

Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Tinjauan Integratif tentang Platform, Manfaat, dan Tantangan Implementasi

Nurul Fitri Salsabila¹, Yosi Gumala^{2*}

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia ¹

Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Semarang²

*)Corresponding author, E-mail: yosigumala@upgris.ac.id

Article Info

Article history:

Received January 16th, 2026

Revised March 30th, 2026

Accepted April 17th, 2026

Keyword:

digital learning; digital media; educational technology; elementary education; e-learning.

Kata Kunci:

e-learning; media digital; pembelajaran digital; sekolah dasar; teknologi pendidikan.

Abstract

Digital transformation has expanded the range of learning media used in elementary education, while the available evidence covers highly diverse research designs and outcomes. This article integrates studies published from 2020 to 2025 on the types of digital media used in elementary schools, the reported educational benefits, and implementation challenges. The review was reconstructed as an integrative review because the evidence corpus includes development studies, mixed-methods research, qualitative studies, and secondary reviews. The original corpus reported 25 publications; thirteen studies contained sufficiently complete characteristics for structured mapping, while other publications were used as supporting evidence when thematic information was traceable. The synthesis identified five major categories: learning management systems and websites, gamified/quiz platforms, multimedia and interactive video, mobile applications, and digital learning materials. Frequently reported benefits included product feasibility and usability, motivation and engagement, learning outcomes, and independent/self-regulated learning. However, evidence of effectiveness should not be equated with expert-validation scores because development studies dominate the traceable evidence matrix. Implementation challenges included infrastructure and connectivity, teachers' digital literacy, child-friendly interface design, dependence on devices and electricity, and reduced social interaction in fully online settings. Digital media can support elementary learning when technology choices are aligned with pedagogical objectives, teacher capacity, student characteristics, and infrastructure. Claims of effectiveness should be calibrated to the design and strength of evidence in each study.

Abstrak

Transformasi digital memperluas pilihan media pembelajaran di sekolah dasar, tetapi bukti yang tersedia mencakup desain penelitian dan outcome yang sangat beragam. Artikel ini bertujuan mengintegrasikan temuan penelitian 2020–2025 mengenai bentuk media digital yang digunakan di sekolah dasar, jenis manfaat yang dilaporkan, serta tantangan implementasinya. Kajian direkonstruksi sebagai tinjauan integratif karena korpus penelitian mencakup studi pengembangan, mixed methods, studi kualitatif, dan review sekunder. Korpus awal melaporkan 25 publikasi; tiga belas studi memiliki informasi karakteristik yang cukup lengkap untuk dipetakan secara terstruktur, sedangkan publikasi lain digunakan sebagai bukti pendukung ketika informasi tematiknya dapat ditelusuri. Sintesis menunjukkan lima kelompok utama media: learning management system dan website, platform gamifikasi/kuis, multimedia dan video interaktif, aplikasi mobile, serta bahan ajar digital. Manfaat yang paling sering dilaporkan mencakup kelayakan dan usability produk, motivasi dan keterlibatan, hasil belajar, serta kemandirian/self-regulated learning. Namun, bukti efektivitas tidak dapat disamakan dengan skor validasi ahli karena sebagian besar studi dalam matriks karakteristik merupakan penelitian pengembangan. Tantangan implementasi meliputi infrastruktur dan konektivitas, literasi digital guru, kualitas antarmuka

yang ramah anak, ketergantungan pada perangkat/listrik, serta berkurangnya interaksi sosial dalam pembelajaran daring. Kajian ini menyimpulkan bahwa media digital berpotensi mendukung pembelajaran sekolah dasar apabila pilihan teknologi diselaraskan dengan tujuan pedagogis, kapasitas guru, karakteristik siswa, dan kondisi infrastruktur. Klaim efektivitas perlu dibatasi sesuai desain dan kualitas bukti masing-masing studi.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author.

