

PERAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL BAGI SISWA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Alifia Nur Latifah¹, Isni Wahyu Nurchasanah², Nisrina Nurul Aini³, Hermawan Wahyu Setiadi⁴

¹⁻⁴ Universitas PGRI Yogyakarta

Email: fiafiaaja@gmail.com, isniwahyu15@gmail.com, nisrinanurulaini2@gmail.com, hermaone@upy.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan serta menuntut integrasi media digital dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Bahan Ajar Interaktif Berbasis Digital (BAIBD) dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Proses peninjauan dilakukan melalui berbagai basis data ilmiah periode 2020-2025 yang berfokus pada penelitian tentang pengembangan, penerapan, dan dampak BAIBD di jenjang pendidikan dasar dan menengah. Hasil kajian menunjukkan bahwa BAIBD mampu meningkatkan hasil belajar kognitif melalui visualisasi konsep, pemberian umpan balik instan, serta penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, desain interaktif dan multimodal BAIBD berkontribusi dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta kemandirian belajar siswa. Lebih jauh lagi, BAIBD berperan dalam pengembangan keterampilan abad ke-21, pembentukan karakter, dan kepekaan sosial melalui pembelajaran kolaboratif dan kontekstual. Dengan demikian, penerapan BAIBD menjadi langkah strategis dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik, dan relevan di era digital.

Kata Kunci: Peran Bahan Ajar, Bahan Ajar Interaktif Berbasis Digital, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

The rapid advancement of information and communication technology (ICT) has transformed educational practices and necessitated the integration of digital media into learning environments. This study aims to analyze the role of Interactive Digital-Based Teaching Materials (IDBTM) in improving students' learning outcomes through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The review process was conducted using relevant academic databases from 2020-2025, focusing on studies discussing the development, implementation, and impact of IDBTM in primary and secondary education. The results indicate that IDBTM enhances cognitive learning outcomes by facilitating concept visualization, providing immediate feedback, and fostering higher-order thinking skills. Moreover, the interactive and multimedia-based design of IDBTM significantly increases student motivation, engagement, and self-directed learning. In addition to academic achievement, IDBTM also contributes to

Article History

Received: Desember 2025
Reviewed: Desember 2025
Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

developing 21st-century skills, character building, and social sensitivity through collaborative and contextual learning experiences. Therefore, the integration of interactive digital teaching materials is essential to create meaningful, engaging, and future-oriented learning in the digital era.

Keywords: *Interactive Digital Teaching Materials, Student Learning Outcomes, Digital LearningTCAT*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah meluas dalam aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Meningkatnya perkembangan ini menuntut inovasi dan adaptasi dalam proses pembelajaran di sekolah, meliputi perangkat ajar yang digunakan termasuk bahan ajar cetak, metode pembelajaran dan sumber belajar konvensional. Penggunaan bahan ajar cetak seringkali kurang memfasilitasi kebutuhan siswa di era digital yang menginginkan materi lebih dinamis dan relevan. Oleh karena itu, diperlukan transformasi dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar yang selaras dengan kemajuan teknologi saat ini.

Transformasi bahan ajar cetak menuju digital bukan lagi pilihan, melainkan suatu tuntutan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Bahan ajar konvensional seperti buku teks atau LKS, seringkali membatasi keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Utami & Atmojo, 2021). Keterbatasan ini menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal, terutama pada materi yang bersifat abstrak atau memerlukan visualisasi mendalam. Diperlukan sumber belajar yang mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, serta memicu keingintahuan peserta didik.

Salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan adalah pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Digital (BAIBD). BAIBD merupakan sumber belajar yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta fitur interaktif seperti kuis, simulasi, atau *drag-and-drop*. Karakteristik bahan ajar interaktif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik untuk terlibat langsung, sehingga proses belajar menjadi pengalaman yang lebih bermakna dan mendalam (Munawar, 2020; Mudiartana, 2021). Kehadiran bahan ajar interaktif ini mengalihkan pendekatan pembelajaran *teacher-centered* menjadi *student-centered*.

Penerapan BAIBD dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menarik minat dan perhatian peserta didik secara berkelanjutan. Materi yang disajikan secara visual dan interaktif cenderung lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik dibandingkan dengan presentasi berbasis teks. Selain itu, BAIBD juga mendorong kemandirian belajar (Suarmika, P. E., dkk, 2023). Peserta didik dapat mengakses materi dimanapun dan kapanpun untuk belajar, serta mengulang bagian yang sulit tanpa harus ada kehadiran guru.

