

**PENGEMBANGAN STORYBOARD BERBASIS DIGITAL SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA****Marsita Dwi Adistina¹, Agus Lestari²**Program Studi Administrasi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Jambi, IndonesiaEmail: marsitad54@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan Systematic Literature Review (SLR) yang bertujuan menganalisis penggunaan berbagai media digital dalam meningkatkan literasi digital peserta didik di Indonesia. Latar belakang penelitian didasarkan pada meningkatnya kebutuhan kompetensi digital dalam proses pembelajaran serta berkembangnya inovasi teknologi pendidikan. SLR dilakukan dengan menganalisis sebelas artikel yang diterbitkan dalam rentang tahun 2015-2025 menggunakan pendekatan sintesis tematik. Hasil analisis menunjukkan empat kategori utama media digital yang efektif, yaitu media berbasis video, digital storytelling, aplikasi desain kreatif, dan teknologi inovatif seperti augmented reality serta modul inklusif bagi peserta didik berkebutuhan khusus. Media yang bersifat interaktif dan mendorong produksi konten terbukti paling signifikan dalam meningkatkan literasi digital, khususnya dalam aspek kreativitas, pemahaman konsep, dan kemampuan berpikir kritis. Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa penerapan media digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran apabila didukung kompetensi guru dan infrastruktur yang memadai. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan sampel, mengevaluasi efektivitas media dalam jangka panjang, serta mengeksplorasi integrasi kecerdasan buatan untuk pembelajaran inklusif.

Kata Kunci: literasi digital, media digital, digital storytelling, video pembelajaran, augmented reality, SLR.

ABSTRACT

This research is a Systematic Literature Review (SLR) which aims to analyse the use of various digital media in improving the digital literacy of students in Indonesia. The research background is based on the increasing need for digital competence in the learning process and the development of educational technology innovation. SLR was carried out by analysing eleven articles published in the period of 2015-2025 using a thematic synthesis approach. The results of the analysis show four main categories of effective digital media, namely video-based media, digital storytelling, creative design applications, and innovative technologies such as augmented reality as well as inclusive modules for students with special needs. Media that is

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

interactive and encourages content production is proven to be the most significant in increasing digital literacy, especially in the aspects of creativity, concept understanding, and critical thinking skills. The conclusion of the research emphasises that the implementation of digital media is able to improve the quality of learning if supported by teacher competence and adequate infrastructure. Further research is suggested to expand the scope of the sample, evaluate the effectiveness of media in the long term, and explore the integration of artificial intelligence for inclusive learning.

Keywords: digital literacy, digital media, digital storytelling, learning videos, augmented reality, SLR.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dekade terakhir telah menghadirkan perubahan signifikan di bidang pendidikan, terutama dalam cara peserta didik mencari, memperoleh, serta mengolah informasi. Literasi digital tidak lagi sekadar kemampuan tambahan, tetapi telah menjadi kompetensi kunci yang harus dimiliki pelajar, mahasiswa, maupun pendidik agar mampu beradaptasi dengan lingkungan belajar yang kini semakin terintegrasi dengan teknologi. Kecakapan tersebut mencakup pemahaman teknis, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memanfaatkan informasi secara tepat dan bertanggung jawab (Listiyanto & Maureen, 2023).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital seperti digital storytelling, video animasi, tutorial YouTube, dan aplikasi Canva mampu meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, dan literasi digital peserta didik. Meskipun demikian, hasil penelitian yang tersedia masih terfragmentasi dan belum saling terhubung. Sebagian besar studi memiliki cakupan terbatas, berfokus pada konteks tertentu, serta menilai dampak pembelajaran dalam jangka pendek. Akibatnya, generalisasi temuan menjadi terbatas dan sulit menggambarkan efektivitas media digital secara komprehensif di berbagai situasi pembelajaran (Lahagu & Lahagu, 2023). Hal ini menunjukkan adanya research gap yang memerlukan sintesis sistematis untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh.