Pendahuluan

Transformasi digital telah memperluas cara sekolah dasar menyajikan materi, memberikan latihan, melakukan asesmen, dan mendukung pembelajaran mandiri. Dalam praktiknya, istilah e-learning sering digunakan secara luas untuk merujuk pada berbagai bentuk teknologi pendidikan, mulai dari learning management system (LMS), website, aplikasi mobile, kuis berbasis gamifikasi, video interaktif, sampai bahan ajar digital. Keragaman tersebut menunjukkan bahwa pembahasan e-learning tidak cukup hanya mengidentifikasi jenis perangkat, tetapi perlu membedakan fungsi pedagogis dan jenis evidence yang mendukung penggunaannya.

Pada konteks sekolah dasar, desain media memiliki konsekuensi yang lebih besar karena siswa masih membutuhkan navigasi sederhana, visual yang terarah, dukungan guru, dan pengalaman sosial yang memadai. Prinsip pembelajaran multimedia menekankan bahwa kehadiran teknologi tidak otomatis meningkatkan pembelajaran; manfaat muncul ketika teks, gambar, audio, dan interaksi dirancang untuk mendukung proses kognitif yang relevan dan menghindari beban yang tidak perlu (Mayer, 2024). Dengan demikian, media digital perlu dipahami sebagai bagian dari desain pembelajaran, bukan sebagai intervensi yang selalu efektif dengan sendirinya.

Literatur Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat dalam pengembangan media digital sekolah dasar. Penelitian mengenai Moodle, Quizizz, multimedia video, WordPress, aplikasi Android, e-learning berbasis blog, dan bahan ajar digital menunjukkan kecenderungan positif pada aspek kelayakan, minat, motivasi, maupun hasil belajar (Anggraeni et al., 2021; Al Mawaddah et al., 2021; Hidayat, 2021; Dewi et al., 2023). Akan tetapi, jenis outcome yang diukur berbeda-beda. Skor validasi ahli pada penelitian R&D menunjukkan kelayakan produk, bukan bukti yang setara dengan peningkatan hasil belajar pada desain eksperimen.

Sejumlah review sebelumnya juga telah memetakan pembelajaran digital di sekolah dasar. Purnama et al. (2023) meninjau web-based e-learning dan menunjukkan bahwa implementasi digital terkait dengan berbagai isu, mulai dari strategi belajar dan academic performance sampai kesiapan teknologi. Aryfien et al. (2025) menelaah media pembelajaran interaktif menggunakan database bereputasi dan menemukan bahwa sebagian besar studi berfokus pada multimedia dan outcome hasil belajar. Temuan review-review tersebut memperlihatkan bahwa literatur digital learning berkembang cepat, tetapi juga menegaskan kebutuhan untuk membedakan platform, jenis evidence, dan kondisi implementasi.

Kesenjangan utama yang diangkat dalam kajian ini adalah kecenderungan sebagian literatur untuk menyatukan kelayakan media, keterlibatan siswa, kemandirian belajar, dan hasil akademik ke dalam label umum 'efektif'. Padahal, klaim tersebut membutuhkan dasar metodologis yang berbeda. Penelitian pengembangan dapat menjawab apakah produk layak dan usable, penelitian eksperimen dapat menguji perbedaan hasil belajar, sedangkan studi kualitatif lebih tepat menjelaskan pengalaman, hambatan, dan konteks implementasi. Tanpa pemisahan tersebut, sintesis berisiko melebihkan kekuatan bukti.

Kesenjangan lain berkaitan dengan implementasi. Infrastruktur, konektivitas, literasi digital guru, desain antarmuka, ketergantungan pada listrik dan perangkat, serta potensi

berkurangnya interaksi sosial merupakan faktor yang dapat memoderasi manfaat media digital. Akpen et al. (2024) menunjukkan bahwa online learning dapat menghasilkan dampak yang beragam terhadap performa dan engagement, bergantung pada fleksibilitas, akses, dan desain pengalaman belajar. Pada sekolah dasar, konteks ini semakin penting karena siswa membutuhkan scaffolding dan pengawasan yang lebih besar.

Berangkat dari persoalan tersebut, artikel ini merekonstruksi korpus literatur 2020–2025 sebagai tinjauan integratif. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan penggabungan bukti dari metodologi yang heterogen untuk menghasilkan pemahaman yang lebih terstruktur mengenai kategori teknologi, jenis manfaat, kekuatan evidence, dan tantangan implementasi (Whittemore & Knafl, 2005; Torraco, 2016).

