


## Jenis, Pengaruh, dan Permasalahan dalam Modernisasi Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital

Rifqa Elvi Mufida<sup>1\*</sup>, Anita Dwi Lestari<sup>2</sup>, Al Hikmah<sup>3</sup>, Marsa Amalia Rosita<sup>4</sup>, Taufik Muhtarom<sup>5</sup>  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Yogyakarta, Jl. PGRI II No.232, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
E-mail: [elvimufida1234@gmail.com](mailto:elvimufida1234@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1851>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 10 July 2025

Revised: 20 July 2025

Accepted: 09 August 2025

#### Kata Kunci:

Pembelajaran Tematik,  
Media Digital, Sekolah  
Dasar

#### Keywords:

*Thematic Learning, Digital  
Media, Elementary  
Education.*

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengkaji jenis media pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar (SD), mengevaluasi pengaruhnya terhadap partisipasi dan minat belajar siswa, serta menganalisis permasalahan dalam implementasinya. Dengan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) berbasis protokol PRISMA, lebih dari 20 artikel tahun 2017–2025 dianalisis. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital seperti Canva, PowerPoint, Quizizz, Google Classroom, e-Modul, aplikasi Android (Smart Apps Creator, Quizland), booklet digital, serta LMS seperti Kahoot dan Moodle mampu meningkatkan motivasi, pemahaman konsep tematik, dan efektivitas evaluasi. Namun, kendala seperti rendahnya literasi digital guru, keterbatasan infrastruktur, dan kurangnya pelatihan pedagogik TIK menjadi hambatan. Penelitian ini menekankan perlunya dukungan sistemik melalui pelatihan guru, pemerataan akses teknologi, dan pengembangan konten lokal sebagai strategi keberlanjutan. Integrasi media digital bukan hanya aspek teknis, melainkan transformasi paradigma pendidikan menuju pembelajaran kolaboratif, kontekstual, dan kreatif di era digital.

*This study aims to comprehensively examine the types of digital learning media used in thematic learning at the elementary school level, evaluate their impact on students' participation and learning interest, and analyze the challenges in their implementation. Using a Systematic Literature Review (SLR) approach guided by the PRISMA protocol, more than 20 scholarly articles published between 2017 and 2025 were analyzed. The findings reveal that digital media such as Canva, PowerPoint, Quizizz, Google Classroom, e-Modules, Android-based applications (Smart Apps Creator, Quizland), digital booklets, and learning management platforms like Kahoot and Moodle have contributed to increasing students' engagement, conceptual understanding, and the effectiveness of formative assessments. However, obstacles remain, including low digital literacy among teachers, limited infrastructure, and the lack of pedagogical ICT training. This study highlights the need for systemic support through continuous teacher training, equitable access to technology, and the development of localized digital content as strategies for sustainable integration. The use of digital media in thematic learning should not be viewed merely as a technical shift, but rather as a transformative step toward a more collaborative, contextual, and creative educational paradigm in the digital age.*



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Rifqa Elvi Mufida, et al (2025). Jenis, Pengaruh, dan Permasalahan dalam Modernisasi Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital, 4 (1) 3712-3722. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1851>

### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar adalah fondasi utama dalam membentuk nilai-nilai kedisiplinan, rasa ingin tahu, dan kecintaan terhadap ilmu. (Lubis, 2018) Paradigma pendidikan telah dipengaruhi oleh transformasi

digital, terutama cara guru menyampaikan materi dan bagaimana siswa belajar. Aplikasi digital seperti *Canva*, *PowerPoint*, *Quizizz*, *Google Classroom*, *e-Modul* interaktif, dan Android telah banyak digunakan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri et al. (2025), media interaktif seperti *e-booklet* digital meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dukungan visual dan audio membuat pembelajaran lebih menarik dan fleksibel, sebagaimana dikonfirmasi oleh Hanannika & Sukartono (2022). Media digital, seperti papan hitung, membantu peserta didik belajar dan meningkatkan daya ingat mereka (Muhtarom, 2023). Platform seperti *Quizizz* menyajikan penilaian yang menyenangkan (Azizah et al., 2024). Penggunaan media digital secara konsisten terbukti meningkatkan hasil belajar (Yunawati, 2023).

