



## ***Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD***

**Hasna Nur Alifah<sup>1</sup>, Umi Virgianti<sup>2</sup>, Muhammad Imam Zamah Sarin<sup>3</sup>, Dicky Amirul Hasan<sup>4</sup>, Fina Fakhriyah<sup>5</sup>, Erik Aditia Ismaya<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus  
Alamat: Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus,  
Jawa Tengah 59327

Email: [202133183@std.umk.ac.id](mailto:202133183@std.umk.ac.id)<sup>1</sup>, [202133184@std.umk.ac.id](mailto:202133184@std.umk.ac.id)<sup>2</sup>, [202133202@std.umk.ac.id](mailto:202133202@std.umk.ac.id)<sup>3</sup>,  
[202133209@std.umk.ac.id](mailto:202133209@std.umk.ac.id)<sup>4</sup>, [fina.fakhriyah@umk.ac.id](mailto:fina.fakhriyah@umk.ac.id)<sup>5</sup>, [erik.aditia@umk.ac.id](mailto:erik.aditia@umk.ac.id)<sup>6</sup>

**Abstract.** *Education utilizes digital technology in supporting teaching and learning activities through learning media. This study aims to identify the influence of the use of digital learning media on thematic learning used for elementary school students. The research method used is SLR (Systematic Literature Review). The articles used in this study are seven national journal articles and have passed the criteria determined by researchers in the 2018-2023 period. Contoh digital learning media that can be used by elementary school students in thematic learning include the Canva application, WhatsApp group, and Google Classroom which is supported by animations, learning videos, powerpoints, to digital comics. Based on the literature review conducted, it was found that the use of learning media that updates digital technology can improve student learning outcomes. This is evidenced by the ease of students in obtaining and understanding subject matter, minimizing boredom in students and increasing students' focus to digest the learning which of course can be adjusted to the needs and changes of today.*

**Keywords:** *media, learning, thematic, digital technology, primary school*

**Abstrak.** Pendidikan memanfaatkan teknologi digital dalam menunjang kegiatan belajar mengajar melalui media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap pembelajaran tematik yang digunakan kepada siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah SLR (*Systematic Literature Review*). Artikel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak tujuh artikel jurnal nasional dan telah melewati kriteria yang ditentukan peneliti dalam kurun waktu 2018-2023. Contoh media pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik diantaranya aplikasi Canva, *WhatsApp group*, dan *Google Classroom* yang didukung dengan adanya animasi, video pembelajaran, powerpoint, hingga berupa komik digital. Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran yang *update* teknologi digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dibuktikan dengan mudahnya siswa dalam memperoleh dan memahami materi pelajaran, meminimalisir kebosanan pada siswa serta meningkatkan daya fokus siswa untuk mencerna pembelajaran tersebut yang tentunya dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta perubahan zaman sekarang.

**Kata kunci:** media, pembelajaran, tematik, teknologi digital, sekolah dasar

Received April 30, 2023; Revised Mei 30, 2023; Accepted Juni 28, 2023

\* Hasna Nur Alifah, [202133183@std.umk.ac.id](mailto:202133183@std.umk.ac.id)

## LATAR BELAKANG

Era industri yang semakin maju menciptakan banyak pembaruan yang terjadi di segala aspek kehidupan. Kemajuan IPTEK memberikan dampak yang begitu hebat dalam kehidupan manusia. segala kemudahan yang disuguhkan oleh suatu teknologi membuat segala aktivitas menjadi praktis dan cepat (Rahayu et al., 2021). Contoh pembaruan yang terjadi yaitu ilmu pengetahuan yang semakin berkembang, penggunaan teknologi digital di berbagai bidang, hingga munculnya istilah *Artificial Intelligence* (AI), *big data* dan *Internet of Things* (IoT) menjadi bukti nyata bahwa manusia harus menyesuaikan diri untuk mengikuti perubahan tersebut. Di dunia pendidikan sendiri, kehadiran teknologi digital membantu para pendidik untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam proses belajar mengajar, yaitu melalui media pembelajaran.