Kajian ini menjawab tiga pertanyaan: (1) jenis media atau platform digital apa yang dominan digunakan pada pendidikan sekolah dasar; (2) outcome pembelajaran apa yang paling sering dilaporkan dan seberapa kuat bukti yang mendukungnya; dan (3) faktor apa yang mendukung atau menghambat implementasi media digital di sekolah dasar. Kontribusi kajian terletak pada pemisahan antara evidence of feasibility, engagement, academic outcomes, dan self-regulation sehingga kesimpulan tidak menyamakan semua bentuk hasil penelitian.

Metode Penelitian

Kajian menggunakan pendekatan integrative literature review. Pendekatan ini dipilih karena korpus penelitian mencakup metodologi yang beragam, termasuk Research and Development (R&D), mixed methods, studi kualitatif, serta review sekunder. Integrative review memungkinkan penggabungan berbagai tipe bukti untuk membangun sintesis konseptual dan praktis selama perbedaan desain tetap diperhitungkan dalam interpretasi (Whittemore & Knafl, 2005; Torraco, 2016).

Korpus awal penelitian melaporkan 25 publikasi yang relevan pada rentang 2020–2025. Kriteria substantif yang digunakan dalam rekonstruksi kajian ini adalah: (1) fokus pada siswa, guru, atau pembelajaran sekolah dasar/primary education; (2) membahas e-learning, media digital, platform pembelajaran daring, multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, atau bahan ajar digital; dan (3) melaporkan minimal satu outcome terkait kelayakan/usability, motivasi atau engagement, hasil belajar, kemandirian/self-regulated learning, atau implementasi. Publikasi yang tidak berhubungan langsung dengan pendidikan dasar diposisikan hanya sebagai literatur konseptual pendukung.

Naskah sumber memuat tiga belas studi dengan karakteristik yang dapat diekstraksi secara lengkap pada matriks hasil. Publikasi lain muncul dalam pembahasan dan daftar pustaka sebagai bukti tematik pendukung. Karena provenance pencarian database, jumlah rekaman awal, deduplikasi, dan alasan eksklusi tidak terdokumentasi lengkap dalam naskah sumber, artikel ini tidak mengklaim kepatuhan terhadap PRISMA sebagai systematic review dan secara metodologis direposisi sebagai integrative review.

Ekstraksi data difokuskan pada nama penulis dan tahun, jenis teknologi/platform, desain penelitian, subjek atau sampel, outcome utama, dan temuan pokok. Untuk menjaga ketepatan inferensi, studi dikelompokkan menjadi empat jenis evidence: (a) kelayakan/usability produk; (b) keterlibatan, minat, dan motivasi; (c) hasil belajar akademik; serta (d) kemandirian/self-regulated learning dan implementasi.

Analisis dilakukan melalui descriptive mapping dan thematic synthesis. Tahap pertama memetakan teknologi ke dalam lima kategori: LMS/website, platform gamifikasi/kuis, multimedia/video, aplikasi mobile, dan bahan ajar digital. Tahap kedua mengelompokkan outcome berdasarkan jenis evidence. Tahap ketiga mengidentifikasi faktor implementasi yang berulang dalam korpus. Hasil kemudian dibandingkan dengan review yang lebih baru untuk menilai konsistensi dan batas generalisasinya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Profil Bukti yang Dapat Ditelusuri

Matriks karakteristik yang tersedia menunjukkan dominasi penelitian pengembangan. Dari 13 studi dengan informasi ekstraksi lengkap, sembilan menggunakan pendekatan R&D atau model pengembangan, satu menggunakan mixed methods, dua menggunakan pendekatan kualitatif, dan satu merupakan SLR. Komposisi ini penting karena menunjukkan bahwa sebagian besar evidence lebih kuat untuk menyimpulkan kelayakan dan penerimaan media daripada efektivitas pembelajaran secara kausal.