Namun, di dalam penelitian yang dilakukan oleh Barus & Sukmawati (2022) permasalahan seperti ketimpangan infrastruktur pendidikan dan literasi digital yang rendah dari guru SD, terutama di wilayah 3T. Banyak guru hanya memanfaatkan media seperti *PowerPoint* secara pasif. Pelatihan berbasis aplikasi seperti *Lectora* telah membantu, tetapi masih belum menyeluruh (Muhtarom, 2017). Jenis media digital yang digunakan sangat beragam, termasuk *Canva* dan *PowerPoint* sebagai media visual, *Google Classroom* dan *Moodle* sebagai LMS, *Quizizz* dan *Kahoot* untuk ujian interaktif, dan *e-Modul* flipbook atau HTML5 untuk materi multimedia. *E-modul* yang dilengkapi dengan video dan animasi meningkatkan minat belajar dan pemahaman konseptual peserta didik (Mutiar Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah, 2020). Sementara masalah seperti peserta didik yang tidak memiliki akses ke navigasi digital dan guru yang tidak menerima pelatihan tetap ada, *Google Classroom* masih sangat membantu dalam mengelola pembelajaran jarak jauh (Khasanah, 2022).

Platform *Quizizz* memberi umpan balik instan dan meningkatkan motivasi, tapi soal HOTS masih jarang digunakan secara efektif (Anggraini, 2020). Aplikasi Android seperti *Smart Apps Creator* dan *Quizland* memberikan fleksibilitas, tetapi tidak semua guru memiliki kemampuan untuk membuat aplikasi ini, dan perangkat peserta didik seringkali tidak kompatibel. Perubahan budaya belajar diperlukan untuk modernisasi ini. Penelitian Kalkautsar & Ndonga (2023) menekankan bahwa selain dukungan teknologi, semua pihak dalam ekosistem pendidikan harus dapat berkolaborasi. Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran digital menjadi sangat penting. Dalam hal ini, Hatima (2025) media digital kontekstual berbasis lokal dapat menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan literasi, seperti yang dikemukakan melalui pendekatan sastra digital.

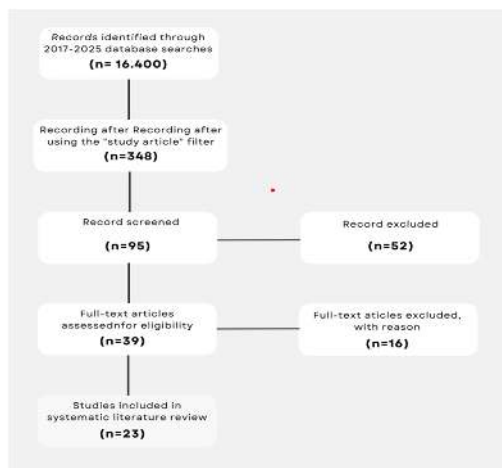
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari berbagai jenis alat pembelajaran digital yang digunakan dalam pembelajaran tematik SD, mengevaluasi bagaimana mereka mempengaruhi hasil belajar, dan menemukan masalah dalam implementasi. Berdasarkan protokol PRISMA, pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)* diharapkan dapat menghasilkan rekomendasi strategis untuk penguatan literasi digital, pengembangan infrastruktur, dan pelatihan guru. Pembelajaran tematik dengan teknologi memiliki banyak peluang untuk membuat pengalaman belajar yang lebih personal. Media digital memberi guru kesempatan untuk menyesuaikan konten sesuai dengan minat dan kemampuan siswa. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih adaptif dan inklusif, terutama untuk siswa dengan gaya belajar yang berbeda. Di sisi lain, pengembangan media digital membutuhkan kerja sama lintas sektor pengembang teknologi, pemangku kebijakan, dan pendidik. Sinergi ini sangat penting untuk membuat media yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kuat secara pedagogis dan membawa karakter. Penelitian Kalkautsar & Ndonga (2023) menekankan bahwa transformasi pendidikan digital harus berlandaskan pada nilai-nilai budaya nasional.

## METODE

### **Research Design**

Penelitian ini mengadopsi metode *Systematic Literature Review (SLR)* dengan mengikuti panduan PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) sebagai upaya untuk menjaga keterbukaan dalam proses penyaringan dan pemilihan artikel. PRISMA berperan penting sebagai acuan dalam menjelaskan secara terbuka bagaimana artikel diidentifikasi, disaring, dan dipilih, sehingga setiap langkahnya dapat ditelusuri dengan jelas. Dengan panduan ini, hanya artikel ilmiah yang benar-benar relevan dan berkualitas tinggi yang dilibatkan, karena proses seleksi dan penilaiannya dilakukan secara ketat dan sistematis. Hal ini tentu berdampak positif pada validitas dan keandalan hasil penelitian. Selain itu, pendekatan SLR berbasis PRISMA ini juga membuat proses kajian menjadi lebih transparan dan mudah direplikasi, serta dapat menjadi pijakan yang kuat dalam merumuskan kebijakan pendidikan berbasis bukti.