Media berasal dari kata “*medium*” yang berarti suatu alat. Media berperan sebagai elemen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Miftah, 2013). Penggunaan media dalam proses belajar dapat menjadi perantara guru atau pendidik untuk menyebarkan ide yang dirancang dan sarana komunikasi dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. Sementara itu, pembelajaran merupakan bentuk kegiatan transfer ilmu yang diberikan seorang pendidik kepada peserta didik. Menurut Suardi, (2018) di dalam pembelajaran terjadi proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Media pembelajaran berupa alat dan bentuk kegiatan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang. pemanfaatan media belajar yang tepat dapat menarik minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya cukup dalam penguasaan teoritis saja, tetapi juga membutuhkan tes, latihan dan media tersebut terus dikembangkan (Moto, 2019). Kesulitan yang terjadi pada guru saat menyampaikan materi melalui kata atau frasa tertentu dapat diatasi melalui media pembelajaran tersebut. Media dalam proses pembelajaran tidak lagi dipandang sebatas alat bantu saja bagi pendidik dalam mengajar, tetapi lebih dari itu dimana media pembelajaran digunakan sebagai jembatan pesan dari pemberi pesan (pendidik) ke penerima pesan (peserta didik). Salah satu media yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di era digital saat ini adalah *smartphone* atau *gadget*.

Media pembelajaran digital merupakan sarana belajar yang digunakan untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada. Menurut Okra & Novera, (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital adalah segala bentuk fisik komunikasi berupa perangkat lunak yang dikembangkan, digunakan, dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran guna mencapai efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar. Pembelajaran digital berperan dalam mendorong pembelajaran yang aktif, konstruksi pengetahuan, eksplorasi, dan inquiri pada diri peserta didik (Hidayat & Khotimah, 2019). Peran media digital dalam proses pembelajaran, mampu memberi peluang dan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan akses internet, mengembangkan daya nalar kritis, dan pemecahan masalah melalui komunikasi dan kolaborasi. Penyajian materi pembelajaran menggunakan media digital berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif (Umam, 2013)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital adalah alat yang menjadi perantara guru dan siswa dalam kegiatan penyampaian ide dan transfer ilmu guna menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan dengan bantuan perangkat lunak berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif. Media pembelajaran berbasis digital menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik, meningkatkan eksplorasi peserta didik, membantu memecahkan masalah, serta mengembangkan daya nalar kritis dan kreatif peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pengajaran terpadu (*integrated instruction*), suatu sistem pembelajaran yang membentuk siswa, baik individu maupun kelompok untuk secara aktif mengeksplorasi serta menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara komprehensif, bermakna, dan otentik (Sari et al., 2019). Sejalan dengan pernyataan tersebut, pembelajaran tematik membuat strategi pembelajaran dengan melibatkan beberapa mata pelajaran yang memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik (Irsan et al., 2021). Sari et al., (2018) dan (Isbadrianytyas et al., 2016) menambahkan bahwa pembelajaran bentuk tematik di sekolah dasar mengkombinasikan antara pengetahuan, sikap, keterampilan, dan dimensi lainnya menjadi satu kesatuan, memadukan keterampilan yang dimiliki setiap siswa agar saling terhubung dan melengkapi, serta mengintegrasikan kompetensi masing-masing siswa. Sehingga setiap siswa masih merasakan kemampuannya dengan menghubungkan alat indera siswa yang

berbeda dengan lingkungannya. Dengan menggunakan model ini, peserta didik ditantang untuk lebih aktif dan kritis dengan proses pembelajarannya yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema melalui kombinasi mata pelajaran, peserta didik lebih aktif dan kritis dalam proses kegiatannya, sehingga memungkinkan mereka untuk lebih memahami konsep yang dipelajari dan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna.