Berdasarkan kondisi tersebut, penyusunan Systematic Literature Review (SLR) menjadi penting untuk merangkum, menelaah, dan membandingkan berbagai hasil penelitian mengenai penggunaan media digital dalam peningkatan literasi digital. Melalui kajian ini, penelitian diarahkan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu:

RQ1: Media digital apa saja yang efektif digunakan untuk meningkatkan literasi digital peserta didik dalam studi tahun 2015-2025?

RQ2: Faktor-faktor apa saja yang memengaruhi efektivitas media digital tersebut dalam pembelajaran?

Tujuan SLR ini adalah menghasilkan gambaran komprehensif mengenai peran dan efektivitas berbagai media digital dalam proses pembelajaran, sekaligus menjadi dasar ilmiah bagi pengembangan strategi pembelajaran digital yang lebih relevan, inovatif, dan berkelanjutan di masa mendatang (Zahara et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) berdasarkan pedoman PRISMA dengan melalui empat tahap utama, yaitu identifikasi, screening, kelayakan, dan inklusi. Proses pencarian literatur dilakukan pada Google Scholar, DOAJ, dan portal jurnal nasional dengan rentang publikasi 2015-2025 menggunakan kata kunci seperti “literasi digital”,

“media digital”, “video pembelajaran”, dan “digital storytelling” yang dikombinasikan dengan operator Boolean (AND/OR). Artikel yang ditemukan kemudian diseleksi melalui pemeriksaan judul, abstrak, dan isi untuk memastikan kesesuaiannya dengan kriteria inklusi, yaitu penelitian yang membahas penggunaan media digital dalam konteks pendidikan serta mengukur atau menjelaskan literasi digital. Artikel duplikat, tidak relevan, atau tidak tersedia dalam teks lengkap dieliminasi pada tahap screening dan kelayakan. Sebanyak 11 artikel memenuhi kriteria dan dianalisis menggunakan teknik sintesis tematik dengan mengekstraksi informasi mengenai tujuan, metode, jenis media digital, serta temuan utama untuk mengidentifikasi pola, tren, dan kategori temuan penelitian secara komprehensif

Protocol & Standards

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan mengikuti panduan PRISMA sebagai standar pelaporan, sehingga setiap tahap mulai dari identifikasi, screening, seleksi, hingga inklusi artikel dilakukan secara sistematis, terdokumentasi, dan dapat direplikasi. Protokol ini menjamin transparansi dan objektivitas dalam memilih literatur, sehingga pola umum, efektivitas media digital, dan celah penelitian dapat diidentifikasi dengan jelas. Contoh penerapan PRISMA dalam konteks pendidikan di Indonesia dapat dilihat pada studi tentang pembelajaran berdiferensiasi pada pendidikan dasar yang menyeleksi literatur relevan antara 2020-2024 menggunakan protokol PRISMA (Siringo Ringo, 2025).

Identification (Identifikasi)

Pencarian literatur dilakukan dengan menelusuri beberapa basis data akademik utama seperti Scopus, Web of Science, ERIC, dan Google Scholar, guna memperoleh artikel relevan berkaitan literasi digital dan media pembelajaran. Rentang publikasi dibatasi antara tahun 2015 hingga 2025 untuk memastikan kemutakhiran penelitian. Strategi pencarian dirancang menggunakan kombinasi kata kunci seperti “literasi digital”, “media digital”, “digital storytelling”, serta Boolean operators (misalnya: (“literasi digital” AND “media digital”) OR (“digital storytelling”)) untuk memperluas cakupan pencarian. Semua artikel yang ditemukan kemudian diekspor ke perangkat manajemen referensi, dan dilakukan deduplikasi untuk menghapus duplikat sebelum proses screening awal mengikuti rekomendasi dari pedoman pelaporan pencarian literatur sistematis.

