



Strategi Pembelajaran Digital Pada SD/MI: Analisis *Systematic Literature Review* (SLR) Terhadap Model dan Media

Rizkiatul Nadila¹, Anita Khusna Manzila², Chandra Widya Kesumadyaningtyas³,

Fitriyani⁴, Nurlaila Ana⁵

^{1 2 3 4 5} UIN K.H Abdurrahman Wahi, Pekalongan, Indonesia

*E-mail: rizkiatul.nadila@mhs.uingusdur.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi pembelajaran berbasis teknologi digital pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pesatnya perkembangan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 serta kebutuhan akan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Data dikumpulkan melalui penelusuran artikel ilmiah pada berbagai database seperti Google Scholar, Garuda, dan jurnal nasional maupun internasional dengan rentang tahun 2020–2025. Proses analisis dilakukan melalui tahap identifikasi, seleksi, evaluasi, dan sintesis isi artikel. Hasil sintesis terhadap 10 artikel terpilih menunjukkan bahwa strategi *blended learning*, *hybrid learning*, dan *flipped classroom* secara konsisten meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, dan hasil belajar kognitif pada jenjang SD/MI. Media yang paling banyak digunakan meliputi Canva, video pembelajaran, platform digital (*Google Classroom* dan *Zoom*), serta teknologi *Augmented Reality* (AR). Meskipun demikian, implementasi pembelajaran digital masih menghadapi kendala berupa keterbatasan sarana prasarana, akses internet, dan kompetensi digital guru. Oleh karena itu, diperlukan dukungan infrastruktur dan peningkatan kemampuan guru agar pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Strategi pembelajaran, Teknologi digital.

Abstract

This study aims to analyze digital technology-based learning strategies at the Elementary School/Islamic Elementary School (SD/MI) level through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The background of this research is based on the rapid development of digital technology in the Industrial Revolution 4.0 era and the need for interactive, innovative, and student-centered learning. Data were collected through searching scientific articles in various databases such as Google Scholar, Garuda, and national and international journals for the period 2020–2025. The analysis process was carried out through the stages of identification, selection, evaluation, and synthesis of article content. The results of the synthesis of 10 selected articles showed that blended learning, hybrid learning, and flipped classroom strategies consistently increased learning motivation, student participation, and cognitive learning outcomes at the SD/MI level. The most widely used media included Canva, learning videos, digital platforms (Google Classroom and Zoom), and Augmented Reality (AR) technology. However, the implementation of digital learning still faces obstacles such as limited infrastructure, internet access, and teachers' digital competencies. Therefore, infrastructure support and teacher capacity building are needed to ensure optimal and sustainable use of digital technology in learning.

Keywords: *Learning media, Learning strategies, Digital technology.*

PENDAHULUAN

Pada masa modern sekarang, dunia pendidikan mengalami banyak perubahan besar dibidang perkembangan teknologi digital. Perkembangan teknologi tersebut berdampak banyak terhadap berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah(SD/MI). Perkembangan teknologi yang berlangsung tidak hanya digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, akan tetapi juga menjadi suatu bagian penting untuk memunculkan pembelajran yang lebih interaktif, inovatif, dan fokus terhadap siswa. Perkembangan teknologi yang ada menjadi opsi bagi para guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik melalui berbagai platform. Para guru bisa memanfaatkan media digital berupa audiovisual, aplikasi pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar terhadap para siswa.

Perubahan sistem media pembelajaran berbasis teknologi berkembang pesat sejak pandemi COVID-19. Pada masa itu sekolah dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran maksimal walaupun tidak dengan pertemuan dikelas secara langsung. Pada saat itu, pihak sekolah berinovasi dengan melaksanakan pembelajaran berbasis daring dan blended learning. Kondisi tersebut menuntut para guru agar dapat menyesuaikan dengan kondisi yang ada dengan strategi pembelajaran teknologi digital agar proses belajar mengajar tetap berlangsung secara efektif. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Susilowati & Rahayu, 2021) menunjukkan bahwasanya model blended learning mampu meningkatkan skill untuk berinteraksi dan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini karena pada prosesnya menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring secara fleksibel. Pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi salah satu pendekatan yang penting dalam pendidikan abad ke-21 karena mampu meningkatkan interaktivitas, kolaborasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Bond et al., 2021). Selain itu (Amalia, Dita Y. Julia, 2022) menjelaskan bahwa pemanfaatan platform digital seperti Google Classroom, Zoom Meeting, dan media video pembelajaran menjadi solusi kreatif dalam mendukung kegiatan pembelajaran siswa sekolah dasar pada era COVID-19. Salah satu platform yang banyak digunakan dalam pembelajaran digital adalah Canva karena dapat membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang menarik sekaligus mendukung pengembangan literasi digital peserta didik (Ningrum et al., 2024). Sehingga, penggunaan media digital memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Dhawan, 2020).

Penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi digital dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Model hybrid learning dan blended learning dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena jalannya sistem belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Penelitian (Sulthoniyah et al., 2022) menyimpulkan bahwa penerapan hybrid learning dan blended learning pada siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah(SD/MI) mampu meningkatkan rasa ingin tahu

siswa terhadap materi yang disampaikan pada proses belajar mengajar. Selain itu, (Nafilah Khairunnisa & Ika Yatri, 2022) menuliskan bahwa model blended learning menjadikan para siswa mendapat pengalaman yang lebih variatif dan interaktif, hal tersebut tentu saja dapat mempengaruhi hasil pembelajaran siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah(SD/MI). Pembelajaran digital memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel. Model blended learning terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa sekolah dasar dalam proses belajar (Susilowati et al., 2022).

Di sisi lain, implementasi penerapan model pembelajaran berbasis teknologi digital masih dihadapkan dengan berbagai kendala dan masalah. Masalah pokok yang sangat dirasakan oleh pihak sekolah adalah kurangnya dukungan infrastruktur dan teknologi. Karena tidak semua sekolah mempunyai fasilitas pendukung yang memadai, berupa perangkat digital dan akses internet yang memadai. Kemampuan guru dalam mengakses dan mengoperasikan berbagai perangkat teknologi juga masih sangat rendah, hal itu tentu saja disebabkan oleh infrastruktur yang kurang memadai dan mendukung. Penelitian (Hutami et al., 2022) menuliskan bahwasanya salah satu hambatan utama penerapan blended learning di sekolah dasar adalah keterbatasan sarana pendukung serta minimnya sumber daya guru dalam upaya menerapkan berbagai teknologi digital ke dalam pembelajaran. Kondisi tersebut mengakibatkan penerapan teknologi digital di beberapa sekolah tidak dapat berjalan secara optimal dan baik.

Namun, telaah terhadap literatur yang ada menunjukkan bahwa penelitian mengenai pembelajaran digital pada SD/MI cenderung masih bersifat parsial. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada efektivitas satu jenis media tertentu (misalnya, Canva) atau satu model pembelajaran saja tanpa melihat keterkaitannya dengan model lain. Selain itu, masih terdapat diskrepansi dalam implementasi, di mana kecanggihan teknologi belum sepenuhnya dibarengi dengan kesiapan infrastruktur sekolah dan kompetensi digital tenaga pendidik. Kurangnya kajian yang mengintegrasikan berbagai temuan terkait strategi, metode, dan media pembelajaran digital dalam satu narasi yang komprehensif menyebabkan pemahaman mengenai implementasi teknologi di tingkat dasar masih terfragmentasi. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan sintesis ilmiah mengenai efektivitas strategi pembelajaran digital secara menyeluruh, guna menjawab tantangan pendidikan di masa depan.

Selain beberapa alasan infrastruktur dan kompetensi guru, karakteristik peserta didik generasi digital juga menjadi sebuah tantangan besar dan juga peluang dalam proses pembelajaran abad ke-21. Peserta didik saat ini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, para guru perlu diharuskan dapat memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dan cocok dengan karakteristik siswa. Hal itu dilakukan agar hasil pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Penggunaan media digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan aplikasi edukasi dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena akan lebih menarik. Keberhasilan implementasi teknologi digital

dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran yang tepat (Whalen, 2020).