Studi	Teknologi/Media	Desain	Subjek/Sampel	Evidence Utama
Widyasusanti (2021)	Moodle	R&D	Ahli materi, ahli media, siswa	Kelayakan & uji coba
Setiyawan (2024)	AIKIDS	R&D/4D	Ahli media, ahli materi, siswa	Validasi produk
Juhaeni et al. (2023)	Quizizz	R&D/ADDIE	Siswa kelas V	Hasil belajar & motivasi
Sari & Cahyono (2020)	FunMath Android	R&D	Siswa SD	Usability & minat
Hidayat (2021)	Motion graphic + WordPress	ADDIE	Ahli & siswa uji coba	Validasi & usability
Anggraeni et al. (2021)	Video interaktif	R&D	6 siswa uji skala kecil	Minat belajar
Wijayanti et al. (2021)	Bahan ajar tematik e-learning	R&D/Borg & Gall	Siswa kelas III	Kelayakan implementasi
Putra et al. (2021)	E-learning	R&D, kuantitatif-kualitatif	Ahli & siswa SD	Kelayakan & minat
Maulain et al. (2021)	E-learning + latihan/game	R&D	Siswa SD	Partisipasi belajar
Arifin & Marini (2022)	E-learning	Mixed methods	Siswa SD	Self-regulated learning
Puspitoningrum et al. (2024)	E-learning (beragam)	SLR	Dokumen	Akses, adaptivitas, antusiasme
Guntoro et al. (2022)	Pembelajaran daring	Kualitatif deskriptif	Guru & siswa SD	Implementasi & pemahaman media
Nurfadhilah et al. (2021)	Media pembelajaran digital	Kualitatif	Siswa SD	Minat & motivasi

Tabel 1. Karakteristik 13 studi dengan data ekstraksi lengkap dalam korpus

Kategori Platform dan Media Digital

Korpus memperlihatkan lima kelompok teknologi. Pertama, LMS dan media berbasis web seperti Moodle, Schoology, WordPress, dan blog mendukung pengelolaan materi, latihan, monitoring, dan akses mandiri. Kedua, platform kuis/gamifikasi seperti Quizizz dan Wordwall menambahkan elemen kompetisi, feedback, dan evaluasi interaktif. Ketiga, multimedia seperti video interaktif, motion graphic, PowToon, dan presentasi visual berfungsi terutama untuk penyajian konsep. Keempat, aplikasi mobile seperti FunMath dan AIKIDS menawarkan akses yang lebih personal. Kelima, bahan ajar digital seperti e-book, Google Slides, dan bahan ajar tematik berbasis e-learning mengintegrasikan konten dan latihan dalam format elektronik.

Jenis Manfaat yang Dilaporkan

Kategori Outcome	Pola Bukti	Contoh Media	Interpretasi
Kelayakan/usability	Validasi ahli, uji coba produk, respons pengguna	Moodle, AIKIDS, WordPress, FunMath	Menunjukkan kesiapan produk; bukan bukti kausal hasil belajar
Motivasi/engagement	Minat, antusiasme, partisipasi meningkat	Quizizz, video interaktif, e-learning berbasis game	Evidence dominan deskriptif/developmental

Hasil belajar	Pre-post/score improvement pada beberapa studi	Quizizz, multimedia, platform digital	Lebih kuat bila ada comparison group dan instrumen valid
Self-regulation/kemandirian	Akses mandiri, monitoring, fleksibilitas waktu	Website, LMS, e-learning	Membutuhkan scaffolding dan literasi digital

Tabel 2. Sintesis jenis outcome dan kekuatan interpretasinya

Tantangan Implementasi

Empat kelompok tantangan muncul berulang. Pertama, keterbatasan infrastruktur, konektivitas internet, perangkat, dan kestabilan listrik dapat menghambat akses. Kedua, literasi digital guru belum merata sehingga platform yang secara teknis layak belum tentu dapat diintegrasikan secara pedagogis. Ketiga, aspek child-friendly design tetap penting; beberapa media memerlukan perbaikan antarmuka, bahasa, atau navigasi. Keempat, penggunaan daring penuh dapat mengurangi interaksi sosial dan meningkatkan kebutuhan pendampingan, terutama pada siswa usia sekolah dasar.