Screening (Penyaringan)

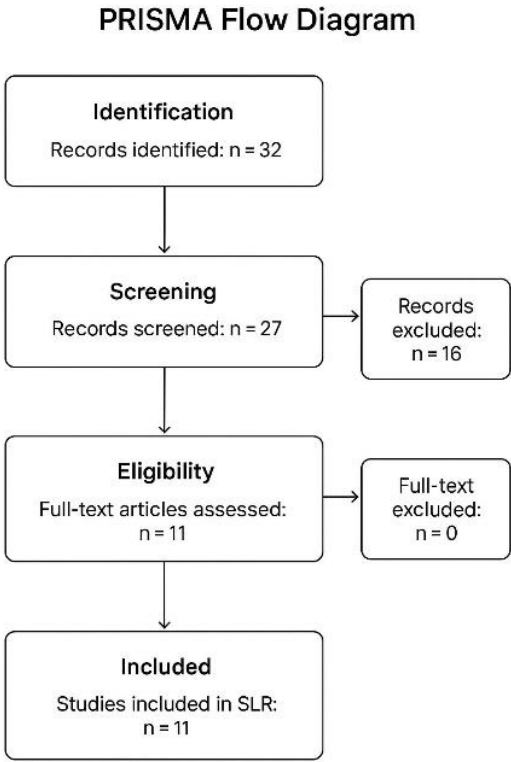
Setelah proses identifikasi literatur, artikel yang ditemukan disaring menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memastikan relevansi dan kualitas. Kriteria inklusi meliputi artikel jurnal, diterbitkan dalam rentang tahun tertentu, berfokus pada konteks pendidikan, dan tersedia full-text. Sedangkan kriteria eksklusi mencakup prosiding, publikasi duplikat, artikel yang tidak relevan dengan pertanyaan penelitian, serta non-peer-reviewed. Pendekatan penyaringan ini mengikuti pedoman PRISMA untuk meningkatkan transparansi dan sistematisasi dalam pemilihan literatur (Systematic Literature Review dengan Metode PRISMA: Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pendidikan Dasar, 2025).

Eligibility (Kelayakan)

Setelah tahap penyaringan awal terhadap judul dan abstrak, setiap artikel dievaluasi secara mendalam untuk menentukan kelayakan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi relevansi topik dengan fokus penelitian, artikel full-text, rentang tahun publikasi tertentu, serta bahasa Indonesia atau Inggris, sedangkan kriteria eksklusi mencakup artikel duplikat, review, tesis/disertasi, atau yang tidak sesuai topik. Hanya artikel yang memenuhi semua kriteria ini yang dimasukkan ke tahap analisis akhir. Pendekatan ini sejalan dengan praktik dalam studi SLR di Indonesia, seperti penelitian tentang pembelajaran

berdiferensiasi pada pendidikan dasar yang menggunakan PRISMA untuk memastikan literatur yang dianalisis relevan dan berkualitas tinggi (Zahra, 2023).

PRISMA Flow Diagram



Gambar 1. Diagram PRISMA

Data Extraction (Ekstraksi Data)

No	Penulis	Tahun	Negara	Metode	Sampel	Temuan Utama
1	Sabrina Putri Listiyanto & Irena Yolanita Maureen	2023	Indonesia	Kuasi-eksperimen	Siswa kelas VIII SMP Labschool Unesa 3	Digital storytelling meningkatkan literasi digital siswa
2	Delvin Krisnawati Lahagu & Teti Septiani Lahagu	2022	Indonesia	Eksploratif	Mahasiswa	Teknologi digital meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan literasi digital mahasiswa
3	Syarifah Rita Zahara, Salahuddin, Sirry Alvina, Rosdiana, &	2021	Indonesia	Program PKM	Guru SMA	Video animasi meningkatkan motivasi guru dan kemampuan

