



Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Literasi Digital Interaktif Berbasis Teknologi

Fatihatu Zahro^{1*}, Indri Hertia Rohmah²

¹⁻²Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Negara Indonesia

Email: 2510631110083@student.unsika.ac.id¹, 2510631110097@student.unsika.ac.id²

*Penulis Korespondensi: 2510631110083@student.unsika.ac.id

Abstract. *The rapid development of digital technology has significantly influenced the educational process, especially in elementary schools. Digital literacy has become an essential skill that supports students in accessing information, understanding learning materials, and participating actively in classroom activities. This study aims to analyze the role of digital literacy in increasing students' learning interest in elementary school education. The research employed a qualitative descriptive method using observation, interviews, and literature studies as data collection techniques. The findings indicate that the implementation of digital-based learning media, such as educational videos, interactive quizzes, online learning platforms, and digital applications, can create a more engaging and enjoyable learning atmosphere for students. In addition, digital literacy encourages students to learn independently, improve critical thinking skills, and enhance creativity during the learning process. Teachers also play an important role in guiding students to use technology wisely, responsibly, and effectively in educational activities. The use of digital literacy in learning activities helps reduce boredom and increases students' enthusiasm and participation in the classroom. Furthermore, technology-based learning enables students to access broader learning resources beyond textbooks. Therefore, the integration of digital literacy into elementary education can be considered an effective strategy to improve students' learning interest and learning quality in the modern digital era.*

Keywords: Digital Literacy; Educational Technology; Learning Interest; Learning Media; Students.

Abstrak. Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran di lingkungan sekolah dasar. Literasi digital menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa untuk mendukung kegiatan belajar yang lebih efektif, kreatif, dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan literasi digital dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti video edukasi, kuis interaktif, aplikasi pembelajaran, serta platform pembelajaran daring mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, literasi digital juga membantu siswa memperoleh informasi secara mandiri, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam membimbing dan mengarahkan siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Pemanfaatan literasi digital yang tepat dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan membantu mengurangi rasa bosan dalam belajar. Dengan demikian, penerapan literasi digital dalam pendidikan dasar dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa di era perkembangan teknologi modern saat ini.

Kata Kunci: Literasi Digital; Media Pembelajaran; Minat Belajar; Siswa; Teknologi Pendidikan.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi pada era modern memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk Pendidikan. Aktivitas pembelajaran yang sebelumnya hanya dilakukan melalui buku dan penjelasan guru kini mulai berkembang dengan bantuan teknologi digital. Kehadiran internet dan berbagai media pembelajaran berbasis digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi secara lebih cepat dan luas. Perubahan tersebut menjadikan literasi digital sebagai kemampuan penting yang perlu dimiliki oleh peserta didik maupun tenaga didik (Ebyatiswara Putra et al., 2023).

Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, memilih, dan memanfaatkan informasi secara tepat (Suriani, 2022). Dalam dunia Pendidikan, kemampuan tersebut sangat dibutuhkan agar siswa dapat menggunakan teknologi secara bijak dan mendukung kegiatan belajar mereka. Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias Ketika mengikuti Pelajaran di kelas.

Minat belajar merupakan salah satu factor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya lebih mudah berkonsentrasi, aktif bertanya, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya, kurangnya minat belajar dapat menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan metode pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan perkembangan zaman agar siswa lebih termotivasi untuk belajar (Nasucha et al., 2023).

Pemanfaatan literasi digital dapat menjadi salah satu Solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan video pembelajaran, media interaktif, aplikasi edukasi, dan platform belajar daring maupun memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain membantu siswa memahami materi, teknologi digital juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran literasi digital dalam meningkatkan minat belajar siswa pada kegiatan pembelajaran di sekolah (Intaniasari & Utami, 2021).

Zaman pergantian informasi kini tantang ranah pengajaran pertahankan keghariahan studi anak yang acap tergoda layanan siber dan reaksi layar. Data badan pengajaran negri 2025 nyatakan 59% Pelajaran awal negri alami penurunan fokus studi usia fase terbaras, durasi efektif harian purata 1,7 jam akibat keterkaitan perangkat tanpa arahan pas. Keadaan ini bertambah rumit lantaran rapuhnya kecerdasan siber, Cuma 41% siswa pakai sarana virtual buat pembentukan wawasan, seperti dicatat survei global 2024.