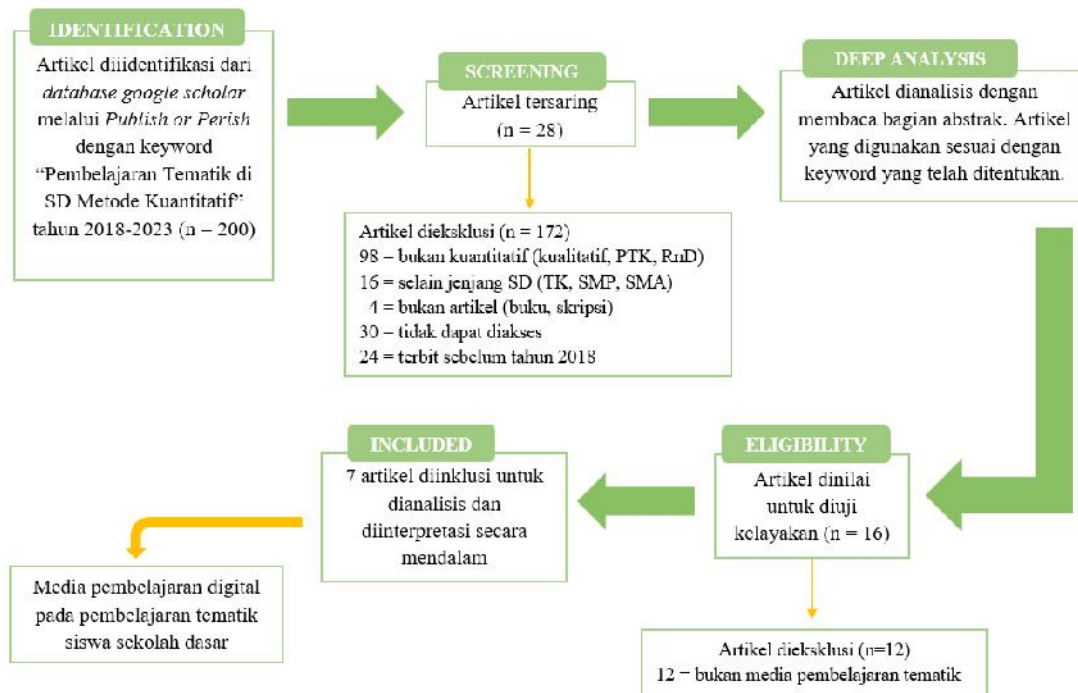
Meskipun teknologi sudah semakin maju, pada kenyataannya pemanfaatan media digital pada pembelajaran tematik tampaknya masih belum digunakan oleh para pendidik secara menyeluruh. Dimana kegiatan tersebut masih terpacu pada buku guru dan buku siswa (Puspita et al., 2020). Alasan bertahannya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku dan papan tulis disebabkan keberadaan pendidik yang usianya tak lagi muda dan kurang menguasai teknologi, sehingga beliau kesulitan untuk mengoperasikan alat elektronik tersebut. Kurangnya sosialisasi dan informasi mengenai perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan juga menjadi penyebab minimnya minat pendidik menggunakan media digital. Hal tersebut tentu menyebabkan peserta didik mudah bosan dan kurang menarik minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital sangat diperlukan di masa sekarang. Selain mampu membantu guru dalam memudahkan proses belajar mengajar, di zaman modern ini potensi siswa sekolah dasar tentunya telah menerima banyak informasi dengan begitu mudah, cepat, dan terus berkembang. Maka tidak mengherankan jika tidak sedikit siswa yang lebih hebat dan memahami perkembangan teknologi yang sedang terjadi daripada guru yang hidup di masa sebelumnya.

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap pembelajaran tematik yang digunakan kepada siswa sekolah dasar, baik secara kelebihan maupun kekurangannya bagi dunia pendidikan. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD” diharapkan dapat membantu para pembaca khususnya tenaga pendidik agar dapat mengetahui informasi serta memperoleh manfaat dalam memahami media belajar yang tepat bagi peserta didik di era yang semakin maju saat ini.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini disusun menggunakan konsep tinjauan pustaka dengan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Metode ini dilakukan dengan identifikasi, mengkaji, evaluasi, serta menafsirkan seluruh penelitian yang tersedia. Peneliti melakukan review terhadap artikel-artikel yang sesuai dengan topik pertanyaan penelitian. Proses review dilakukan secara sistematis dan terstruktur pada setiap prosesnya dengan mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditentukan (Triandini et al., 2019). Kemudian, peneliti melakukan kajian mendalam terhadap artikel yang sudah di review tersebut. Teknik *Systematic Literature Review* dilakukan dengan lima tahapan langkah yaitu: (1) membuat perumusan terhadap pertanyaan penelitian, (2) memetakan dan mencari artikel yang sesuai dengan pertanyaan penelitian yang diajukan, (3) melakukan inklusi/klasifikasi dan eksklusi/evaluasi dengan menyeleksi terhadap artikel yang sudah dikumpulkan, (4) menyajikan dan mengolah data, (5) menginterpretasi hasil temuan dalam artikel tersebut dan berakhir pada penarikan kesimpulan (Nurfadilah et al., 2022) (Fitriani & Putra, 2022).