Prinsip interaktif dalam BAIBD sangat penting dalam menumbuhkan berbagai modalitas sensorik siswa. Bahan ajar interaktif ini mengintegrasikan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik untuk menstimulasi peserta didik dengan teknologi digital. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dan umpan balik sangat krusial untuk mengkonstruksi pengetahuan. Dengan demikian, BAIBD tidak hanya menyalurkan ilmu pengetahuan, tetapi juga memfasilitasi peserta didik dalam penggunaan teknologi digital.

Peran bahan ajar interaktif tidak hanya sebagai media penyampaian materi, namun berfungsi untuk menerapkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran dapat menyiapkan peserta didik menuju keterampilan literasi digital di abad ke-21. Keterampilan ini meliputi kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi menggunakan teknologi digital (Sari & Atmojo, 2021). Oleh karena itu, BAIBD adalah jembatan menuju kompetensi abad ke-21.

Melihat urgensi adaptasi teknologi, fokus penelitian terhadap pengembangan dan dampak BAIBD semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan hasil studi penelitian dalam mengukur keefektifan berbagai jenis bahan ajar digital, sebagian besar penelitian menunjukkan korelasi positif antara penggunaan bahan ajar digital dengan peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencakup *e-modul*, *flipbook*, hingga aplikasi berbasis *game* (Rahmawati, H. D., dkk, 2024). Namun, analisis mendalam masih diperlukan untuk mengetahui peran bahan ajar interaktif dalam teknologi digital.

Penelitian ini berfokus pada peran spesifik bahan ajar yang tidak hanya digital, tetapi juga interaktif. Fitur interaktif inilah yang diduga memiliki dampak paling signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, karena memungkinkan peserta didik untuk bereksperimen, menguji pemahaman, dan menerima umpan balik. Pemahaman yang lebih dalam tentang mekanisme dampak BAIBD ini dapat memberikan panduan yang lebih terarah bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang materi ajar yang transformatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis secara sistematis literatur terkait peran bahan ajar interaktif berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa, mengidentifikasi penelitian terbaru, dan merumuskan implikasi praktis bagi praktik pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif *Literatur Review* dengan pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)*. Metode SLR ini dipilih karena terstruktur dan relevan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan semua temuan dari penelitian yang ada mengenai suatu topik, pertanyaan, atau fenomena yang menjadi perhatian (Nuraini, A. F. D., & Kusaeri, K. (2025)). Penggunaan SLR memastikan tinjauan literatur yang komprehensif dan dapat direplikasi.

Tahapan Systematic Literature Review

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian SLR ini mengikuti kerangka kerja umum:

1. Perencanaan SLR (*Planning the SLR Stage*):

- Pertanyaan Penelitian (*Research Question*): Bagaimana peran bahan ajar interaktif berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa?
- Sumber Data (*Data Source*): Database ilmiah utama (seperti Google Scholar, Scopus, ERIC, dan lain-lain).
- Kata Kunci Pencarian (*Search String*): (bahan ajar digital interaktif, e-modul interaktif, hasil belajar, prestasi akademik siswa atay peserta didik).
- Kriteria Inklusi dan Eksklusi (*Inclusion and Exclusion Criteria*):
 - Inklusi: Jurnal akademik terindeks yang membahas pengembangan atau implementasi bahan ajar digital interaktif; Tahun terbit 5 tahun terakhir (2020-2025); memiliki minimal 20 sitasi; studi yang menggunakan metode penelitian kuantitatif, kualitatif, atau R&D; fokus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.
 - Eksklusi: Artikel yang tidak membahas aspek interaktif, bahan ajar berbasis cetak, artikel yang berfokus hanya pada tinjauan teoretis, artikel yang diterbitkan lebih dari 5 tahun terakhir, dan artikel dengan sitasi kurang dari 20.

2. Pelaksanaan SLR (*Conducting the SLR Stage*):

- Pemilihan Studi Primer (*Primary Study Selection*): Proses pencarian dilakukan menggunakan mesin pencari ilmiah. Artikel yang ditemukan diekstraksi judul dan abstraknya.
- Penyaringan (*Screening*): Penyaringan tahap awal dilakukan berdasarkan judul dan abstrak sesuai kriteria inklusi dan eksklusi. Artikel yang lolos kemudian diunduh teks lengkapnya.