Pembahasan

Temuan utama kajian ini adalah bahwa manfaat media digital di sekolah dasar perlu dibaca berdasarkan jenis evidence, bukan hanya berdasarkan nama platform. Dominasi penelitian R&D pada matriks karakteristik menunjukkan bahwa literatur Indonesia banyak berfokus pada pengembangan dan validasi produk. Temuan tersebut konsisten dengan perkembangan media digital sekolah dasar yang cepat, tetapi juga berarti bahwa klaim 'efektif' harus dibedakan dari 'layak digunakan'.

Pemisahan ini penting karena validasi ahli sebesar 85% atau 95% menilai kualitas materi, tampilan, bahasa, atau usability menurut kriteria pengembangan; skor tersebut tidak setara dengan effect size atau perubahan hasil belajar siswa. Karena itu, Moodle, AIKIDS, FunMath, atau motion graphic yang memperoleh skor validasi tinggi seharusnya disebut layak atau sangat layak, bukan otomatis efektif meningkatkan prestasi.

Pada sisi akademik, beberapa studi dalam korpus menunjukkan kecenderungan peningkatan hasil belajar dan pemahaman. Al Mawaddah et al. (2021), misalnya, melaporkan pengaruh Quizizz terhadap hasil belajar matematika daring. Anggraeni et al. (2021) menunjukkan peningkatan minat melalui video interaktif. Namun, heterogenitas desain dan outcome membuat generalisasi kuantitatif tidak tepat. Temuan review yang lebih luas juga menunjukkan bahwa dampak online learning terhadap performance dan engagement dapat bervariasi menurut akses, fleksibilitas, dukungan, dan desain pembelajaran (Akpen et al., 2024).

Hasil kajian ini juga sejalan dengan Purnama et al. (2023), yang menunjukkan bahwa web-based e-learning di sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan teknologi, tetapi dengan integrasi pedagogi, kesiapan, strategi belajar, dan setting pembelajaran. Aryfien et al. (2025) menemukan bahwa multimedia interaktif dan platform digital semakin banyak digunakan di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran STEM. Kesamaan ini menguatkan argumen bahwa platform bukan unit analisis yang cukup; fitur pedagogis dan konteks implementasi perlu menjadi perhatian utama.

Dari perspektif desain, prinsip multimedia learning relevan untuk menjelaskan mengapa sebagian media menghasilkan outcome positif dan sebagian lainnya hanya menarik secara visual. Mayer (2024) menekankan bahwa multimedia yang efektif mengarahkan siswa pada pemrosesan informasi yang relevan. Implikasinya, video, animasi, game, atau presentasi seharusnya tidak dievaluasi hanya dari daya tarik, tetapi dari bagaimana elemen visual-audio membantu siswa mengorganisasi dan mengintegrasikan informasi.

Kemandirian belajar juga perlu ditafsirkan secara hati-hati. Fleksibilitas waktu dan akses dapat memberi ruang bagi siswa belajar sesuai kecepatan mereka, tetapi siswa sekolah

dasar belum selalu memiliki kemampuan regulasi diri yang memadai. Karena itu, LMS atau website yang menyediakan materi secara mandiri tetap memerlukan scaffolding, monitoring, dan keterlibatan guru/orang tua.

Tantangan implementasi memperlihatkan bahwa digital learning merupakan persoalan ekosistem. Infrastruktur yang tidak stabil dapat membatalkan manfaat pedagogis; kompetensi digital guru menentukan apakah fitur teknologi benar-benar digunakan; dan desain antarmuka menentukan apakah siswa dapat berinteraksi tanpa kebingungan. Dengan demikian, rekomendasi kebijakan tidak cukup berhenti pada penyediaan aplikasi atau perangkat, tetapi perlu mencakup pelatihan guru, dukungan teknis, dan evaluasi child-friendly design.

Kontribusi kajian ini terletak pada klasifikasi evidence. Dengan memisahkan kelayakan, engagement, hasil belajar, self-regulation, dan faktor implementasi, sintesis menjadi lebih proporsional. Media digital dapat dinyatakan potensial atau menjanjikan, tetapi tingkat keyakinan terhadap manfaatnya harus mengikuti desain studi yang mendasari klaim tersebut.

Implikasi

Bagi guru, pemilihan media digital sebaiknya dimulai dari tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, bukan dari popularitas platform. LMS cocok untuk distribusi dan monitoring, gamified quiz untuk retrieval dan feedback, multimedia untuk representasi konsep, sedangkan aplikasi mobile dapat mendukung latihan individual.