Langkah pertama yang dilakukan peneliti yaitu menentukan tema yang akan dikaji. Peneliti mengambil tema “media digital dan pembelajaran tematik” sebagai topik yang akan digunakan dalam penelitian. Pengumpulan data studi literatur dilakukan dengan cara mencari artikel google scholar melalui aplikasi *Publish or Perish* (PoP) menggunakan keyword “Pembelajaran Tematik di SD Metode Kuantitatif”. Peneliti membatasi jumlah sebanyak 200 artikel dari tahun 2018 sampai 2023. Kemudian, peneliti menyaring kembali melalui tahapan seleksi satu per satu terhadap isi artikel. Setelah dilakukan analisis, ditemukan 28 artikel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Selanjutnya dari bermacam ragam artikel tersebut, peneliti akan memilih empat artikel yang akan direview, dianalisis, dan dikaji ulang secara detail dan berkaitan dengan tema yang diteliti. Berikut ini adalah bagan tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan studi literatur SLR melalui PoP.



**Gambar 1.** Diagram alur proses eksklusi dan inklusi artikel dalam tahapan *Systematic Literature Review* (n = jumlah artikel)  
sumber:(Musdary et al., 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang dimasukkan dalam kajian literatur ini merupakan analisis dan rangkuman dari artikel terkait penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik siswa Sekolah Dasar.

**Tabel 1. Penggunaan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik**

No.	Peneliti & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
1	(Hasibuan et al., 2022)	Jurnal BASICEDU	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan pada penggunaan media <i>WhatsApp group</i> . Data diperoleh melalui observasi dan angket sebanyak 17 pertanyaan, diberikan kepada 139 siswa melalui enam indikator. Hal itu dibuktikan dengan nilai t-tabel sebesar 0,213 pada taraf signifikansi 5% dengan hasil analisis data t-hitung sebesar 41,326. Sehingga terdapat korelasi hasil analisis antara media pembelajaran <i>WhatsApp group</i> terhadap hasil belajar tematik siswa tergolong tinggi dan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa.
2	(Sustiningsih, 2021)	JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik	Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis <i>pre-experimental</i> dengan <i>one group pretest-posttest design</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada saat menggunakan media pembelajaran <i>Google Classroom</i> . Hal tersebut terlihat pada nilai keaktifan siswa yang semula rata-rata sebesar 7,3 (48,67%) dengan kategori kurang aktif berubah menjadi 11,67 (78%) dengan kategori aktif. Pada hasil belajar, rata-rata siswa yang mengikuti pre-test dan post-test mengalami kenaikan sebesar 25% menggunakan uji N-gain 0,375 dengan kategori sedang. Sehingga ketuntasan hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 71,42%.
3	(Ardana et al., 2022)	Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Canva pada pembelajaran. Hasil nilai t tes menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai t signifikan = $0,002 < 0,05$ . Hasil <i>effect size</i> yang diperoleh sebesar 1,083 dengan kategori pengaruh kecil, hal tersebut berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran tematik.
4	(Rohmanurmeta & Dewi, 2018)	Prosiding SNasPPM: Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat	Penelitian menggunakan desain <i>Pre-Experimental Design</i> bentuk <i>One-Group Pretest-Posttest</i> . Hasil pada penelitian media komik digital menggunakan metode statistik t-test (uji-t) dengan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data pre-test dan post-test menunjukkan bahwa t-hitung (8,34) > t-tabel (2,4231) dan berada pada tahap signifikansi sebesar 5%.
5	(Puspita et al., 2020)	TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi	Penelitian berdasarkan tes berbeda melalui uji statistik non parametrik dengan uji rumus Wilcoxon dalam memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media