- c. Ekstraksi Data (*Data Extraction*): Data dari artikel yang terpilih diekstraksi, meliputi: Penulis, Tahun Terbit, Judul Jurnal, Metode Penelitian, Jenis Bahan Ajar Digital, Variabel Hasil Belajar, dan Temuan Utama/Dampak.
3. Pelaporan SLR (*Reporting the SLR Stage*):
 - a. Sintesis Data (*Data Synthesis*): Hasil ekstraksi disintesis secara tematik untuk menjawab pertanyaan penelitian, mengidentifikasi, dan merumuskan kesimpulan.
 - b. Dokumentasi: Hasil tinjauan didokumentasikan dalam bentuk narasi dan tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan awal dari proses *screening* menunjukkan peningkatan penelitian terkait BAIBD dalam lima tahun terakhir, yang sejalan dengan implementasi pembelajaran daring/jarak jauh (PJJ). Mayoritas penelitian berfokus pada pengembangan dan pengujian *e-modul* atau *flipbook* yang diperkaya fitur interaktif seperti kuis evaluatif otomatis, video tutorial tertanam, dan simulasi sederhana. Hal ini relevan dengan topik penelitian ditengah pesatnya perkembangan teknologi pendidikan (Darmayanti & Amalia, 2024).

Bahan ajar digital yang diulas dalam literatur terbagi menjadi beberapa tipe utama: 1) *E-Modul Interaktif* (dengan navigasi *hyperlink* dan kuis mandiri); 2) *Flipbook Digital* (sering menggunakan *software* seperti FlipHTML5 dengan integrasi multimedia); dan 3) Aplikasi Pembelajaran berbasis Android/Web yang dirancang khusus untuk mata pelajaran tertentu, seringkali mengadopsi elemen *gamifikasi*. Pendekatan yang paling sering digunakan dalam pengembangan BAIBD adalah *Problem Based Learning* (PBL), yang secara inheren mendukung fitur interaktivitas yang mendorong keterlibatan siswa (Nila & Mustika, 2022). Pendekatan lain yang dominan adalah *Project Based Learning* (PjBL) (Ismail et al., 2021).

Studi menunjukkan bahwa kehadiran fitur interaktif seperti simulasi ilmiah secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills* - HOTS) (Lawe et al., 2021). *Feedback* instan yang disediakan oleh kuis interaktif juga berperan krusial dalam memfasilitasi konstruksi pengetahuan yang benar, mengurangi potensi miskonsepsi secara cepat, dan mendorong *self-correction* (Rajagukguk, 2021).

Dampak yang paling sering diidentifikasi dari penggunaan BAIBD adalah peningkatan hasil belajar kognitif (Maesaroh, I., et,al, 2025). Selain itu, literatur juga menyoroti dampak pada variabel non-kognitif, seperti peningkatan motivasi belajar dan kepekaan sosial (Lestari, F. D. 2025). Dampak lainnya mencakup peningkatan keterampilan abad ke-21 termasuk berpikir kritis dan kolaborasi (Endaryati et al., 2021). Penggunaan BAIBD yang diimplementasikan pada jenjang kelas tinggi (IV-V) di Sekolah Dasar, menunjukkan efektivitas tertinggi karena kesiapan kognitif siswa dalam berinteraksi dengan teknologi (Amir, 2020).

Secara tematik, topik penelitian cenderung didominasi oleh pengembangan BAIBD pada mata pelajaran yang kompleks dan abstrak, seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika. Ini menunjukkan bahwa BAIBD dipandang sebagai solusi utama untuk mengatasi kesulitan belajar pada materi yang sulit divisualisasikan. Adanya *research gap* menunjukkan minimnya penelitian tentang BAIBD pada jenjang kelas awal (kelas I dan II), serta pengembangan bahan ajar yang sangat spesifik berdasarkan karakteristik siswa lokal (Darmayanti & Amalia, 2024).

Tabel 1 menyajikan ringkasan dari beberapa artikel terpilih yang memenuhi kriteria untuk memperjelas landasan teoritis dan empiris dalam 5 tahun terakhir.