Bagi sekolah, peningkatan kompetensi digital guru perlu mencakup kemampuan desain pedagogis, bukan hanya pelatihan teknis penggunaan aplikasi. Dukungan perangkat, konektivitas, keamanan data, dan kebijakan screen time juga perlu dipertimbangkan.

Bagi peneliti, penelitian lanjutan perlu bergerak dari dominasi studi kelayakan menuju desain yang lebih kuat untuk menguji hasil belajar, engagement, dan self-regulation, termasuk penggunaan comparison group, instrumen tervalidasi, dan pelaporan implementasi yang rinci.

Kesimpulan

Media pembelajaran digital di sekolah dasar mencakup spektrum yang luas, mulai dari LMS dan website, platform gamifikasi, multimedia dan video, aplikasi mobile, hingga bahan ajar digital. Bukti yang ditelaah menunjukkan kecenderungan manfaat pada kelayakan penggunaan, motivasi dan engagement, hasil belajar, serta kemandirian belajar. Namun, kekuatan kesimpulan tidak sama untuk semua outcome karena sebagian besar studi yang dapat ditelusuri secara lengkap merupakan penelitian pengembangan. Karena itu, skor validasi produk tidak boleh disamakan dengan bukti efektivitas akademik. Keberhasilan implementasi juga dipengaruhi infrastruktur, literasi digital guru, child-friendly design, dan dukungan sosial. Secara praktis, media digital paling bermanfaat ketika dipilih berdasarkan fungsi pedagogis dan diintegrasikan dengan scaffolding, monitoring, serta desain pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian berikutnya perlu memperkuat evidence melalui desain komparatif, instrumen yang tervalidasi, dan pelaporan implementasi yang lebih transparan.

Daftar Pustaka

- Akpen, C. N., Asaolu, S., Atobatele, S., Okagbue, H., & Sampson, S. (2024). Impact of online learning on student's performance and engagement: A systematic review. *Discover Education*, 3, 205. <https://doi.org/10.1007/s44217-024-00253-0>
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109-3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ariani, Y., Helsa, Y., & Zainil, M. (2020). E-learning berbasis Schoology pada pembelajaran matematika SD. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 5(1), 36-42. <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v5i1.1117>
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri. (2025). Interactive learning media for better learning outcomes in elementary school: A systematic literature review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1).
- Dewi, R. M., Nastiti, P., Negara, J. G., Wahyu, A., & Emanuel, R. (2023). Pengembangan learning management systems berbasis Moodle untuk sekolah dasar (Studi kasus: SD Tumbuh 4 Bantul). *Jurnal Atma Inovasia*, 3(5).
- Hidayat, O. S. (2021). Pengembangan konten e-learning motion graphic dan website Wordpress pada pembelajaran warga di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5436-5444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1668>
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36, 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nopitasari, E., Rahmawati, F. P., & Ratnawati, W. (2022). Blended learning berbasis blog sebagai inovasi pembelajaran pada masa pandemi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 3 sekolah dasar. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(1).
- Purnama, H., Wilujeng, I., & Abdul Jabar, C. (2023). Web-based e-learning in elementary school: A systematic literature review. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 7(3), 749-759. <https://doi.org/10.30630/joiv.7.3.1203>
- Puspitoningrum, E., Resya, K. N. P., Syamsuri, S., Pratiwi, E. Y. R., & Mere, K. (2024). Penerapan e-learning sebagai sumber dan media belajar pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 197. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2912>
- Sari, T. T., & Hadi Cahyono, A. (2020). Pengembangan e-learning berbasis Android 'Fun Math' sebagai alternatif belajar matematika di tengah pandemi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1283-1299.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-77. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Torraco, R. J. (2016). Writing integrative literature reviews: Using the past and present to explore the future. *Human Resource Development Review*, 15(4). <https://doi.org/10.1177/1534484316671606>
- Whittemore, R., & Knafl, K. (2005). The integrative review: Updated methodology. *Journal of Advanced Nursing*, 52(5), 546-553. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2005.03621.x>