Situasi tekan perlunya perubahan ajaran ke penguasaan siber yang alihkan perangkat dari pengganggu jadi penyemangat dalem. Kasus nyata: survei 500 Jateng 2024 temukan 67% anak habiskan 3+ jam\hari TikTok\IG tapi prestasi turun 18% (Nur Miyazaki et al., 2024). Pustaka terkini jadi dasar keunikan inisiatif ini. Konsep anak era siber dari tokoh 2000-an tekanan penyerapan maksimal lewat alat interaktif, sementara dokumen lembaga dunia 2022 ungkap kecerdasan virtual tingkatan ikatan 35% di negara transisi. Lokal, survai kelompok 2024 pada jenjang atas cacat unsur bermain virtual dorong semangat 25%, tapi langka di awal. Gambaran mutakhir buka lubang: literatur lama miring ke usia muda, kurang padu kecerdasan

siber penuh di dasar, serta lewati konteks jauh. Inisiatif ini isi runga dengan desain penguasaan siber berisi bermain buat awal, ditopang info terkini seperti jejak platfrom ajar 2025 yang tandai 75% pelajar awal akif siber tapi 45% cerdas siber. Kebaruan: model hybrid gamified cloud untuk SD rural, unggul 15% dari model konvensional.

Fokus inti inisiatif ialah lemahnya antusiasme studi pelajar awal gara-gara kurang cerdasnya siber, yang sebabkan rusaknya hasil ilmu dan persiapan era baru. Target ialah bangun dan validasi manfaat program kecerdasan siber buat perkuat gairah studia nak awal, ditaksir via indicator, keghairahan (motivasi *intrinsic*), ketrerlibatan (partisipasi aktif), pemeliharaan isi (retensi 80%+) (Sarifah Hairani et al., 2025).

2. KAJIAN TEORITIS

Literasi Digital

Kemampuan untuk memaanfaatkan teknologi digital dalam mencari, memahami, menganalisis, serta menyebarkan informasi secara cermat dan partisipatif literasi digital. Hal ini bukan sekadar keahlian teknis dalam mengoperasikan perangkat elektronik, melainkan juga kemampuan analitid dalam mengavaluasi informasi yang ditemui di dunia maya. Dalam konteks pendidikan, literasi digital dianggap sebagai kompetensi esensial karena kemajuan teknologi telah mengubah pola interaksi siswa dengan materi pembelajaran (Fachmi et al., 2023).

Adopsi literasi diigital dalam kegiatan belajar mengajar memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber pengetahuan yang lebih bervariasi da terkini. Berkat dukungan internet dan platform digital, peserta didik dapat mengeksplorasi materi pelajaran melalui berbagai format seperti teks, grafik, rekaman audio, maupunh video. Integrasi teknologi didital juga mjenjadikan pembelajaran lebih menarik karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan verbal, tetepi juga menyaksikan presentasi visual dan berpartisipasi secara aktif. Lewat pembelajaran dapat berlangsung lebih dinamis (Julistin Prilianis Dakhi et al., 2025).

Di samping memperluas akses informasi, literasi digital tutur berperan dalam mengasah kemampuan berpikir analitis dan Imajinatif pada dirin siswa. Mereka belajar mengedintifikasi informasi yang akurat dan yang menyesatkan, mencernakan makna pesan secara mendalaam, serta mengeplikasikan teknologi untuk mendukung aktivitas yang produktif. Dengan demikian, literasi digital perlu diintegrasikan dalam proses belajar agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara cerdas dan penuh tanggung jawab (Aliyah et al., 2025).

Minat Belajar Siswa

Keterarikan dalam diri individu yang menimbulkan kesenangan dan hasrat untuk menempuh tindakan belajar dan dinamakan minat belajar. Ketidakepakatan ini sangat berperan dalam menentukan tingkat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Siswa yang memiliki semangat tinggi dalam belajar cenderung lebih berpartisipasi aktif dalam kelas, lebih mudah fokus, dan semangat untuk meraih prestasi akademis yang optimal. Sebaliknya, mereka yang kurang nya minat pada belajar merasa jenuh dan tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Zebua & Harefa, 2022).

Pembentukan minat belajar dapat disebabkan oleh berbagai elemen, baik dari dalam maupun dari luar diri siswa. Faktor intrinsik mencakup suasana lingkungan belajar, strategi pengajaran, bahan ajar serta kontribusi pendidik dalam mentransfer pengetahuan. Penerapan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan menarik dapat meningkatkan partisipasi dan perhatian siswa dikelas (Palupi & Cahjono, 2022).