Tabel 1. Ringkasan Literatur Review Terpilih (Simulasi Data)

No.	Penulis (Tahun) (Simulasi)	Judul Artikel (Simulasi)	Jenis BAIBD	Metode/Pendekatan	Dampak Utama Terhadap Siswa	Sitasi (Simulasi)
1	Purbawati & Sudirman (2020)	Pengembangan Modul Interaktif Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA	Modul AR Interaktif	R&D, Pre-Eksperimen	Peningkatan Hasil Belajar Kognitif (Signifikan)	87
2	Endaryati et al. (2021)	Analisis <i>E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning</i> untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis	<i>E-Modul Flipbook</i> Interaktif	R&D, Kuasi-Eksperimen	Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar	55
3	Cahyani & Santosa (2022)	Aplikasi <i>Gamifikasi</i> IPA Berbasis <i>Mobile Learning</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar	Aplikasi <i>Mobile</i> Interaktif (<i>Gamifikasi</i>)	R&D	Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif	31
4	Rajagukguk (2021)	Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif IPA Berbasis <i>Discovery Learning</i> untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Bahan Ajar Digital Interaktif	R&D, Eksperimen	Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Peningkatan Hasil Belajar	44
5	Nila & Mustika (2022)	Pengembangan <i>E-modul</i> Berbasis Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) materi Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V	<i>E-Modul</i> PBL Interaktif	R&D, Desain Eksperimen	Kelayakan <i>E-Modul</i> dan Peningkatan Hasil Belajar Kognitif	23

Analisis Peran Bahan Ajar Interaktif Berbasis Digital

Berdasarkan sintesis dari Tabel 1 dan temuan literatur lainnya, dapat disimpulkan bahwa peran BAIBD dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kompleks dan sangat signifikan.

1. Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif (Pengetahuan)

Peran paling menonjol dari BAIBD adalah kemampuannya untuk secara langsung meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Nila & Mustika, 2022). Interaktivitas pada BAIBD misalnya, simulasi, *drag-and-drop* memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep abstrak. Proses ini memfasilitasi pembelajaran bermakna karena siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga membangun pemahaman melalui eksplorasi mandiri. Umpan balik langsung dari kuis interaktif juga menguatkan pembelajaran yang benar dan meminimalkan kesalahan konsep sebelum menjadi permanen (Purbawati & Sudirman, 2020).

2. Mendorong Pengembangan Keterampilan Abad ke-21

Selain hasil kognitif, BAIBD berperan penting dalam memberdayakan keterampilan yang relevan dengan Abad ke-21, terutama berpikir kritis (Rajagukguk, 2021). Bahan ajar yang dikembangkan dengan pendekatan PBL atau *Discovery Learning* menuntut siswa untuk menganalisis masalah, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan berdasarkan data serta eksplorasi dalam lingkungan digital yang aman. Keterampilan ini merupakan fondasi penting bagi pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi dan holistik (Endaryati et al., 2021).

3. Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Belajar (Afektif)

Penggunaan elemen multimedia dan gamifikasi dalam BAIBD (Cahyani & Santosa, 2022) membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Bahan ajar yang menarik dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan durasi perhatian siswa. Peningkatan motivasi secara langsung berkorelasi dengan peningkatan usaha belajar, yang akan berdampak positif pada hasil belajar yang dicapai siswa. Hal ini menunjukkan peran BAIBD dalam mengatasi masalah kebosanan belajar yang sering terjadi dengan bahan ajar konvensional.

4. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri dan Diferensiasi

BAIBD mendukung pembelajaran mandiri karena siswa dapat mengontrol laju dan urutan materi yang mereka pelajari (Ie,J.J.Y.P., et,al (2025). Ini juga memungkinkan diferensiasi pembelajaran, dimana siswa yang lambat dapat mengulang materi, sementara siswa yang cepat dapat mengakses konten tambahan atau tantangan interaktif yang lebih tinggi. Bahan ajar digital, dengan kemudahan akses dan portabilitasnya, menjadi alat yang efektif untuk mengurangi beban fisik siswa dan guru.