		Pendidikan Dasar	powerpoint interaktif. Hasil penelitian menunjukkan pada uji coba lapangan terjadi perubahan presentase antara hasil pre-test dan post-test, yaitu sebesar 55% menjadi 95%. Kemudian diperkuat dengan hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai 0,00 ( $< 0,05$ ). Hasil tersebut membuktikan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif.
6	(Ridha et al., 2021)	Jurnal Pendidikan Tambusai	Berdasarkan dua pertanyaan terkait efektivitas penggunaan media video pembelajaran yang diberikan kepada responden, diperoleh hasil sebanyak 37,9% memilih sangat setuju pada pertanyaan pertama dan 34,5% memilih sangat setuju pada pertanyaan kedua. Mayoritas guru menggunakan YouTube sebagai sumber untuk mendapatkan media video interaktif untuk siswanya. Kemudian sebanyak 93,1% guru memilih aplikasi WhatsApp sebagai sarana untuk membagikan video tersebut kepada siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar.
7	(Yulianti et al., 2022)	Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar	Hasil pengujian hipotesis pada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan bahwa $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima karena nilai thitung $>$ ttabel ( $6,325 > 2,024$ ). Berdasarkan hasil angket minat belajar, kelas eksperimen memiliki nilai lebih besar dari kelas kontrol, yaitu sebanyak 59,10. Sehingga pengaruh media pembelajaran animasi memiliki presentase tertinggi sebesar 95% dan terendah sebesar 88%. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi memberikan pengaruh tinggi terhadap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan tabel penelitian di atas, penggunaan media pembelajaran berbasis digital memiliki pengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa sekolah dasar. Terdapat banyak sarana yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran digital, seperti memanfaatkan sosial media yang tersedia di android, menggunakan aplikasi belajar, melalui fasilitas yang ada di Ms. Office, hingga *website* pendidikan yang telah diberikan dari kementerian untuk menunjang proses belajar siswa masa kini. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat digunakan sebagai pendukung siswa guna menguasai keterampilan 4C, yaitu *creativity*, *critical thinking*, *collaboration*, dan *communication* (Asani, 2023).



Contoh media pembelajaran digital yang dapat digunakan bagi siswa sekolah dasar melalui aplikasi android yaitu seperti Canva, *WhatsApp group*, dan *Google Classroom*. Canva yaitu aplikasi editor yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran (Melinda & Saputra, 2021). Ardana et al., (2022) dan (Junaedi, 2021) menjelaskan bahwa melalui media canva dalam pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru maupun siswa, serta menjadi fasilitator yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Desain tampilan yang menarik dapat membuat siswa lebih fokus untuk mengikuti pembelajaran. Aplikasi canva memiliki fitur *editing* yang simple, tersedia banyak pilihan seperti gambar, teks, video, hingga tema presentasi yang beragam mampu memengaruhi sikap siswa dalam pembelajaran tematik. Penggunaan media aplikasi canva memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Siswa diajak untuk mengeluarkan ide dan mendesain terkait materi maupun penugasan secara mandiri dengan menggunakan canva.

Google Classroom dan WhatsApp menjadi aplikasi digital yang sangat berperan penting dalam pembelajaran semenjak terjadi pandemi Covid-19. Selama masa tersebut, kegiatan pembelajaran sedikit terhambat akibat terbatasnya interaksi secara langsung, sehingga menuntut guru dan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar untuk beralih secara daring dengan menggunakan fasilitas media pembelajaran digital melalui aplikasi. Penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan et al., (2022) menjelaskan aplikasi *WhatsApp* merupakan salah satu media sosial yang paling familiar digunakan untuk komunikasi dan diskusi online antara guru dan siswa. Melalui fitur chat grup yang tersedia, guru dapat memberikan materi pelajaran, penugasan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan latihan soal yang terdapat pada buku cetak tematik. Dari beberapa indikator yang disebutkan menunjukkan bahwa media *WhatsApp group* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, diantaranya siswa mengumpulkan tugas tepat waktu, siswa berusaha agar mendapatkan nilai yang bagus, dan siswa mudah bertanya kepada guru atau teman apabila belum memahami materi yang dibagikan melalui grup. Pernyataan tersebut sependapat dengan Sustiningsih, (2021) yang mengungkapkan adanya *Google Classroom* memudahkan guru dalam berkomunikasi kepada siswa, memberi materi pelajaran, melampirkan soal-soal, dan informasi pembelajaran dalam wadah yang sama. Guru juga dapat memberikan penilaian dan komentar berupa masukan atau kritik terhadap hasil jawaban siswa baik melalui individu maupun dalam kelompok besar. Budaya belajar yang

diciptakan sesudah menggunakan *Google Classroom* yaitu dimana siswa secara aktif memupuk rasa ingin tahunya sendiri, mengembangkan kepribadian yang bersedia membantu teman yang kesulitan, dan memanfaatkan waktu kelas dengan kegiatan yang terstruktur.