Sebagai bentuk komitmen terhadap keterbukaan ilmiah dan kualitas kajian sistematis, penelitian ini secara menyeluruh mengikuti tahapan yang ditetapkan oleh PRISMA. Diagram alur PRISMA yang disajikan selanjutnya memberikan gambaran visual mengenai proses tinjauan literatur yang ditempuh dalam studi ini.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

### **Eligibility Criteria**

Dalam tinjauan literatur sistematis ini, kriteria inklusi dan eksklusi diterapkan untuk memastikan bahwa artikel yang ditinjau relevan dan memiliki kualitas yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian. Kriteria inklusi sebagai berikut: (1) Artikel sesuai dengan topik penelitian yaitu jenis, pengaruh, dan permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar; (2) Artikel yang digunakan terbitan tahun 2017 sampai 2025; (3) Artikel dapat diakses sepenuhnya. Sementara itu kriteria eksklusi diterapkan untuk menyaring artikel yang kurang relevan atau berkualitas rendah. Kriteria eksklusi sebagai berikut: (1) Artikel atau karya ilmiah di luar topik penelitian; (2) Artikel penerbitan di luar rentang waktu yang telah ditentukan; (3) Artikel tidak dapat diakses sepenuhnya.

### **Research Collection Data**

Pencarian informasi dilakukan lewat *search engine*, dalam hal ini menggunakan Google Scholar. Untuk mendapatkan hasil yang lebih tepat sasaran dan menghindari terlalu banyak hasil yang tidak relevan, digunakan kata kunci atau frasa pencarian yang spesifik. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian literatur meliputi: “Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Tematik SD” dengan rentang tahun 2017-2025 mendapatkan hasil sekitar 16.400 artikel, dengan penyaringan “artikel kajian” mendapatkan hasil sekitar 348 artikel. Setelah disaring dan dinilai kelayakannya berdasarkan tema yang diambil, diperoleh 23 artikel

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tabel 1. Daftar Artikel Yang Direview

No	Nama	Tahun	Judul	Jurnal	Pembahasan
1.	Hafidh, M., & Lena, M. S	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar	Jurnal Madrasah Ibtidaiyah	Penggunaan canva dan PowerPoint di SD
2.	Hasna Nur Alifah et al., 2023	2023	Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil	Jurnal Kajian Pendidikan dan Carawala Pembelajaran	Peran media digital dalam pembelajaran tematik

3.	Anggraini, D.	2025	Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi	jurnal.umj.ac.id	Efektivitas Quizz dalam pembelajaran tematik
4.	Khasanah, A. F.	2022	Problematika Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas Rendah Saat Masa Pandemi Covid-19	Jurnal Ilmiah Kependidikan,	Peran Google Clasroom bagi guru
5.	Putri Kumalasanani,M., & Eilmelda, Y	2022	Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD	Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar	Peran <i>E- modul</i> dalam meningkatkan pemahaman siswa
6.	Hanannika, L. K., & Sukartono.	2022	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	Jurnal Basicedu	Memberikan akses besar terhadap sumber belajar
7.	Ulfa, E. H	2020	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI	Universitas Islam Negeri	Media berbasis Android dapat memberikan stimulus
8.	Mutiara Jaiz , Rian Vebrianto, Zulhidah, M. B.	2020	Pengembangan multimedia interaktif berbasis smart apps creator pada pembelajaran tematik SD/MI	Jurnal basicedu	Efektifitas Smart Apps Creator
9.	Putri et al.	2025	Pengembangan Media E-Booklet Pada Materi Arti	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Penggunaan booklet digital dalam pembelajaran
10	Nurkholis, M.	2024	Motivasi Belajar Kahoot App to Increase Learning Motivation.	Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Pengembangan Booklet berbasis kearifan lokal
11	Setiyorini et al.	2017	Pengembangan Media Pembelajaran Moodle.	Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika	Pengembangan Moodle
12	Dhika et al.	2020	Implementasi Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle	Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS)	Integrasi Moodle diberbagai metode pembelajaran

