

Literasi digital berbasis media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa generasi alpha di SDN 46 Songing

Muallim*

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Univeristas Negeri Makassar, Indonesia

*) Korespondensi (e-mail: muallim@unm.ac.id)

Abstract

This study aims to describe how digital literacy contributes to improving the learning outcomes of Generation Alpha students at SDN 46 Songing. Generation Alpha (born around 2010 onwards) has grown up in a technology-rich environment; however, familiarity with digital devices does not necessarily indicate adequate digital literacy. In this study, digital literacy is defined as students' ability to access, evaluate, and use digital information critically and responsibly. The research employed a qualitative, descriptive approach. Data were collected through classroom observations, structured interviews, and document analysis, including students' academic score records, involving the principal, teachers, and students as informants. Data were analyzed inductively through data reduction, data display, and conclusion drawing, with credibility ensured through technique and source triangulation. The findings show that digital literacy was implemented through digital presentations (PowerPoint/Canva), audio-visual media (Smart TV/YouTube), and educational quizzes/games (Quizizz, Baamboozle). These practices increased student engagement, supported concept visualization, and positively influenced learning outcomes, although implementation was constrained by limited infrastructure and the need for teacher training.

Keywords: Digital Literacy, Generation Alpha, Learning Outcomes, Interactive Media, Primary School.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan literasi digital dalam peningkatan hasil belajar siswa Generasi Alpha di SDN 46 Songing. Generasi Alpha (lahir sekitar 2010 ke atas) tumbuh dalam lingkungan sarat teknologi, namun kedekatan dengan perangkat digital tidak selalu diikuti kemampuan literasi digital yang memadai. Literasi digital dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara terstruktur, dan studi dokumentasi, termasuk dokumentasi nilai belajar siswa, dengan informan kepala sekolah, guru, dan siswa. Analisis data dilakukan secara induktif melalui reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta diuji melalui triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan penerapan literasi digital dilakukan melalui presentasi digital (PowerPoint/Canva), media audio-visual (SmartTV/YouTube), dan kuis/gim edukatif (Quizizz, Baamboozle). Praktik ini meningkatkan keterlibatan belajar, membantu visualisasi konsep, dan berdampak positif pada capaian hasil belajar, meski terkendala keterbatasan infrastruktur dan kebutuhan pelatihan guru.

Kata kunci: Literasi Digital, Generasi Alpha, Hasil Belajar, Media Interaktif, Sekolah Dasar.

How to cite: Muallim, M. (2026) Literasi digital berbasis media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa generasi alpha di SDN 46 Songing. *Journal of Smart Education and Learning*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.53088/jsel.v3i1.2764>



1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah ekosistem pendidikan secara mendasar, terutama pada cara siswa mengakses sumber belajar, berinteraksi dengan materi, dan membangun pemahaman melalui media digital. Perubahan ini semakin relevan pada pendidikan dasar karena siswa saat ini didominasi oleh Generasi Alpha, kelompok yang tumbuh dalam lingkungan serba digital (Muttaqin et al., 2024). Namun, kemudahan akses teknologi ini belum sepenuhnya berdampak positif terhadap kualitas pendidikan. Di lapangan, ditemukan indikasi rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh perilaku penggunaan gawai yang cenderung tidak produktif, di mana perangkat lebih banyak digunakan untuk hiburan dibandingkan untuk tujuan akademik.

Ketergantungan pada teknologi ini juga mengungkap lemahnya literasi digital siswa, terutama dalam kesulitan memilah informasi yang akurat dan relevan di tengah banjir informasi digital. Meskipun memiliki tingkat paparan digital yang tinggi, intensitas interaksi Generasi Alpha dengan perangkat teknologi tidak secara otomatis berbanding lurus dengan tingkat literasi digital mereka. Perlu digarisbawahi bahwa aksesibilitas terhadap gawai dan internet tidak identik dengan kemampuan dalam mengolah informasi secara berkualitas, sehingga terdapat variasi kompetensi yang signifikan dalam pemanfaatan teknologi untuk tujuan edukasi.

Literasi digital tidak berhenti pada kemampuan teknis menggunakan perangkat, melainkan mencakup kapasitas untuk mengakses, mengelola, memahami, mengevaluasi, serta mencipta dan mengomunikasikan informasi secara aman dan tepat dalam konteks sosial tertentu. Kerangka literasi digital juga menekankan aspek berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kesadaran keamanan digital kompetensi yang menentukan apakah paparan teknologi benar-benar berkontribusi pada pembelajaran atau justru melahirkan distraksi serta kerentanan terhadap informasi tidak valid. Dengan literasi digital, siswa menjadi lebih leluasa menjangkau beragam sumber pembelajaran, memahami materi secara lebih mendalam, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. (Rifai et al., 2024).

Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan multifaset yang mencakup pemrosesan informasi secara kritis dan komunikasi digital, yang terbukti memiliki korelasi positif terhadap hasil belajar kognitif siswa (Schilder et al., 2016). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, literasi digital memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan capaian literasi membaca dan numerasi siswa. Keterampilan ini berperan sebagai instrumen kognitif yang memungkinkan siswa secara kritis menyeleksi sumber informasi kredibel dan mengintegrasikan materi dari berbagai format digital. Melalui penguasaan alat digital, siswa mampu memproses informasi kompleks secara lebih efektif, yang pada akhirnya berkontribusi langsung pada peningkatan skor asesmen formatif dan tugas-tugas akademik berbasis pemecahan masalah. Sebaliknya, literasi digital yang rendah dapat berkorelasi dengan kesulitan memahami materi, rendahnya kualitas penalaran, dan meningkatnya

risiko terpapar misinformasi yang mengganggu proses belajar (Masuproh et al., 2022; Sulianta, 2020). Sejumlah studi di tingkat sekolah dasar menunjukkan bahwa penguatan literasi digital dapat dikaitkan dengan perbaikan kemampuan belajar dan capaian akademik, meskipun efeknya sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran dan dukungan sekolah.

Untuk memastikan literasi digital benar-benar berdampak pada capaian akademik, sekolah perlu menghadirkan penerapan yang terstruktur dalam pembelajaran, bukan sekadar penggunaan perangkat atau akses internet. Penerapan tersebut mencakup integrasi aktivitas belajar yang menuntun siswa mencari sumber terpercaya, memeriksa validitas informasi, merangkum serta mengomunikasikan hasil belajar melalui media digital secara etis, dan menjaga keamanan data pribadi. Namun, pada praktiknya, penerapan literasi digital di sekolah dasar sering belum berjalan optimal karena dipengaruhi ketersediaan sarana, kesiapan pedagogik digital guru, serta dukungan lingkungan belajar di rumah. Kondisi ini menunjukkan perlunya kajian empiris pada konteks sekolah tertentu untuk memahami sejauh mana penerapan literasi digital yang dilakukan di kelas dapat berkaitan dengan hasil belajar siswa Generasi Alpha.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada literasi digital dalam peningkatan hasil belajar siswa Generasi Alpha di SDN 46 Songing, dengan menelaah bagaimana penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran berhubungan dengan capaian belajar siswa. Studi ini diharapkan memberi kontribusi empiris bagi penguatan strategi pembelajaran berbasis literasi digital di sekolah dasar, sekaligus menjadi dasar rekomendasi praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang aktivitas belajar digital yang lebih terarah, kritis, dan bertanggung jawab.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif karena berfokus pada pemaknaan dan penggambaran secara mendalam penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran serta keterkaitannya dengan hasil belajar siswa Generasi Alpha tanpa menguji hipotesis atau melakukan eksperimen, dengan peneliti sebagai instrumen kunci dalam konteks alamiah. Penelitian dilaksanakan di SDN 46 Songing yang beralamat di Jalan Pendidikan Desa Songing, Kecamatan Sinjai Selatan, Kabupaten Sinjai, pada bulan November 2025.

Data yang digunakan berupa data primer yang diperoleh langsung dari lapangan, dengan sumber data yang dipilih secara purposive dan dapat berkembang melalui *snowball* sesuai kebutuhan informasi, meliputi kepala sekolah, guru, dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk mengamati aktivitas pembelajaran dan praktik literasi digital, wawancara terstruktur menggunakan pedoman pertanyaan tertulis untuk menggali pelaksanaan serta faktor pendukung dan penghambat penerapan literasi digital, dan studi dokumentasi untuk memperoleh dokumen terkait sebagai penguat temuan.

Analisis data dilakukan secara induktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi (serta dapat didukung matriks/bagan bila diperlukan), dan penarikan kesimpulan/verifikasi dengan membandingkan temuan lapangan dengan teori. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi pada sumber yang sama, serta triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari kepala sekolah, guru, dan siswa guna meningkatkan kredibilitas temuan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil penelitian

Berdasarkan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, temuan penelitian mengenai literasi digital dalam peningkatan hasil belajar siswa Generasi Alpha di SDN 46 Songing dapat dirangkum sebagai berikut.