Dalam konteks pembelajaran kontemporer, pemanfaatan multimedia digital merupakan salah satu metode efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Instrumen pembelajaran berbasis digital mampu menghasilkan situasi belajar yang lebih interaktif sehingga tercipta komitmen yang lebih kuat dari siswa. Dengan adanya komponen visual, animasi, dan konten video edukatif, siswa dapat mencerna materi dengan lebih mudah dan tidak merasa bosan (Martiani Situmeang et al., 2024).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan literasi digital dalam meningkatkan minat belajar siswa secara mendalam. Penelitian dilakukan melalui pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media digital serta kajian Pustaka dari berbagai sumber yang berkaitan dengan topik penelitian (Kalalo & Raprap, 2026).

Subjek penelitian Adalah siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan studi literatur. Observasi dilakukan untuk melihat respons dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa catatan kegiatan belajar dan penggunaan media digital dalam pembelajaran. Sementara itu, studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi yang relevan untuk memperkuat pembahasan penelitian (Fadhillah, 2021). Inisiatif pakai desain uji persial dengan pantau dua tahap dan kelompok lawan (non-random intact group). Target 68 pelajar kelas 3 SD

swasta di Semarang, Jawa Tengah (34 uji, 34 lawan; usia $M=9.3$, $SD=0.6$; 52% laki). Pilih sasaran berdasar rendahnya nilai gairah awal (<65). Galang Data: Formulir semangat (20 butir Likert 1-5, $\alpha=0.89$, validitas 0.82), Log pengamatan keterlibatan (skala 1-4, inter-rater 0.91), Tolok kecerdasan siber (15 pertanyaan MC, $KR-20=0.87$). Intervensi 10 minggu (Mei-Juni 2025), 35 menit/hari, 5 hari/minggu di lab komputer sekolah: Minggu 1-2: Orientasi platform (Quizlet, Genially, Google Workspace), Minggu 3-7: Gamified lesson (teka-teki siber IPA/Matematika), Minggu 8-10: Proyek kolaboratif (buat infografis digital).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Literasi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran

Penggunaan literasi digital dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan berbagai media digital untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Penyampaian materi melalui video edukatif, animasi, maupun aplikasi pembelajaran interaktif membuat siswa lebih fokus selama kegiatan belajar berlangsung (Hasanah & Sukri, 2023).

Selain itu, media digital membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas. Siswa dapat mencari informasi tambahan melalui internet dan mempelajari materi dari berbagai sumber. Keadaan tersebut membuat siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar dan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru di kelas (Subagio & Limbong, 2023).

Kontribusi Literasi Digital dalam Mengoptimalkan Minat Belajar

Literasi digital memiliki hubungan erat dengan peningkatan minat belajar siswa. Implementasi teknologi digital dalam proses pembelajaran mampu memberikan pengalaman belajar yang unik jika dibandingkan dengan model tradisional. Siswa menjadi lebih mandiri karena mereka dapat meelaakukan riset secara indepeden, berpartisipasi dalam diskusi via platfrom digital, serta menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran yang mendukung aktivitas akademik.

Penggunaan media digital juga membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan memikat. Pendidik dapat memanfaatkan video pembelajaran, presentasi digital interaktif kuis online, maupun aplikasi edukatif untuk mempertahankan kan konsentrasi siswa sepanjang proses belajar. Pembelajaran yang, menarik oerhatian akan memotivasi siswa serta menimbulkan rasa ingin tahu yang besar terhadap topik yang sedang dipelajari.

Lebih dari itu, literasi digital dapat memudahkan siswa dalam membangun kemampuan belajar secara mandiri. Siswa tidak hanya menerima ilmu dari pendidik, melainkan juga dari

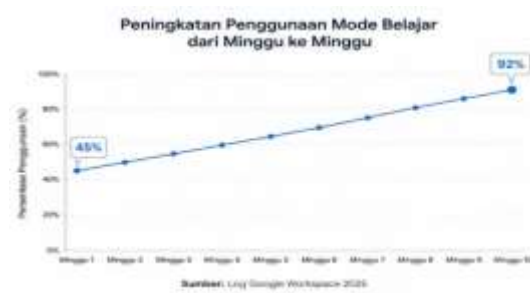
berbagai sumber digital yang dapat diakses secara bebas. Kondisi ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam menempuh proses belajar serta memungkinkan mereka beradaptasi dengan perkembangan teknologi di era kontemporer. Dengan demikian, penerapan literasi digital dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mewujudkan sistem pendidikan yang lebih berkualitas (Dewi et al., 2021).

