.
- Yusnaldi, E., dkk. (2023). Dampak Media Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 101-115.