13	Hadiyanti et al.	2025	Transformasi Pembelajaran Interaktif :Pelatihan Modul Digital Dengan Pena Ajaib Canva dan Ice Breaking Kahoot di SDN 141 Pekanbaru.	Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat	Kahoot sebagai media ice breaking
14	Luthfi et al.	2025	Studi Kasus : Penggunaan Web Kahoot dalam pembelajaran TIK untuk siswa kelas 5A di SD Lab School UPI Cibiru	Journal of Citizen Research and Development	Fungsi Kahoot
15	Nisa et al.	2022	Motivasi Belajar Kahoot App to Increase Learning Motivation	Jurnal Multidisiplin Ilmu	Peran Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar
16	Cahyanti, A. D.	2023	Pengembangan E-Lkpd Matematika Berbasis Web-Blogger Bantuan FLIPHTML5 dan QUIZIZ untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik	Universitas Lampung	Pengembangan E-LKPD
17	Laily, S. J., & Mulyani.	2022	Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar.	Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Pengembangan media Quizland
18	Widyaningsih et al.	2023	Enhancing mathematical connection skills	Smart creator apps	Media pembelajaran interaktif
19	Anggraeni et al.	2025	Development of Smart Apps Creator-Based Interactive Learning Media to Support 21st Century Skills in Pancasila Education for Elementary Schools.	Jurnal Kependidikan	Integrasi elem multimedia
20	Wulandari	2025	Enhancing mathematical connection skills	Smart creator. apps	Pengembangan media pembelajaran berbasis SAC
21	Hasanuddin et al	2018	Perencanaan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka Belajar)	Angewandte Chemie International Edition	Efektivitas PowerPoint
22	Barus, F. H., & Sukmawarti.	2022	Pengembangan Media Komik Digital Pada	Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat	Inrastruktur 3T

---

23	Kalkautsar & Ndonga	2023	Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. Kurangnya Sikap Cinta Tanah Air dan Bangsa pada Anak Sekolah Dasar Kajian terhadap Tantangan Pendidikan Karakter di Era Modern	Jurnal Research and Education Studies	Keterlambatan dalam penggunaan teknologi
----	---------------------	------	--	---------------------------------------	--

---

### **Jenis Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar**

#### **Canva**

*Canva* ialah tempat desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna menciptakan berbagai konten visual yakni, poster, infografik, dan presentasi. Di dalam pembelajaran tematik, canva digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyusun materi dengan tampilan yang menarik dan komunikatif. Penggunaannya dalam tematik sudah terbukti efektif sebagai media desain visual yang menarik. *Canva* mampu mempermudah tenaga pendidik dalam pembuatan penyusunan materi pembelajaran dengan tampilan yang menarik dan kontekstual. Hal ini mampu meningkatkan minat fokus dan ketertarikan peserta didik saat menerima pelajaran, khususnya dalam konteks tematik terpadu yang membutuhkan keterpaduan antar konten. Penggunaan canva di kelas V SD mampu memunculkan kreativitas dan memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi peserta didik (Hafidh & Lena, 2023)

#### **Power Point (PPT)**

*Power Point (PPT)* yaitu perangkat lunak presentasi yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran secara terstruktur melalui *slide* yang dapat berupa teks, gambar, dan animasi. Dalam pembelajaran tematik, ini berguna untuk media bantu visual yang mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi abstrak. *PowerPoint* mampu meningkatkan efektivitas proses belajar karena dapat menyajikan materi secara visual dan sistematis, meski kurang interaktif dibanding media lain. Selain itu, *PowerPoint* masih menjadi media yang relevan sebab sifatnya yang sederhana, sistematis, serta mudah diintegrasikan bersama gambar atau video. *PowerPoint* mampu mempermudah peserta didik memahami materi melalui visualisasi, meski jika dibandingkan aplikasi terkini yang lain, *PowerPoint* dianggap kurang interaktif (Hafidh & Lena, 2023).

Media Pembelajaran Digital secara umum yakni mengacu pada seluruh perangkat, aplikasi, atau sistem elektronik yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini dapat berupa video, animasi, aplikasi belajar, dan modul daring. Media digital dalam pembelajaran tematik berperan besar untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi peserta didik, serta efisiensi waktu pembelajaran (Hasna Nur Alifah et al., 2023).

#### **Quizizz**

*Quizizz* atau *Wayground* yaitu bisa dikatakan sebagai wadah kuis berbasis web yang mampu menyajikan pertanyaan dalam bentuk permainan interaktif. Media ini digunakan untuk metode evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa dengan pendekatan *games*. *Quizizz* sangat efektif dalam pembelajaran tematik jarak jauh karena mampu menumbuhkan keaktifan peserta didik, mempermudah asesmen, dan memberikan umpan balik otomatis (Anggraini, 2020).

#### **Google Classroom**

*Google Classroom* ialah *Learning Management System (LMS)* yang dikembangkan oleh Google untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis jarak jauh, seperti pengumpulan tugas, penyampaian materi, dan diskusi kelas Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Khasanah, 2022) mengemukakan bahwa meski *Google Classroom* memudahkan tenaga pendidik. Namun dalam penggunaan masih ditemukann tantangan dalam literasi digital peserta didik dan keterbatasan fasilitas masih menjadi kendala signifikan serta daerah yang masih sulit dijangkau internet.