1) Pemahaman tentang literasi digital

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memandang literasi digital sebagai kebutuhan penting dalam pembelajaran era modern karena akses informasi menjadi lebih cepat dan mudah. Guru juga menyatakan bahwa siswa Generasi Alpha cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang berbasis digital dibandingkan metode konvensional *(Wawancara Dhita Suvi, 16 Mei 2025).^{*1}

Pernyataan guru ini menegaskan bahwa literasi digital dipahami bukan sekadar tren, tetapi sebagai kebutuhan pembelajaran yang menyesuaikan karakter siswa yang sehari-hari dekat dengan teknologi. Pemahaman ini menjadi dasar bagi guru dalam memilih media dan strategi pembelajaran yang lebih interaktif.

2) Penerapan literasi digital dalam pembelajaran

Penggunaan media digital dalam pembelajaran di SDN 46 Songing dilakukan melalui penggunaan media presentasi (PowerPoint/Canva), pemanfaatan SmartTV untuk menampilkan materi serta video pembelajaran (misalnya dari YouTube), dan dilanjutkan dengan aktivitas evaluasi atau penguatan materi melalui gim/kuis digital seperti Quizizz dan Baamboozle. Guru menyampaikan bahwa model ini membuat minat belajar siswa lebih tinggi (Wawancara Dhita Suvi, 16 Mei 2025).

Penerapan tersebut menunjukkan bahwa literasi digital di kelas tidak berdiri sendiri, tetapi dipadukan dengan variasi metode (penyajian materi–audio visual–kuis/gim) sehingga proses belajar lebih dinamis. Praktik ini juga memperlihatkan adanya perencanaan guru sebelum pembelajaran, seperti menyiapkan materi, video, dan kuis sebagai satu rangkaian.

3) Dampak terhadap hasil belajar siswa

Temuan menunjukkan bahwa penggunaan media digital, terutama audio-visual, membantu siswa membangun pemahaman yang lebih konkret terhadap materi (misalnya peristiwa sejarah atau konsep IPA seperti tata surya). Guru menilai ada peningkatan pemahaman dan hasil belajar karena siswa memperoleh gambaran

yang lebih jelas dibandingkan hanya menggunakan buku teks. *(Wawancara Dhita Suvi, 16 Mei 2025).^{*3}

Dampak yang muncul tidak hanya pada pemahaman konsep, tetapi juga pada keterlibatan siswa selama pembelajaran, karena siswa lebih fokus ketika materi disajikan dengan visualisasi. Selain itu, guru menekankan bahwa peningkatan hasil belajar tetap bergantung pada kemampuan guru mengelola kelas ketika antusiasme siswa meningkat.

4) Tantangan dan solusi penerapan

Kendala utama adalah keterbatasan fasilitas: SmartTV hanya tersedia di perpustakaan dan ruang audiovisual sehingga penggunaannya harus bergantian antar kelas. Saat fasilitas tidak tersedia, guru menggunakan infokus yang harus dibawa dan dipersiapkan secara mandiri, sehingga menambah beban teknis. Solusi yang diusulkan meliputi penambahan sarana pendukung pembelajaran digital dan pelatihan rutin untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran berbasis media digital. (Wawancara Dhita Suvi, 16 Mei 2025).

Kondisi ini menunjukkan bahwa penerapan literasi digital belum sepenuhnya merata karena dipengaruhi ketersediaan sarana dan kesiapan operasional di sekolah. Akibatnya, intensitas penggunaan media digital dapat berbeda antar kelas, tergantung jadwal pemakaian fasilitas dan kesiapan perangkat pendukung.

5) Praktik penggunaan media digital saat pembelajaran (hasil observasi dan dokumentasi)

Hasil observasi menunjukkan guru menyajikan materi secara bertahap dan bervariasi melalui SmartTV, menampilkan materi yang disusun dengan PowerPoint/Canva, lalu menguatkan pemahaman siswa dengan kuis atau permainan edukatif. Siswa tampak lebih fokus, cepat merespons, dan lebih antusias saat pembelajaran memanfaatkan media digital.