	Revindo Sihombing					penggunaan media digital
4	Muhamad Abdillah & Didi Supriadi	2020	Indonesia	Pengembangan	Guru SMK	Video tutorial YouTube meningkatkan kreativitas, efektivitas pembelajaran, dan motivasi belajar
5	Syafridha Yanti, Yanti Arnilis, Sulistio Ningsih, & Murthada	2021	Indonesia	Pengembangan	Mahasiswa	Canva meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan kompetensi ICT mahasiswa
6	Fatin Nadifa Tarigan, Siti Aminah Hasibuan, & Nurmayana	2022	Indonesia	Pengembangan	Mahasiswa	Storyboard meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa
7	Citra Rosalyn Anwar, Farida Febriati, & Muh. Said	2021	Indonesia	Pengembangan modul	Mahasiswa difabel netra	Modul efektif meningkatkan literasi digital bagi mahasiswa difabel netra
8	Andika Putra & Jasiah	2020	Indonesia	Pengembangan	Mahasiswa	Video pembelajaran berbasis ADDIE meningkatkan motivasi dan pemahaman materi
9	Wulan Tri Puji Utami & Novy Trisnani	2020	Indonesia	Pengembangan	Siswa SD	Dongeng AR meningkatkan minat literasi dan interaktivitas belajar
10	Nicolas Patrick Yoga Pramarta	2023	Indonesia	Pengembangan	Mahasiswa S1	Video efektif meningkatkan hasil belajar materi editing audio
11	Mudafiatun Isriyah, Kustiyowati,	2022	Indonesia	Eksperimen & Pengembangan	Mahasiswa & pelaku	Video marketing berbasis 7

	& Weni Kurnia Rahmawati				UMKM muda	Kebiasaan Hebat Anak Indonesia meningkatkan kompetensi digital kreatif
--	-------------------------------	--	--	--	--------------	---

Quality Assessment (Penilaian Kualitas Studi)

No	Penulis & Tahun	Tujuan Penelitian Jelas	Metode Sesuai	Ukuran Sampel Memadai	Analisis Data Valid	Kesimpulan Didukung Data	Skor/Komentar
1	Sabrina Putri Listiyanto & Irena Yolanita Maureen (2023)	Ya	Ya	Cukup	Ya	Ya	Metode kuasi-eksperimen kuat, tapi sampel terbatas
2	Delvin Krisnawati Lahagu & Teti Septiani Lahagu (2022)	Ya	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Data empiris minim, perlu validasi lebih lanjut
3	Syarifah Rita Zahara et al. (2021)	Ya	Ya	Cukup	Cukup	Ya	Detail prosedur terbatas, konteks lokal
4	Muhamad Abdillah & Didi Supriadi (2020)	Ya	Ya	Cukup	Cukup	Cukup	Kurang data empiris mendalam, aplikasi praktis baik
5	Syafridha Yanti et al. (2021)	Ya	Ya	Cukup	Cukup	Ya	Metode jelas, tapi generalisasi terbatas
6	Fatin Nadifa Tarigan et al. (2022)	Ya	Ya	Cukup	Ya	Ya	Media interaktif baik, uji coba terbatas
7	Citra Rosalyn Anwar et al. (2021)	Ya	Ya	Cukup	Ya	Ya	Inklusivitas baik, tapi sampel terbatas
8	Andika Putra & Jasiah (2020)	Ya	Ya	Cukup	Ya	Ya	Media efektif, kelas terbatas

9	Wulan Tri Puji Utami & Novy Trisnani (2020)	Ya	Ya	Cukup	Cukup	Ya	AR inovatif, uji coba terbatas
10	Nicolas Patrick Yoga Pramarta (2023)	Ya	Ya	Cukup	Ya	Ya	Video efektif, durasi uji coba terbatas
11	Mudafiatun Isriyah et al. (2022)	Ya	Ya	Cukup	Cukup	Cukup	Pendekatan relevan, data empiris terbatas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Studi

SLR ini menganalisis sebanyak 11 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Variasi metode penelitian cukup beragam, dengan dominasi penelitian pengembangan (R&D) berbasis model ADDIE serta pengembangan multimedia yang digunakan untuk meningkatkan literasi digital peserta didik (Buchori et al., 2023). Selain itu, beberapa studi menggunakan metode eksperimen dan kuasi-eksperimen, khususnya dalam menilai efektivitas video animasi, digital storytelling, Canva, dan tutorial YouTube dalam mendukung peningkatan literasi digital pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah (Ahmad & Ali, 2024).