Adapun contoh lain dari media digital pada pembelajaran tematik dapat diterapkan dengan menggunakan powerpoint interaktif (Puspita et al., 2020), animasi (Yulianti et al., 2022), video pembelajaran (Ridha et al., 2021), dan komik digital (Rohmanurmeta & Dewi, 2018). Beberapa contoh tersebut tentunya dapat dimanfaatkan secara bersamaan sesuai kebutuhan pembelajaran masing-masing. Penggunaan media pembelajaran yang *update* teknologi digital memberi pengaruh besar kepada hasil belajar siswa. Banyaknya animasi atau ilustrasi berwarna pada media yang digunakan mampu menarik minat siswa untuk memperhatikan informasi yang disampaikan selama pembelajaran berlangsung. Tentunya dapat meminimalisir kebosanan pada siswa dan meningkatkan daya fokus siswa untuk mencerna pembelajaran tersebut, sehingga memberikan pengaruh yang sangat baik pada hasil belajar siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Era industri yang semakin maju menciptakan banyak pembaruan yang terjadi di segala aspek kehidupan, tanpa terkecuali di dunia pendidikan. Kehadiran teknologi digital membantu para pendidik untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam proses belajar mengajar melalui media pembelajaran. Media pembelajaran digital merupakan sarana belajar yang digunakan untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada. Peran media digital dalam proses pembelajaran, mampu memberi peluang dan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari sumber informasi yang lebih luas dengan akses internet, mengembangkan daya nalar kritis, dan pemecahan masalah melalui komunikasi dan kolaborasi. Penyajian materi pembelajaran menggunakan media digital berupa audio maupun visual secara kontekstual, menarik, dan interaktif. Contoh media pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar pada pembelajaran tematik diantaranya aplikasi Canva, *WhatsApp group*, dan *Google Classroom* yang didukung dengan adanya animasi, video pembelajaran, powerpoint, hingga berupa komik digital.

Penggunaan media pembelajaran yang *update* teknologi digital memberi pengaruh besar kepada hasil belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan tentunya dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta perubahan zaman sekarang.

## DAFTAR REFERENSI

- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Asani, S. N. (2023). *Systematic Literature Review: Efektivitas Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD*. 3(2), 116–122.
- Fitriani, D., & Putra, A. (2022). Systematic Literature Review (SLR): Eksplorasi Etnomatematika pada Makanan Tradisional. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 18. <https://doi.org/10.19184/jomeal.v2i1.29093>
- Hasibuan, Abdul P. G., Rejeki, Safrudin, Elvina, & Fadhli, S. (2022). Efektivitas Penyampaian Pembelajaran Tematik melalui Whatsapp Group di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 564–572.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Irsan, I., Nurmaya G, A. L., & Yulan, T. (2021). Analisis Kesulitan Implementasi Pembelajaran Tematik Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4392–4399. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1475>
- Isbadrianingtyas, N., Hasanah, M., & Mudiono, A. (2016). Pengelolaan Kelas Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 901–904.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. [https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun\\_rekaprima/article/view/3000/107647](https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647)
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di SD. *JIPD) Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 96–101. <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipdhttps://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Musdary, F., Amalia, L., Lubis, R. M. A., & Ningsih, W. (2021). Systematic Review: Efektivitas Ideonella sakaiensis dan Chlamydomonas reinhardtii sebagai Agen Biodegradasi Plastik Berbahan Dasar PET. *Jurnal Biolokus*, 4(1), 20.

<https://doi.org/10.30821/biolokus.v4i1.901>

- Nurfadilah, A., Hakim, A. R., & Nurropidah, R. (2022). Systematic Literature Review: Pembelajaran Matematika pada Materi Luas dan Keliling Segitiga. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i1.33>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkipppgtritengalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Rahayu, N. S., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 356. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159>
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925>
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2018). Pengaruh Media Komik Digital Pelestarian Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding SNasPPM*, 3(1), 87–90. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.105929>
- Sari, E., Sumarno, S., & Setya Putri, A. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>
- Sari, N. A., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11796>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Sustiningsih. (2021). Efektivitas Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(8), 1251–1258. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i8.207>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Umam, K. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 100–105. <https://media.neliti.com/media/publications/246793-penerapan-media-digital-dalam-pembelajar-2cae37c2.pdf>
- Yulianti, A., Suyanti, & Kusuma, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 742–749.