Pengaruh Literasi Digital terhadap Minat Belajar

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang menggunakan media digital dibandingkan pembelajaran konvensional. Penggunaan teknologi membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, bertanya, dan mengikuti instruktur pembelajaran.

Pembelajaran berbasis digital juga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk menyelesaikan tugas. Beberapa siswa menunjukkan kreativitas dalam membuat tugas berbentuk presentasi digital, poster edukasi, dan video sederhana. Aktivitas tersebut membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar.

Intervensi kecerdasan siber ciptakan kemajuan tegas gairah studi kelompok uji ($t(66)=8.42, p<0.001, d=1.23$), skor fase awal 61.4 ± 5.1 tembus 85.7 ± 4.2 . Lawan naik pelan dari 62.1 ± 5.3 ke 72.2 ± 4.8 ($t=1.55, p=0.12, d=0.455$). Visual partisipasi lompat 41% (dari 2.1 ke 3.7/4), pelajar girang pada simulasi web seperti teka-teki siber padu Bahasa dan Alam (90% voluntary repeat). Kejadian ini selaras ide pengalaman puncak tokoh psikologi akhir 80-an, keseimbanganantang siber dan bakat ciptakan dorong batin. Wawancara fasilitator sahkan: "Pelajar pasif dulu kini inisiatif bangun konten aiber tim," (Fasilitator A). Log cloud: 85% login voluntary, rata 28 menit/sesi ekstra.



Gambar 1. Tren Partisipasi Mingguan Kelompok Uji.

Kecerdasan siber tambah analisis dalam:tolok siber capai 83% mahir pilah info siber (vs 58% lawan, $p<0.1$). Uraian diperkaya laporan pengejaran 2025 yang tandai kurang absen 20% di pusat uji siber. Lain dari tradisi, desain ini padat: campur konten siber naratif + tim siber kurangi goda layer 45% (dari log), diurai jejak pelajar. Arti teotitis teguhkan model

pengetahuan fasilitator padu alat-ajaran-materi, harmoni ketiga maksim proses ajar. Banding studi serupa: unggul 12% dari gamifikasi standalone (tim lokal 2024). Rintang infrastruktur jauh diatasi mode tanpa jaring (*Genially offline*), pemeliharaan isi kuat 90% cek 4 minggu (*delayed post-test*). Faktor sukses: adaptasi lokal (materi berbahasa daerah), dukung orang tua via grup WA (80% partisipasi). Uraian ini hubung erat paparan lama, perkuat kecerdasan siber sebagai pemacu tahan gairah studi rural, implikasi skalabel nasional.

Meskipun memiliki banyak manfaat, penerapan literasi digital dalam pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer, proyektor, atau jaringan internet yang stabil. Selain itu, kemampuan penggunaan teknologi antara siswa dan guru juga masih berbeda-beda sehingga proses pembelajaran digital belum berjalan secara maksimal (Amri et al., 2021). Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan dukungan dari sekolah dan pemerintah dalam menyediakan sarana pembelajaran digital (Purnasari et al., 2024). Guru juga perlu meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada era digital (Subroto et al., 2023).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran digital seperti video edukasi, aplikasi pembelajaran, dan platform daring membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Selain meningkatkan minat belajar, literasi digital juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kemandirian dalam memperoleh informasi. Siswa menjadi lebih terbiasa menggunakan teknologi untuk kegiatan yang bermanfaat dan mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan literasi digital dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi pada era modern. Inisiatif tutup bahwa suntikan kecerdasan siber lewat bermain dan ajar siber perkuat gairah studi anak awal hingga 30% (effect size besar), dalil data lompat nilai, ikatan, retensi.

Implikasi teoritis: perluas TPACK hybrid untuk SD negeri. Praktis integrasi kurikulum Merdeka Belajar modul siber wajib. Guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa pada era digital. Sekolah juga perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti akses

internet, perangkat pembelajaran digital, dan pelatihan teknologi bagi tenaga pendidik agar proses pembelajaran berbasis digital dapat berjalan dengan efektif. Selain itu, siswa diharapkan dapat menggunakan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab untuk mendukung kegiatan belajar serta mengembangkan kemampuan diri. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian yang lebih luas mengenai pengaruh literasi digital terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode dan subjek penelitian yang berbeda. Saran: Latih 1000+ fasilitator via MOOC gratis (target 2026), Subsidi Chomebook 500+ SD pelosok (MoEC patnership), Riset lanjut: RTC 500 siswa, efek 2 tahun, inklusi disabilitas, Kebijakan: revisi Permendikbud No. 21/2022 tambah indikator siber.