Mayoritas artikel berasal dari Indonesia, menunjukkan bahwa isu literasi digital dan integrasi media digital menjadi perhatian penting dalam konteks pendidikan nasional. Konteks pendidikan yang diteliti mencakup SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi, dengan fokus terbesar pada pendidikan dasar dan menengah. Secara keseluruhan, karakteristik studi memperlihatkan bahwa penelitian literasi digital di Indonesia berorientasi pada inovasi media pembelajaran, peningkatan kreativitas dan motivasi belajar, serta pengujian efektivitas teknologi digital dalam jangka pendek (Zai et al., 2025).

Temuan Utama berdasarkan RQ

RQ1: Media digital apa saja yang efektif digunakan untuk meningkatkan literasi digital peserta didik (2015-2025)?

Sintesis tematik menunjukkan bahwa media digital yang efektif terbagi ke dalam empat kategori utama. Pertama, media berbasis video termasuk video tutorial YouTube, video pembelajaran berbasis ADDIE, dan video editing audio terbukti meningkatkan literasi digital, motivasi belajar, hingga kemampuan teknis karena siswa tidak hanya menonton tetapi juga berlatih mengoperasikan perangkat digital secara langsung (Abdillah & Supriadi; Putra & Jasiah; Pramarta). Kedua, digital storytelling, baik berbasis naratif maupun dilengkapi storyboard, efektif meningkatkan literasi digital melalui proses kreatif di mana peserta didik harus mengakses, memproduksi, dan mengedit konten digital sambil memahami struktur cerita (Listiyanto & Maureen; Tarigan et al.). Ketiga, aplikasi desain dan multimedia seperti Canva terbukti meningkatkan kreativitas, kompetensi ICT, serta kemampuan peserta didik dalam membuat konten visual informatif yang menjadi bagian penting dari literasi digital modern (Yanti et al.). Keempat, media berbasis teknologi inovatif, seperti augmented reality dan modul literasi digital untuk mahasiswa difabel netra, mampu memperluas akses dan pengalaman belajar, sekaligus meningkatkan kemampuan literasi digital pada kelompok dengan kebutuhan khusus (Utami & Trisnani; Anwar et al.). Secara keseluruhan, media yang paling efektif adalah

media yang mendorong interaksi aktif, penciptaan konten, dan pengalaman belajar multimodal, bukan hanya konsumsi pasif.

RQ2: Faktor-faktor apa saja yang memengaruhi efektivitas media digital tersebut dalam pembelajaran?

Sintesis tematik mengungkap tiga faktor utama. Pertama, kualitas desain dan struktur media, seperti alur storyboard yang jelas, navigasi video yang mudah diikuti, integrasi elemen interaktif, dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran; media yang dirancang sistematis terbukti meningkatkan fokus, pemahaman, dan retensi informasi (Tarigan et al.; Pramarta; Abdillah & Supriadi). Kedua, kompetensi digital awal peserta didik dan guru; penelitian menunjukkan bahwa literasi digital rendah seperti pada guru SMA Lhokseumawe yang hanya 32% pernah memakai media interaktif menyebabkan proses adaptasi lebih lambat, sehingga pelatihan dan pendampingan menjadi kunci efektivitas (Zahara et al.). Ketiga, dukungan konteks pendidikan, terutama akses perangkat, kesiapan infrastruktur, motivasi belajar, dan budaya digital di sekolah atau kampus; misalnya, keberhasilan video marketing pada mahasiswa dan UMKM muda dipengaruhi oleh kebutuhan ekonomi digital dan peluang pasar yang nyata (Isriyah et al.). Dengan demikian, efektivitas media digital tidak hanya ditentukan oleh teknologinya, tetapi juga oleh kesiapan pengguna, kualitas desain, dan dukungan ekosistem pembelajaran.