Meskipun penelitian mengenai pembelajaran digital pada SD/MI telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada satu media atau satu model pembelajaran tertentu. Belum banyak penelitian yang secara sistematis mengintegrasikan berbagai temuan terkait strategi, metode, dan media pembelajaran digital pada jenjang SD/MI dalam satu kajian komprehensif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan sintesis ilmiah mengenai efektivitas strategi pembelajaran digital pada pendidikan dasar. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menganalisis berbagai strategi, metode, dan media pembelajaran berbasis teknologi digital pada SD/MI sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai implementasi penerapan pembelajaran digital dalam pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk menganalisis berbagai macam strategi pembelajaran yang berbasis teknologi digital pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Metode SLR merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan berbagai penelitian yang relevan secara sistematis agar dapat menghasilkan kajian yang lebih komprehensif terkait fokus topik penelitian (Kitchenham et al., 2004).

Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara menelusuri berbagai macam artikel ilmiah pada Google Scholar, Garuda, ResearchGate, dan jurnal nasional maupun internasional yang relevan dan sesuai dengan topik penelitian. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi “pembelajaran digital SD/MI”, “blended learning”, “media pembelajaran digital”, “Canva dalam pembelajaran”, dan “Augmented Reality pada pendidikan dasar”. Artikel yang dipilih adalah karya tulis ilmiah yang diterbitkan dalam rentang waktu tahun 2020–2025. Hal ini dilakukan agar sesuai dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan modern saat ini.

Teknik analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu mengidentifikasi artikel, proses seleksi artikel, evaluasi kualitas artikel yang digunakan, dan menganalisis isi (content analysis). Artikel yang sesuai dengan kriteria, kemudian dianalisis untuk mengetahui jenis strategi pembelajaran digital yang digunakan, kemudian media apa yang digunakan dan dampak yang terjadi terhadap proses dan hasil belajar siswa SD/MI. Hasil analisis ditulis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai implementasi strategi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pendidikan dasar. Pendekatan SLR dipilih karena dapat menyajikan sintesis penelitian secara struktur dan sistematis terhadap berbagai temuan penelitian sebelumnya (Snyder, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran mulai digunakan di Indonesia sejak masa pandemi COVID-19. Pihak sekolah dituntut untuk menciptakan sistem pembelajaran daring dan blended learning. Problem tersebut membuat sekolah dan guru mendapatkan tuntutan agar mampu menyesuaikan strategi pembelajaran saat pandemi dengan memanfaatkan teknologi digital. Hal terbut dilakukan agar proses pembelajaran tetap berjalan secara efektif meskipun terdapat keterbatasan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka. Penerapan sistem pembelajaran yang tepat akan meningkatkan efektivitas pembelajaran para siswa meskipun dilakukan dengan media teknologi daring. Pemanfaatan platform digital seperti Google Classroom, Zoom Meeting, dan media video pembelajaran menjadi solusi utama dalam mendukung kegiatan belajar siswa sekolah dasar pada era COVID-19.

Penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi digital juga dapat memberikan berbagai dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dari hasil analisis yang dilakukan, peneliti mengkaji beberapa artikel yang secara khusus membahas strategi pembelajaran berbasis teknologi digital pada SD/MI. Adapun beberapa artikel yang dianalisis dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

No.	Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Jurnal	Metode	Teknologi
1.	Transformasi Digital: Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif dan Kolaboratif dalam Pendidikan SD/MI	Saputra dan Rohman	2024	Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Islamiyah	Pembelajaran Kolaboratif Digital	Canva
2.	Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara	Ranbe, dkk.	2024	JGK (Jurnal Guru Kita)	Multimedia Interaktif	Canva
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Berbasis Masalah pada Tema	Putri	2022	Jurnal Pendidikan Penelitian MIPA	Problem Based Learning	Canva

Ekosistem Kelas V SD						
4.	E-modul Tematik Interaktif: Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan dengan Canva di SD	Murni, dkk.	2024	Elementary School Journal PGSD FIP Unimed	E-Module Interaktif	Canva
5.	Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Augmented Reality Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Sistem Pencernaan Siswa Kelas V SD	Al Hudaya, dkk.	2025	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar		AR dan Canva
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva dengan Berbantuan Augmented Reality pada Materi Gotong Royong di SDN 14 Indralaya Utara	Yuliasturi, dkk.	2025	Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar	Interactive Learning + AR	AR dan Canva
7.	Just in Time to Flip Your Classroom	Lasry, Dugdale, & Charles	2014	The Physics Teacher	Flipped Classrom	Video Learning
8.	Augmented Reality for Education: A Review	Godoy Jr	2021	arXiv Preprint	Literature Riview	Augmented Reality
9.	Use of Augmented and Virtual Reality Tools in a General Secondary Education Institution in	Kovalenko, Marienko, & Sukhikh	2022	arXiv Preprint	Blended Learning	AR/VR Tools