#### **E-Modul**

*E-Modul* ialah modul pembelajaran elektronik yang mampu diakses melalui perangkat digital dan sudah dilengkapi dengan gambar, video, dan kuis. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Kumalasan & Eilmelda (2022) menunjukkan bahwa *E-modul* berbasis *flipbook* yang mereka kembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa karena penyajian materi yang interaktif dan tidak monoton seperti

buku cetak. Di sisi lain, *E-Modul* berbasis *flipbook* Media berbasis TIK menegaskan memberikan fleksibilitas, personalisasi, dan akses besar terhadap sumber belajar, terlebih lagi jika didukung dengan perangkat dan jaringan internet yang memadai (Hanannika & Sukartono, 2022)

### **Media Interaktif Berbasis Android**

Media Interaktif Berbasis Android yaitu aplikasi yang dirancang yang mampu digunakan pada perangkat berbasis Android, memuat konten pembelajaran yang interaktif seperti video, latihan soal, dan simulasi. Aplikasi seperti *Smart Apps Creator*, *Flip PDF*, dan *Quizland* membebaskan bentuk interaktivitas yang mampu diakses kapan saja dan di mana saja. Media berbasis Android dapat memberikan stimulus untuk memacu keterlibatan peserta didik dan mampu memperkuat pemahaman konsep dalam pembelajaran tematik (Ulfa, 2020). Selain itu, Mutiara Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah (2020) menegaskan bahwa *Smart Apps Creator* dinilai efektif digunakan sebab bersifat multimodal yang dapat memuat antara lain, teks, gambar, audio, video.

### **Booklet Digital**

Penggunaan *booklet digital* terbukti mendukung keterlibatan dan peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian oleh Putri et al. (2025) menemukan bahwa *e-booklet* dengan tema “Arti Lambang Negara Indonesia” yang digunakan di kelas III SD berhasil menarik minat belajar anak-anak dan membuat mereka lebih memahami materi. Ini karena isi booklet disajikan secara menarik, ringkas, penuh gambar, dan mudah dibuka lewat berbagai gawai.

Selanjutnya, Nurkholis (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan *booklet digital* yang mengangkat kearifan lokal dalam pembelajaran IPS mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap sejarah di lingkungan mereka sendiri. Selain memudahkan guru dalam menyampaikan materi, *booklet* ini juga fleksibel karena bisa disesuaikan dan digunakan ulang. Keunggulan tersebut memicu semangat guru untuk merancang bahan ajar yang lebih kontekstual dan menarik. Meski begitu, keberhasilan pemanfaatan *booklet digital* sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam bidang teknologi.

### **Moodle**

Dalam penelitian oleh Setiyorini et al. (2017) *Moodle* dikembangkan sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk topik suhu dan kalor. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik mampu belajar secara lebih mandiri dan interaktif sebab materi tersedia dalam format digital yang terstruktur dan dapat diakses kapan saja. Studi lainnya oleh Dhika et al. (2020) menegaskan bahwa *Moodle* memungkinkan integrasi berbagai metode pembelajaran seperti forum diskusi, kuis daring, sampai penugasan berbasis proyek. Hal ini menjadikan Moodle bersifat fleksibel dan mendukung model pembelajaran daring yang sedang berkembang, khususnya selama masa pembelajaran jarak jauh. Pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih interaktif dan kolaboratif, sejalan dengan tuntutan era digital saat ini.

### **Kahoot**

Pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran di jenjang sekolah dasar terbukti mampu membangkitkan semangat belajar, memperkuat partisipasi, dan memperdalam pemahaman siswa. Dalam praktik di salah satu SD negeri, peserta didik tampak jauh lebih antusias ketika *kahoot* digunakan baik sebagai alat evaluasi maupun untuk kegiatan penyegar suasana (*ice breaking*). Temuan ini sejalan dengan penelitian Hadiyanti et al. (2025) yang menyebut bahwa *kahoot* mampu mengurangi rasa bosan di kelas, menciptakan suasana persaingan yang sehat, serta mendorong keterlibatan aktif lewat kuis yang interaktif. Studi Luthfi et al. (2025) di SD Lab *School* UPI Cibiru mengungkapkan bahwa penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran TIK tidak hanya mempercepat pemahaman siswa terhadap materi, tapi juga mempererat hubungan antara guru dan peserta didik. Selain itu, *kahoot* juga efektif sebagai alat evaluasi formatif karena memungkinkan guru memperoleh data hasil belajar secara real time. Penelitian oleh Nisa et al. (2022) juga memperkuat hal ini, mereka menemukan peningkatan partisipasi siswa hingga 85% dalam pembelajaran akidah/akhhlak saat *kahoot* digunakan, jauh lebih tinggi dibandingkan metode tradisional.

### **Flipbook atau HTML5**

*Flipbook* merupakan media pembelajaran dalam bentuk *flipbook* berbasis *HTML5* memungkinkan guru menyajikan materi dengan tampilan yang menarik secara visual dan interaktif. Dalam penelitian oleh (Cahyanti, 2023) pengembangan E-LKPD berbasis *FlipHTML5* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. Format ini juga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri melalui blog berbasis web yang tentu mudah diakses kapan saja.