Pola, Tren, dan Kategori Temuan

Hasil sintesis dari 11 artikel menunjukkan bahwa penelitian literasi digital dalam satu dekade terakhir didominasi oleh pengembangan media berbasis video dan multimedia, seperti video animasi, video pembelajaran berbasis ADDIE, video marketing, serta tutorial YouTube yang terbukti meningkatkan literasi digital, motivasi, dan pemahaman peserta didik (Zahara et al.; Putra & Jasiah; Pramarta). Selain itu, digital storytelling dan storyboard muncul sebagai tren penting karena mampu mendorong kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan pengolahan konten digital melalui proses penyusunan cerita yang terstruktur (Listiyanto & Maureen, 2023; Tarigan et al., 2022). Hasil review juga mengelompokkan media ke dalam empat kategori utama: media berbasis video, digital storytelling, aplikasi desain seperti Canva, serta teknologi inovatif seperti augmented reality dan modul inklusif bagi difabel netra, yang semuanya menunjukkan kontribusi signifikan terhadap peningkatan literasi digital pada berbagai jenjang pendidikan (Yanti et al.; Utami & Trisnani; Anwar et al.). Secara metodologis, penelitian cenderung menggunakan pendekatan R&D terutama model ADDIE dan kuasi-eksperimen untuk menguji efektivitas media dalam konteks kelas terbatas, sejalan dengan temuan bahwa studi literasi digital di Indonesia umumnya berfokus pada hasil jangka pendek dan kebutuhan praktis pembelajaran (Buchori et al., 2023; Ahmad & Ali, 2024). Temuan keseluruhan menunjukkan pola bahwa media yang interaktif, multimodal, dan memungkinkan peserta didik aktif memproduksi konten digital memberikan dampak lebih besar terhadap peningkatan literasi digital dibandingkan media yang bersifat konsumtif semata, sebagaimana ditegaskan pula oleh Listiyanto & Maureen (2023).

PEMBAHASAN

Hasil SLR menunjukkan bahwa media digital seperti video animasi, digital storytelling, Canva, modul inklusif, dan video berbasis ADDIE secara konsisten meningkatkan literasi digital melalui pembelajaran yang interaktif dan mendorong produksi konten, sebagaimana terlihat pada peningkatan keterampilan siswa SMP melalui digital storytelling (Listiyanto & Maureen) serta peningkatan motivasi guru lewat video animasi (Zahara et al.). Ketika dibandingkan penelitian terdahulu, seluruh temuan memperkuat bahwa multimedia dan visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan retensi, misalnya penggunaan video YouTube di SMK yang efektif meningkatkan keterlibatan belajar (Abdillah & Supriadi), namun tantangan seperti akses perangkat dan kesiapan guru tetap menjadi faktor penghambat. Secara teoritis, temuan

ini menegaskan bahwa literasi digital mencakup kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan multimodal, didukung oleh penggunaan storyboard yang memperkuat proses kognitif mahasiswa (Tarigan et al.). Sementara itu, implikasi praktisnya mencakup kebutuhan sekolah akan infrastruktur digital memadai, peningkatan kompetensi pedagogi digital guru, dan dukungan kebijakan pemerintah bagi pembelajaran berbasis teknologi, sebagaimana tercermin pada perlunya pendampingan guru yang literasinya masih rendah. Kontribusi SLR ini terletak pada penyatuan temuan dari sebelas studi yang sebelumnya terpisah, sehingga menghasilkan gambaran komprehensif mengenai efektivitas empat kategori utama media digital. Temuan ini saling terhubung karena menunjukkan bahwa keberhasilan media digital sangat dipengaruhi desain media, kompetensi awal pengguna, dan kesiapan ekosistem pembelajaran, contohnya efektivitas video ADDIE dalam meningkatkan motivasi mahasiswa (Putra & Jasiah) dan Canva dalam membangun kreativitas (Yanti et al.)