	the Context of Blended Learning					
10.	Efektivitas Model Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar.	Choirunnisa,N. dkk	2022	Jurnal Cakrawala Pendas	Digital learning	flipped classroom

Pembahasan

Berdasarkan hasil sintesis terhadap artikel yang dianalisis, strategi pembelajaran berbasis teknologi digital pada jenjang SD/MI menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Teknologi digital tidak lagi berfungsi hanya sebagai media pendukung, tetapi telah menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Berbagai platform digital seperti Canva, Google Classroom, Zoom Meeting, video pembelajaran, serta Augmented Reality (AR) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Amalia, Dita Y. Julia, 2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Hasil kajian menunjukkan bahwa Canva merupakan salah satu media digital yang paling banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran SD/MI. Canva digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif, bahan ajar digital, e-modul, maupun media pembelajaran berbasis proyek. Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaan, ketersediaan berbagai fitur desain, serta kemampuannya mendukung kreativitas guru dalam mengembangkan materi pembelajaran. Penelitian (Saputra dan Rohman., 2024) menunjukkan bahwa Canva dapat mendukung pembelajaran kolaboratif digital, sedangkan penelitian (Rambe et al., 2024) menemukan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena penyajian materi yang lebih visual dan menarik.

Selain Canva, teknologi *Augmented Reality* (AR) juga menunjukkan potensi yang besar dalam mendukung pembelajaran digital di sekolah dasar. Hasil penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa penggunaan AR mampu membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi objek secara lebih konkret dan interaktif. Temuan ini diperkuat oleh (Godoy Jr., 2020) yang menyatakan bahwa AR dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mempermudah pemahaman konsep. Penggunaan AR menjadi relevan pada pendidikan dasar karena karakteristik peserta didik yang cenderung menyukai pengalaman belajar yang visual, konkret, dan interaktif.

Keberhasilan pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh model pembelajaran yang diterapkan. Hasil sintesis menunjukkan bahwa blended learning, hybrid learning, dan flipped classroom merupakan

model yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi digital. Model *blended learning* memberikan fleksibilitas dalam proses belajar karena mengombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Sementara itu, *flipped classroom* memungkinkan siswa mempelajari materi terlebih dahulu melalui media digital sebelum mengikuti pembelajaran di kelas sehingga waktu tatap muka dapat dimanfaatkan untuk kegiatan diskusi dan pemecahan masalah. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya partisipasi dan kemandirian belajar siswa (Cevikbas & Kaiser, 2022).

Temuan penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan antara model pembelajaran dan media digital yang digunakan. Efektivitas pembelajaran digital tidak hanya bergantung pada penggunaan satu media atau satu model pembelajaran tertentu, tetapi pada integrasi keduanya secara tepat. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan model *blended learning* yang dipadukan dengan media berbasis Canva maupun Augmented Reality mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Hasil ini sejalan dengan penelitian Suartama dkk yang menyatakan bahwa *blended learning* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mengombinasikan keunggulan pembelajaran daring dan tatap muka (Suartama et al. 2021). Penggunaan Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Selain itu, Canva juga berkontribusi dalam pengembangan budaya literasi digital siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *blended learning* menjadi salah satu strategi yang efektif dalam pembelajaran digital karena mampu mengintegrasikan pembelajaran daring dan luring. Hasil ini sejalan dengan penelitian Susilowati dkk, (2020) yang menunjukkan peningkatan interaksi, efektivitas pembelajaran, dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Susilowati et al. 2022). Penggunaan media digital yang interaktif terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Bond et al., 2021).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital masih menghadapi berbagai tantangan. Hambatan utama yang ditemukan dalam berbagai penelitian meliputi keterbatasan sarana dan prasarana teknologi, akses internet yang belum merata, serta rendahnya kompetensi digital sebagian guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga oleh kesiapan sumber daya manusia dan dukungan infrastruktur pendidikan. Kendala yang masih sering ditemukan meliputi keterbatasan akses internet, kesiapan guru, dan ketersediaan perangkat digital di sekolah (trWhalen, 2020). Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital guru serta penyediaan fasilitas teknologi yang memadai menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan implementasi pembelajaran digital di SD/MI.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran berbasis teknologi digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD/MI. Namun, keberhasilan implementasinya memerlukan dukungan