3.2. Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penerapan literasi digital di SDN 46 Songing tidak hanya berupa penggunaan perangkat, tetapi juga mencakup strategi pembelajaran yang memanfaatkan konten audio-visual, presentasi digital, dan gim edukatif. Pola ini relevan dengan karakter Generasi Alpha yang cenderung menyukai pembelajaran interaktif, sehingga literasi digital berperan sebagai penguat keterlibatan belajar (*engagement*) dan membantu siswa memahami materi melalui representasi yang lebih konkret. Pola pembelajaran interaktif berbasis gim digital seperti kuis daring terbukti dapat berkorelasi dengan peningkatan hasil belajar pada konteks sekolah dasar.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran bukan hanya meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses belajar, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan capaian hasil belajar yang terukur melalui perbandingan skor evaluasi sebelum dan sesudah penerapan media (Al Mawaddah et al., 2021; Azisah et al., 2025). Secara konseptual, praktik tersebut juga selaras dengan definisi literasi digital yang

menekankan kemampuan mengakses–memilah–mengevaluasi informasi serta menggunakan media digital secara aman dan bertanggung jawab dalam konteks pembelajaran, sehingga “pemakaian media” dapat dibaca sebagai bagian dari proses pembentukan kompetensi literasi digital, bukan sekadar aktivitas teknis (Irhandayaningsih, 2020). Oleh karena itu, temuan penelitian turut menegaskan pentingnya penguatan literasi digital, pengaturan waktu layar yang terstruktur, serta peningkatan interaksi sosial langsung sebagai strategi utama untuk menjaga keseimbangan sosial dan emosional Generasi Alpha di era digital (Febriani & Kurniawan, 2025).

Dampak yang terlihat pada hasil belajar terutama muncul melalui mekanisme visualisasi dan variasi sumber belajar. Ketika materi disajikan lewat video/visual, siswa lebih mudah membangun gambaran konsep (misalnya peristiwa sejarah atau tata surya), sehingga pemahaman menjadi lebih cepat dibandingkan pembelajaran berbasis buku semata. Temuan ini mengindikasikan bahwa literasi digital dapat mendukung hasil belajar melalui peningkatan fokus, ketertarikan, dan pemahaman konseptual meski keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru merancang pembelajaran dan mengelola kelas, karena antusiasme siswa juga berpotensi memunculkan suasana lebih ramai saat media digital digunakan. Sejalan dengan itu, penelitian di SD menunjukkan media audio-visual dapat meningkatkan capaian hasil belajar secara terukur, yang memperkuat argumen bahwa visualisasi materi merupakan mekanisme penting dalam peningkatan pemahaman siswa (Sinaga et al., 2024). Namun, literatur implementasi literasi digital pada siswa SD juga mencatat tantangan operasional seperti gangguan jaringan/Wi-Fi, keterbatasan perangkat, dan penurunan fokus sebagian siswa, sehingga efektivitas media digital sangat bergantung pada desain aktivitas dan pengelolaan kelas yang disiplin (Harjono, 2018).

Di sisi lain, penelitian ini menegaskan bahwa keberlanjutan penerapan literasi digital sangat dipengaruhi faktor struktural: ketersediaan infrastruktur dan kesiapan kompetensi guru. Keterbatasan SmartTV dan kebutuhan bergantian antar kelas membuat pembelajaran digital belum bisa konsisten di semua kelas, sementara persiapan perangkat (infokus, materi, koneksi) menambah beban teknis bagi guru. Karena itu, rekomendasi yang muncul dari temuan lapangan logis: sekolah perlu menambah fasilitas pendukung serta menyelenggarakan pelatihan rutin agar penerapan literasi digital tidak bergantung pada usaha individual guru, tetapi menjadi sistem pembelajaran sekolah yang lebih terencana dan merata. Literatur juga menegaskan bahwa literasi digital guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, sehingga penguatan kapasitas guru (termasuk desain pembelajaran digital) menjadi prasyarat agar pemanfaatan teknologi berdampak konsisten pada capaian belajar (Yuliana et al., 2023). sejalan dengan itu, kajian kompetensi digital guru menekankan bahwa kemampuan pedagogik-digital (memilih aplikasi, merancang konten, mengelola aktivitas, dan asesmen) menentukan apakah teknologi benar-benar menjadi “alat belajar” (learning tool) alih-alih sekadar “alat tampil” (presentation tool) (Syahid et al., 2022).