Penelitian ini juga menggarisbawahi bahwa *Flip* atau *HTML5* dapat mengubah LKPD konvensional menjadi alat digital yang lebih menarik dan komunikatif. Dengan integrasi kuis menggunakan *Quizizz*, guru dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik secara langsung. Dengan visual dan fleksibilitas akses yang unggul mampu membuat *Flipbook HTML5* cocok diterapkan di era digital saat ini untuk mendorong minat belajar dan keterlibatan peserta didik.

### **Smart Apps Creator**

*Smart Apps Creator (SAC)* telah terbukti menjadi media pembelajaran interaktif yang mampu mendorong peningkatan hasil belajar, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar. Dalam studi oleh Wulandari (2025) menemukan bahwa media berbasis SAC yang dirancang dengan pendekatan *Problem-Based Learning (PBL)* sangat layak digunakan, praktis dalam penerapan, dan efektif secara nyata, terutama dalam pembelajaran IPA kelas IV SD. Kehadiran media ini secara signifikan membantu meningkatkan pemahaman materi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian oleh Anggraeni et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan SAC mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kerja sama, dan partisipasi aktif peserta didik. Materi disampaikan dengan pendekatan multimedia yang kontekstual dan visual, menjadikannya lebih dekat dengan dunia nyata siswa. Sementara itu, Widyarningsih et al. (2024) pada pembelajaran matematika melalui media “Sikoma” membuktikan bahwa SAC efektif dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis peserta didik, serta memperoleh penilaian sangat layak dari para ahli.

### **Quizland**

Penerapan media pembelajaran *Quizland* di lingkungan sekolah dasar terbukti memberikan dampak positif yang nyata terhadap keterlibatan, motivasi, dan capaian belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran tematik. Media ini menggabungkan unsur permainan edukatif dengan materi kurikulum yang dikemas secara interaktif dan menyenangkan, menjadikan proses belajar lebih hidup dan bermakna. Penelitian oleh Laily & Mulyani (2022) menemukan bahwa *Quizland* berbasis Scratch efektif digunakan pada subtema “Aku dan Cita-Citaku” kelas IV SD, karena mampu menyajikan tantangan kuis berbasis visual secara real-time yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. *Quizland* mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek serta memanfaatkan teknologi digital secara kreatif. Dengan segala keunggulan tersebut, *Quizland* menjadi alternatif pembelajaran digital yang membangun, transparan, dan sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini (Laily & Mulyani, 2022).

### **Pengaruh Modernisasi Pembelajaran Tematik Terhadap Partisipasi dan Minat Siswa**

Modernisasi pembelajaran tematik di sekolah dasar menjadi inovasi penting dalam merespons era digital. Media digital seperti *Canva*, *PowerPoint*, dan *Quizizz* kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi bagian integral dari penyampaian materi secara visual, kontekstual, dan menyenangkan. *Canva* terbukti meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik melalui tampilan visual yang menarik. Sementara *PowerPoint* memberikan struktur materi, namun efektivitasnya tergantung pada bagaimana guru menyajikannya (Hafidh & Lena, 2023). Media evaluatif seperti *Quizizz* meningkatkan partisipasi peserta didik melalui kuis digital yang kompetitif, namun masih perlu dikembangkan dalam penyusunan soal HOTS (Anggraini, 2020). *Google Classroom* berperan penting dalam manajemen kelas digital, tetapi pemanfaatannya belum optimal karena minimnya literasi digital guru Khasanah (2022). *E-Modul Flipbook* mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel, meski aksesibilitas masih menjadi kendala teknis (Putri Kumalasan & Eilmelda, 2022).

Aplikasi Android seperti *Quizland* dan *Smart Apps Creator (SAC)* memungkinkan pembelajaran interaktif yang dapat diakses dari rumah, namun kompetensi guru dan keterbatasan perangkat menjadi tantangan utama (Ulfa, 2020). *Kahoot* terbukti efektif sebagai media evaluasi sekaligus ice-breaking, meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam kelas (Hadiyanti et al., 2025). *Booklet digital* berbasis kearifan lokal juga mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap muatan pelajaran seperti PPKn, namun guru masih memerlukan pelatihan dalam pengembangan kontennya (Putri et al., 2025).