KETERBATASAN

Penelitian SLR ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, pencarian literatur hanya dilakukan pada beberapa database sehingga berpotensi melewati artikel relevan yang tidak terindeks dalam sumber tersebut. Kedua, penggunaan kata kunci yang terbatas pada istilah tertentu dapat menyebabkan beberapa penelitian terkait tidak terjangkau oleh strategi pencarian. Ketiga, seleksi artikel lebih banyak mengutamakan publikasi berbahasa Indonesia dan Inggris, sehingga temuan dari studi internasional berbahasa lain mungkin tidak terwakili. Selain itu, rentang waktu publikasi yang dibatasi pada tahun 2015-2025 juga membatasi cakupan penelitian sehingga perkembangan media digital sebelum atau setelah rentang tersebut tidak dianalisis secara menyeluruh. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat memengaruhi tingkat kelengkapan data, sehingga hasil SLR perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan ruang lingkup pencarian yang terbatas.

KESIMPULAN

Hasil SLR ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki peran signifikan dalam meningkatkan literasi digital peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Berdasarkan analisis terhadap sebelas artikel, jawaban terhadap pertanyaan penelitian (RQ) mengindikasikan bahwa literasi digital dapat ditingkatkan melalui empat kategori utama media, yaitu media berbasis video, digital storytelling, aplikasi desain kreatif, serta teknologi inovatif seperti augmented reality dan modul inklusif. Media yang bersifat interaktif dan memungkinkan peserta didik memproduksi konten terbukti paling efektif karena mendorong kreativitas, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut menunjukkan konsistensi bahwa keberhasilan integrasi media digital sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran, kompetensi pengguna, serta kesiapan infrastruktur sekolah. Berdasarkan temuan ini, arah penelitian selanjutnya perlu memperluas evaluasi jangka panjang penggunaan media digital, melibatkan sampel yang lebih besar, serta mengembangkan media yang adaptif bagi kebutuhan khusus. Penelitian mendatang juga disarankan mengeksplorasi integrasi kecerdasan buatan, pembelajaran berbasis proyek digital, serta pengembangan literasi digital dalam konteks inklusi dan pemerataan akses teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. N., & Ali, W. O. R. F. (2024). *Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMPN 05 Baubau*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3).
- Buchori, A., Rahmadhani, T. A., Rozzaqi, A. R., & Khoiri, N. (2023). *Developing Web-Based Learning Media for Enhancing Digital Literacy in Computer Networking*. *Indonesian Journal of Educational Development*, 6(3).
<https://doi.org/10.59672/ijed.v6i3.5361>
- Lahagu, D. K., & Lahagu, T. S. (2022). *Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan literasi mahasiswa*. *Jurnal Identik*, 4(1), 1-12.
- Lahagu, R., & Lahagu, T. (2023). *Efektivitas penggunaan video animasi dan digital storytelling dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 7(1), 12-25.
- Listiyanto, A., & Maureen, S. (2023). *Pengaruh media digital terhadap literasi digital peserta didik di era pembelajaran daring*. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(2), 45-58.
- Listiyanto, A. P., & Maureen, I. Y. (2023). *Penerapan metode pembelajaran digital storytelling dalam meningkatkan literasi digital pada materi teks naratif siswa kelas VIII SMP Labschool Unesa 3*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 45-58.
- Rethlefsen, M. L., Kirtley, S., Waffenschmidt, S., Ayala, A. P., Moher, D., & Page, M. J. (2021). *PRISMA-S: An Extension to the PRISMA Statement for Reporting Literature Searches in Systematic Reviews*. *Systematic Reviews*, 10(1), 39.
- Siringo Ringo, S. (2025). *Systematic Literature Review dengan Metode Prisma: Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pendidikan Dasar*. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1).
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1760>
- Systematic Literature Review dengan Metode PRISMA: Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pendidikan Dasar. (2025). *Didaktika: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 115-126.
- Zai, D. A., Sitorus, S., & Siregar, M. K. (2025). *Inovasi Multimedia dalam Mendukung Literasi Digital Siswa Kelas V SD GKPS 1 Pematangsiantar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1).
- Zahara, L., Permata, N., Azzahra, A., Amri, F., & Hafidzah, D. (2023). *Peningkatan literasi digital melalui media pembelajaran inklusif bagi penyandang disabilitas*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 10(3), 101-115.