ekosistem pendidikan yang terintegrasi, meliputi kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur, pemilihan model pembelajaran yang tepat, serta penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, integrasi teknologi digital perlu terus dikembangkan sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar di era transformasi digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Systematic Literature Review (SLR) memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Strategi pembelajaran berbasis teknologi digital pada jenjang SD/MI memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Berbagai temuan dalam artikel yang telah dikaji menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran digital berupa blended learning, hybrid learning, dan flipped classroom dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, serta berpusat pada siswa. Selain itu, pemanfaatan platform digital seperti Google Classroom, Zoom Meeting, dan video pembelajaran menjadi solusi yang efektif dalam mendukung kegiatan belajar, terutama pada masa pembelajaran daring dan new normal.

Berdasarkan hasil dari berbagai penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa media pembelajaran digital seperti Canva dan Augmented Reality (AR) yang banyak dimanfaatkan karena mampu membuat materi pembelajaran lebih menarik. Dalam aplikasi Canva terbukti efektif dalam pengembangan multimedia interaktif, e-modul, dan bahan ajar digital yang kreatif, sedangkan AR memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, teknologi digital tidak hanya menjadi sarana pendukung, tetapi juga bagian terpenting dalam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar mengajar para siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Dita Y. Julia, J. (2022). Transisi Era New Normal: Analisis Penerapan Blended Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 1618–1628.
- Ayuningtyas, D. R., & Prastowo, A. (2022). Efektivitas model blended learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9285-9293.
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International journal of educational technology in higher education*, 18(1), 50.
- Cevikbas, M., & Kaiser, G. (2022). Promoting Personalized Learning in Flipped Classrooms: A Systematic Review Study. *Sustainability*, 14(18), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su141811393>
- Godoy Jr., C. H. (2020). Augmented Reality for Education: A Review. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(6), 39–45. <https://doi.org/10.38124/ijisrt20jun256>
- Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of educational technology systems*, 49(1), 5-22.
- Hutami, N. P., Azwar, B., & Warlizasusi, J. (2022). Analisis Penerapan Blended Learning

- Di Sekolah Dasar. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.15575/isema.v7i1.11397>
- Whalen, J. (2020). Should teachers be trained in emergency remote teaching? Lessons learned from the COVID-19 pandemic. *Journal of technology and teacher education*, 28(2), 189-199.
- Kitchenham, B., Madeyski, L., & Brereton, P. (2004). Meta-analysis for families of experiments in software engineering: a systematic review and reproducibility and validity assessment. In *Empirical Software Engineering*.
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660-2671.
- Nafilah Khairunnisa, & Ika Yatri. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4).
- Nikolopoulou, K., & Kousloglou, M. (2022). Online teaching in COVID-19 pandemic: Secondary school teachers' beliefs on teaching presence and school support. *Education Sciences*, 12(3), 216.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500-1511.
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., Free, I., & Manurung, U. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sdn 19 Rantau Utara T . A 2023 / 2024 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Medan Surel : rambeyulfasyahdina@gmail.com PENDAHULUAN Pada zaman s. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(4), 715–726.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104(July), 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Suartama, I. K., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2019). Development of an instructional design model for mobile blended learning in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16).
- Sulthoniyah, I. N. V., Afifah, R. K., & Lailiyah, S. (2022). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2466–2476.
- Susilowati, D. H., & Rahayu, A. P. (2021). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Susilowati, S., Hidayati, D., Jannah, F. B. F., & Rahayu, A. P. (2022). Pembelajaran interaktif melalui model blended learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2747-2753.
- Zahara, R., Nasution, F. S., Yusnadi, Y., & Surya, E. (2022). Implementasi pembelajaran blended learning di jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6482-6490.