### **Permasalahan dalam Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar**

Teknologi menawarkan peningkatan motivasi dan pemahaman peserta didik melalui interaktivitas dan akses fleksibel, namun hambatan struktural dan pedagogis masih menjadi kendala. Rendahnya

literasi digital tenaga pendidik menjadi persoalan utama, di mana guru masih dominan menggunakan *PowerPoint* secara pasif (Hasanuddin et al., 2018). Infrastruktur digital di wilayah 3T sangat terbatas, memperlebar kesenjangan akses dan memperumit pelaksanaan Kurikulum Merdeka (Barus & Sukmawarti, 2022).

Media seperti *canva* dan *PowerPoint* memiliki potensi visual yang besar, tetapi tanpa integrasi pedagogis, fungsinya menjadi minim. *Quizizz* populer di kalangan siswa, namun seringkali hanya menguji hafalan dan memerlukan koneksi internet stabil. *Google Classroom* pun belum optimal dimanfaatkan karena masih sebatas platform unggah tugas. *E-Modul Flipbook* dan media Android seperti *Smart Apps Creator* dan *Quizland* menawarkan pembelajaran mandiri, namun terhambat oleh keterbatasan desain responsif, spesifikasi perangkat, dan kompetensi guru.

*Booklet digital* sebagai media pembelajaran menuntut keterampilan desain yang belum dimiliki banyak guru. Di sisi lain, cara belajar yang masih tradisional dan kekhawatiran terhadap gawai membuat pemanfaatan teknologi berjalan lambat. Karena itu, diperlukan perubahan cara pandang bersama di lingkungan sekolah untuk mendorong transformasi digital (Kalkautsar & Ndonga, 2023).

## SIMPULAN

Modernisasi pembelajaran tematik di sekolah dasar melalui media digital telah membawa perubahan besar dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan berbagai media seperti *Canva*, *PowerPoint*, *Quizizz*, *Google Classroom*, *e-Modul*, *Smart Apps Creator*, *Quizland*, dan *booklet digital* terbukti meningkatkan partisipasi, minat, dan pemahaman peserta didik. Media interaktif tersebut tidak hanya memperkuat pemahaman konsep secara kontekstual dan visual, tetapi juga mendorong pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif. Namun, transformasi ini masih dihadapkan pada tantangan serius. Rendahnya literasi digital guru, keterbatasan infrastruktur dan perangkat terutama di daerah 3T serta penggunaan media yang belum maksimal menjadi hambatan utama. Banyak guru masih mengoperasikan media secara pasif tanpa pendekatan pedagogis yang tepat. Selain itu, kurangnya pelatihan TIK dan konten yang tidak sesuai konteks kurikulum nasional menghambat optimalisasi potensi media digital dalam pendidikan tematik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi sehingga artikel berjudul "*Jenis, Pengaruh, dan Permasalahan dalam Modernisasi Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital*" ini dapat diselesaikan dengan baik. Tidak lupa, penulis menyampaikan penghargaan yang tulus kepada keluarga dan sahabat yang selalu memberikan dukungan moral dan doa yang tiada henti. Penulis berharap artikel ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran tematik di Sekolah Dasar, khususnya dalam menghadapi tantangan modernisasi pendidikan di era digital.

## REFERENSI

- Anggraeni, A., Erita, Y., Nora, D., & Rahmi, U. (2025). Development of Smart Apps Creator-Based Interactive Learning Media to Support 21st Century Skills in Pancasila Education for Elementary Schools. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 702–712. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v11i2.15136>.
- Anggraini, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2–10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839>
- Azizah, N., Wijaya, K., & Rafiq, N. (2024). Media Based Islamic Religious Education Learning to Develop Students Critical Thinking Skills in the 21st Century. *At Tuorts : Jurnal Pendidikan Islam Digital* 6(1), 77–88.
- Barus, F. H., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD. *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2(3), 37–45. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID%0APengembangan>