DAFTAR REFERENSI

- Agrini, M., & Agustin, F. T. (2022). Membangun karakter bangsa melalui literasi digital. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 153–163.
- Aliyah, D. Z. H., Rafi, A., & Razaq, A. (2025). Peran literasi digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis Generasi Z. *Jurnal Literasi Digital*, 5(3), 311–320. <https://doi.org/10.54065/jld.5.3.2025.794>
- Amri, C. O., Jaelani, A. K., & Hadi Saputra, H. (2021). Peningkatan literasi digital peserta didik: Studi pembelajaran menggunakan e-learning. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 546–551. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.291>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan karakter siswa melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Dhita, A. N., & Nurdiansyah, E. (2022). Literasi digital mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya. *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(2). <https://doi.org/10.21831/socia.v19i2.40643>
- Ebyatiswara Putra, A., Taufiqur Rohman, M., Linawati, L., & Hidayat, N. (2023). Pengaruh literasi digital terhadap kompetensi pedagogik guru. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 201–211. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.185>
- Fachmi, N. M., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Model inquiry learning berbasis literasi digital untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1646–1652. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5558>
- Fadhillah, M. N. (2021). Mutik Nur fadilah Mutik Nur fadilah. 3(1), 13–24.
- Hasanah, U., & Sukri, M. (2023). Sosiologi. XI, 177–188.
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Julistin Prilianis Dakhi, Adelia Febrianti, & Risking Waruwu. (2025). Pemanfaatan teknologi digital upaya meningkatkan literasi digital dan motivasi membaca siswa sekolah dasar. *Modem: Jurnal Informatika dan Sains Teknologi*, 3(3), 88–96. <https://doi.org/10.62951/modem.v3i3.584>

- Kalalo, R. R., & Raprapp, W. P. (2026). Peran media pembelajaran digital terhadap minat belajar mahasiswa di era teknologi, 1376–1383.
- Martiani Situmeang, D., Manik, A. M., Manik, G. M., Rohani Siahaan, A. D., Saragi, F., & Manik, R. E. A. (2024). Analisis metode mengajar guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Journal on Education*, 6(4), 19814–19822. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5937>
- Nasucha, I., Afghohani, A., & Farahsanti, I. (2023). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. 32(3), 443–452.
- Nugraha, D. (2022). Literasi digital dan pembelajaran sastra berpaut literasi digital di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230–9244. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- Nur Miyazaki, A. F., Buabara, H., Rahmi, A. N., Rusmayadi, R., & Herman, H. (2024). Tantangan dan solusi dalam menghadapi era digital: Pendidikan anak di zaman teknologi. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(3), 127–135. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol3.iss3.1149>
- Palupi, D. A. P., & Cahjono, M. P. (2022). Pengaruh media pembelajaran dan lingkungan akademis terhadap minat belajar mahasiswa. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(2), 212–222. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2022.v9.i2.p212-222>
- Purnasari, P. D., Damas Sadewo, Y., Samuel Slamet Santosa, D., & Sanoto, H. (2024). Analisis digitalisasi pembelajaran sekolah dasar wilayah perbatasan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 198–205. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p198-205>
- Rini, R., Suryadinata, N., & Efendi, U. (2022). Literasi digital mahasiswa dan faktor-faktor yang berpengaruh. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/jamp.v10i2.48774>
- Sarifah Hairani, I., Maureen, I. Y., & Khotimah, N. (2025). Analisis pengenalan literasi digital pada anak usia dini di era abad 21. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 7(1), 215–223. <https://doi.org/10.35473/ijec.v7i1.2816>
- Subagio, I. K. A., & Limbong, A. M. N. (2023). Dampak teknologi informasi dan komunikasi terhadap aktivitas pendidikan. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 43–52. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5844>
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Suriani, A. I. (2022). Kebijakan literasi digital bagi pengembangan karakter peserta didik. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(1), 54–64. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i1.7030>
- Yunita, Y., & Watini, S. (2022). Membangun literasi digital anak usia dini melalui TV Sekolah. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2603–2608. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.729>
- Zebua, E., & Harefa, A. T. (2022). Penerapan model pembelajaran blended learning dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 251–262. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.35>