Dari sisi sarana, bukti empiris juga menunjukkan fasilitas dan prasarana pendidikan di sekolah dasar berpengaruh terhadap hasil belajar, sehingga rekomendasi penambahan perangkat (misalnya SmartTV/infokus) dan dukungan akses internet memiliki landasan yang kuat (Ruhya & Aeni, 2019). Selain itu, penggunaan media berbasis Canva dilaporkan dapat mendukung pengembangan budaya literasi digital siswa sekolah dasar, sehingga penguatan perangkat ajar (konten) perlu berjalan paralel dengan penyediaan sarana (perangkat) (Ningrum et al., 2024).

4. Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan, literasi digital terbukti berperan penting dalam mendukung hasil belajar siswa Generasi Alpha. Siswa dengan literasi digital yang baik cenderung lebih mampu memanfaatkan teknologi untuk mencari, memilih, dan mengolah informasi secara efektif, menilai kredibilitas sumber digital secara kritis, serta menerapkan informasi tersebut dalam kegiatan belajar. Kemampuan ini berdampak positif pada pemahaman materi, partisipasi belajar yang lebih aktif, dan peningkatan capaian akademik.

Sebagai generasi yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi, Generasi Alpha memiliki peluang besar untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui media digital. Namun, potensi tersebut dapat terhambat apabila tidak diiringi penguatan literasi digital yang terarah, karena siswa dapat menghadapi risiko seperti paparan informasi menyesatkan, penggunaan gawai yang berlebihan, atau pemanfaatan teknologi untuk aktivitas yang kurang produktif. Oleh sebab itu, literasi digital perlu ditempatkan sebagai bagian strategis dalam praktik pendidikan.

Di SDI Ruhama, penerapan literasi digital menunjukkan kontribusi terhadap meningkatnya semangat belajar dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi oleh siswa. Sekolah telah mendukung proses ini melalui penyediaan fasilitas seperti SmartTV, infokus, dan media digital lainnya. Dalam pembelajaran, guru menyajikan materi melalui PowerPoint atau Canva, memperkuat pemahaman siswa dengan permainan atau kuis berbasis aplikasi seperti Quizizz, Wordwall, dan Baamboozle, serta memanfaatkan video animasi dari YouTube untuk membantu siswa memahami materi melalui pendekatan audio-visual.

Referensi

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Azisah, N., Marlina, N., & Peddas, P. S. (2025). Pengaruh media pembelajaran Quizizz interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 8(1), 146–154. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i1.35508>
- Febriani, N., & Kurniawan, F. A. (2025). Dampak penggunaan gadget terhadap pola komunikasi dan keseimbangan sosial generasi alpha di era digital. *Journal of Smart Education and Learning*, 2(2), 93–102. <https://doi.org/10.53088/jsel.v2i2.2353>

- Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital: Pprospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1–7. <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/6706>
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 4(2), 231–240. <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.231-240>
- Masuproh, U., Nurhasanah, E., Syafroni, R. N., & Herlina Surgiati, D. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Keterampilan Berbicara Melalui Siniar Untuk Membentuk Personal Branding Siswa SMA Negeri 1 Telukjambe dan SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Karawang. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(2). <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i2.6273>
- Muttaqin, M. H., Andreansyah, A., & Raharja, R. M. (2024). Kurangnya Minat Baca Anak Generasi Alpha Di Era Perkembangan Teknologi Muhamad Haykal Muttaqin. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 1, 25–31. <https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i1.4>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Rifai, M., Huda, F. A., & Wuring, M. R. M. T. (2024). Pengaruh Literasi Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di SMKN 1 Sintang. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 5(1), 198–206. <https://doi.org/10.31932/jutech.v5i1.3377>
- Ruhyana, N. F., & Aeni, A. N. (2019). Effect of Educational Facilities and Infrastructure in Primary Schools on Students ' Learning Outcomes. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 43–54. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.15225>
- Schilder, E. A., Lockee, B. B., & Saxon, D. P. (2016). The effects of digital literacy on educational outcomes: Evidence from Italian primary schools. *Journal of Media Literacy Education (JMLE)*, 8(1), 31–51. <https://doi.org/10.23860/jmle-8-1-3>
- Sinaga, W. T. M., Sihombing, L. N., & Napitupulu, R. P. (2024). Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1804–1812. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7486>
- Sulianta, F. (2020). *Model Konten Digital Berlandaskan Ilmu Pengetahuan Sosial Pada User Generated Content Platform Sebagai Media Literasi (The Big Picture of Specific Research)*. Universitas Widyatama.
- Yuliana, E., Nirmala, S. D., & Ardiasih, L. S. (2023). Pengaruh literasi digital guru dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 28–37.