- Cahyanti, A. D. (2023). Pengembangan E-Lkpd Matematika Berbasis Web-Blogger Berbantuan FLIPHTML5 dan QUIZIZ untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. [Universitas Lampung]. <http://digilib.unila.ac.id/73639/>
- Dhika, H., Destiawati, F., Surajiyo, & Jaya, M. (2020). Implementasi Learning Management System Dalam Media Pembelajaran Menggunakan Moodle. *Prosiding Seminar Nasional Riset Dan Information Science (SENARIS)*, 2, 229. <https://www.apjii.or.id/survei>
- Hadiyanti, P. O., Juliana, S., Oktadela, R., Ferazona, S., & Nukman, M. (2025). Transformasi Pembelajaran Interaktif: Pelatihan Modul Digital Dengan Pena Ajaib Canva dan Ice Breaking Kahoot di SDN 141 Pekanbaru. *Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 27–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.69745/hawajppm.v3i1.90>
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10553>
- Hanannika, L. K., & Sukartono. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Hasanuddin, Chairunnisa, Novianti, W., & Edi, S. (2018). Perencanaan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka Belajar). In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Hasna Nur Alifah, Umi Virgianti, Muhammad Imam Zamah Sarin, Dicky Amirul Hasan, Fina Fakhriyah, & Erik Aditia Ismaya. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i3.463>
- Hatima, Y. (2025). Sastra Anak sebagai Sarana Penguatan Karakter dan Kreativitas di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Carawala Pembelajaran*, 1(2021), 40–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.91989/64was270>
- Kalkautsar, M., & Ndonga, Y. (2023). Kurangnya Sikap Cinta Tanah Air dan Bangsa pada Anak Sekolah Dasar Kajian terhadap Tantangan Pendidikan Karakter di Era Modern. *Jurnal Research and Education Studies*, 3(1), 11–20. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir> ISSN:
- Khasanah, A. F. (2022). Problematika Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas Rendah Saat Masa Pandemi Covid-19. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1, 192–198. <https://doi.org/10.33654/iseta.v1i0.1708>
- Laily, S. J., & Mulyani. (2022). Pengembangan Media Quizland Berbasis Scratch Games Pada Pembelajaran Tematik Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1271–1280. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47126>
- Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran Tematik di SD/MI: Pengembangan Kurikulum 2013* (C. Alviana (ed.); 1st ed.). Samudra Biru. [https://books.google.co.id/books?id=SI7EEAAQBAJ&dq=Lubis.+2016.+Pembelajaran+Tematik+di+SD/MI:+Pengembangan+kurikulum+2013+\(A.+C+\(ed.\)%3B+Cetakan+1,+Vol.+4,+Issue+June\)+Samudra+Biru.+&lr=&hl=id&source=gbs\\_navlinks\\_](https://books.google.co.id/books?id=SI7EEAAQBAJ&dq=Lubis.+2016.+Pembelajaran+Tematik+di+SD/MI:+Pengembangan+kurikulum+2013+(A.+C+(ed.)%3B+Cetakan+1,+Vol.+4,+Issue+June)+Samudra+Biru.+&lr=&hl=id&source=gbs_navlinks_)
- Luthfi, M., Anshory, S., Rahma, L., Putri, A., & Adhari, A. (2025). Studi Kasus : Penggunaan Web Kahoot dalam pembelajaran TIK untuk siswa kelas 5A di SD Lab School UPI Cibiru. *Journal of Citizen Research and Development*, 2(1), 735–745. <https://doi.org/10.57235/jcrd.v2i1.5005>
- Muhtarom, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Hitung Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SD Negeri 2 Bukit Indah. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(1), 26-32.
- Mutiara Jaiz, Rian Vebrianto, Zulhidah, M. B. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis smart apps creator pada pembelajaran tematik SD/MI *Jurnal basicedu*. *Jurnal BASICEDU*, 4(4), 1201–1211.
- Nisa, S. Z., Sabila, S. N., Puspita, W., & Ayu, A. (2022). Motivasi Belajar Kahoot App to Increase Learning Motivation. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1, 1–11. <https://journal.al-aarif.com/index.php/jurnalmultidisiplin/article/view/21>

- Nurkholis, M. (2024). Pengembangan Media Booklet Berbasis Kearifan Lokal Blitar Pada Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah di SDN Ngadirejo 01 Kota Blitar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9. No. 3. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14886>
- Putri, C. D., Puspita, Y., & Aryaningrum, K. (2025). Pengembangan Media E-booklet pada Materi ArtiI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5(1), 161–176.
- Putri Kumalasan, M., & Eilmelda, Y. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 39–51. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20175>
- Setiyorini, S., Patonah, S., & Murniati, N. A. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 156–160. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1311>
- Taufik Muhtarom, P. P. (2017). Pelatihan Pembuatan Media dan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Lectora bagi Guru SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Prodi PGSD UPY.
- Ulfa, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI (Vol. 2507, Issue February) [Universitas Islam Negeri]. [https://repository.radenintan.ac.id/10785/1/SKRIPSI\\_2.pdf](https://repository.radenintan.ac.id/10785/1/SKRIPSI_2.pdf)
- Widyaningsih, W., Trimurtini, T., & Supriyanto, T. (2023). Enhancing mathematical connection skills : “ Sikoma ” media powered by smart apps creator. Vol. 4, No. *Jurnal: Universitas Muhammadiyah Malang*. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/raden.v4i2.33408>
- Wulandari, N. G., & Wulandari, D. (2025). Development of PBL-Based Learning Media Using Smart Apps Creator to Improve Science Learning Outcomes for Grade IV Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(2), 1147–1156. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.10288>
- Yunawati. (2023). Studi Meta-analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Jurnal: Repository Radenintan*. <https://repository.radenintan.ac.id/31947/>