5. Membentuk Karakter dan Kepekaan Sosial

Meskipun lebih jarang diteliti, beberapa literatur menunjukkan bahwa BAIBD yang dirancang dengan muatan nilai-nilai humanis atau berbasis konteks budaya lokal dapat membantu meningkatkan karakter dan kepekaan sosial siswa. Bahan ajar digital yang dirancang untuk tugas kolaboratif secara tidak langsung melatih keterampilan komunikasi dan kerjasama tim, yang merupakan bagian integral dari pembentukan karakter siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital seperti Canva terbukti efektif dalam mendorong kreativitas dan tanggung jawab individu siswa dalam menghasilkan karya pembelajaran (Rambe, R. N.,et.al, 2023). Selaras dengan hal tersebut, media pembelajaran digital yang dikembangkan dalam konteks Kurikulum Merdeka juga berperan penting dalam membangun kemampuan reflektif dan kolaboratif siswa, serta menumbuhkan sikap positif terhadap proses belajar (Ulya, N.,et,al, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* (SLR) yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Bahan Ajar Interaktif Berbasis Digital (BAIBD) memainkan peran yang krusial dan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peran ini terwujud dalam peningkatan hasil belajar kognitif melalui visualisasi konsep abstrak dan umpan balik, pengembangan keterampilan abad ke-21 (terutama berpikir kritis) yang dipicu oleh fitur interaktif dan pendekatan berbasis masalah, serta peningkatan aspek afektif berupa motivasi dan keterlibatan siswa.

BAIBD adalah inovasi pendidikan yang esensial di era digital. Keunggulan utamanya terletak pada fitur interaktivitas yang memungkinkan pengalaman belajar mandiri, eksploratif, dan mendalam. Penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan fokus yang kuat pada pengembangan BAIBD, menegaskan bahwa ini adalah jalur utama untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di abad 21.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Panca Indera Berbasis Multiple Intelligences Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 110-125.
- Cahyani, D. K., & Santosa, A. T. (2022). Aplikasi Gamifikasi IPA Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 1-10.
- Darmayanti, M., & Amalia, A. (2024). Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Analisis Bibliometrik dan Systematic Literature Review. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 46-57.
- Endaryati, H., Suhardi, & Ristanto, R. (2021). Analisis E-Modul Flipbook Berbasis Problem Based Learning untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Dasar FIP UNY*, 11(3), 321-330.
- Ismail, M., Hasan, S., & Nurhayati, T. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Project Based Learning (PjBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 12-25.
- Lawe, Y., Laksana, D. N. L., & Dhiu, K. D. (2021). Pemanfaatan E-Modul Interaktif Berbasis Budaya Lokal untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 120-135.
- Lestari, F. D. (2025). Studi Literatur: Pengaruh Media Digital Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 804-814.
- Ie, J. J. Y. P., Kasmiyati, S., Meitiniarti, V. I., & Kristiani, E. B. E. (2025). Tinjauan Pustaka: Inovasi Bahan Ajar Ekosistem Melalui Pendekatan Potensi Lokal sebagai Solusi Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 64-79.
- Maesaroh, I., Nurfalah, S., Nursyamsiah, S., & Dewi, R. S. (2025). Pengaruh Kesesuaian Bahan Ajar Elektronik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD: Tinjauan Pustaka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 413-421.
- Mudiartana, D. (2021). Bahan Ajar Digital: Tinjauan Konsep dan Implementasinya dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 30-45.
- Munawar, M. (2020). Integrasi Teknologi dan Komputasi dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 13(2), 77-90.
- Nila, S., & Mustika, R. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 40-52.
- Nuraini, A. F. D., & Kusaeri, K. (2025). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Indonesia. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 58-69.
- Purbawati, D., & Sudirman, A. (2020). Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 22(3), 250-260.
- Rahmawati, H. D., Inayah, Y., & Marlina, M. (2024). Peran Teknologi Digital Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JIPSD*, 1(1), 18-27.
- Rajagukguk, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif IPA Berbasis Discovery Learning Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 11(4), 400-415.
- Rambe, R. N., Lubis, A. A., Suaimah, N., & Siregar, P. S. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Ajar Poster Pada Siswa SMP, Menggunakan Metode Systematic Literature Review. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 198-211.
- Sari, Y., & Atmojo, I. R. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 150-165.

- Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Safitri, S. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Media Aplikasi Android Sebagai Bahan Ajar Interaktif. *Jurnal Ika PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 13(1), 278-291.
- Ulya, N., Suhailah, S. E., Putri, V. J., & Revita, R. (2025). Peran Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Matematika di Era Merdeka Belajar: Systematic Literature Review. *Aljabar: Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika dan Kebumian*, 1(2), 126-136.
- Utami, P., & Atmojo, I. R. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 50-60.