

MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DAN DAMPAKNYA TERHADAP MOTIVASI MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

Dani Anisa Imanda

Universitas Negeri Padang

E-mail: danianisaimanda15@gmail.com

Article History:

Submitted : 20-11-2025

Received : 20-11-2025

Revised : 21-11-2025

Accepted : 08-12-2025

Published : 31-12-2025

Abstract: *This study aims to review the literature on the use of digital learning media and its influence on elementary students' reading motivation. This review is driven by the low reading interest among young learners, which demands technology-based learning innovations. The method employed is a Systematic Literature Review (SLR), which analyzes 35 national scientific articles published between 2022 and 2025. The research instrument consisted of an analysis sheet containing indicators of digital media utilization, forms of interactivity, and their effects on students' intrinsic and extrinsic motivation. The findings indicate that interactive digital media, such as Flipbook, E-Books, Literacy Cloud, and game-based applications like Quizlet and Educandy, can enhance students' interest, engagement, and reading comprehension. The integration of digital media in the pre-reading, during-reading, and post-reading stages is also effective in fostering sustained learning motivation. Overall, contextual, interactive, and collaborative digital media have been proven to encourage early reading habits and strengthen basic literacy skills among elementary school students.*

Keywords:

digital learning media, reading motivation, elementary school

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengkaji literatur terkait penggunaan media pembelajaran digital dan pengaruhnya terhadap motivasi membaca siswa sekolah dasar. Kajian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca siswa yang menuntut adanya inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Metode yang digunakan adalah *Systematic Literature Review (SLR)* dengan menelaah 35 artikel ilmiah nasional yang terbit pada rentang 2022-2025. Instrumen penelitian berupa lembar analisis yang memuat indikator pemanfaatan media digital, bentuk interaktivitas, serta dampaknya terhadap motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital interaktif seperti *Flipbook*, *E-book*, *Literacy Cloud*, serta aplikasi berbasis *game* seperti *Quizlet* dan *Educandy* mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman membaca siswa. Integrasi media digital pada tahap pra, selama, dan pasca membaca juga efektif menumbuhkan motivasi belajar yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, penggunaan media digital yang kontekstual, interaktif, dan kolaboratif terbukti mendorong kebiasaan membaca sejak dini serta memperkuat keterampilan literasi dasar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci:

media pembelajaran digital, motivasi membaca, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama di bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan dasar, teknologi digital menjadi alat yang tak terpisahkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis (Haleem, 2022). Seiring dengan evolusi teknologi digital, berbagai peluang untuk inovasi dalam proses pembelajaran semakin terbuka lebar. Mengintegrasikan teknologi ini ke dalam sistem pendidikan sangat penting untuk mengikuti tuntutan abad ke-21, di mana pembelajaran semakin diharapkan bersifat interaktif, berpusat pada siswa, dan fokus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis (Fentari, 2025). Pergeseran menuju media digital di dalam kelas membantu mempersiapkan siswa untuk dunia yang dipenuhi teknologi, menjadikan pendidikan tidak hanya lebih relevan, tetapi juga lebih menyenangkan.

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi dalam pendidikan saat ini adalah membangun minat baca yang kuat di kalangan siswa sekolah dasar. Membaca adalah dasar dari segala pembelajaran di masa depan, dan motivasi untuk membaca sangat penting bagi kesuksesan akademis siswa. Namun, meskipun penting, banyak siswa yang kesulitan dalam membangun motivasi untuk membaca. Fuad (2021) menekankan bahwa motivasi membaca sangat penting tidak hanya untuk mengembangkan keterampilan literasi, tetapi juga untuk mendukung perjalanan belajar siswa secara keseluruhan. Masalah ini semakin diperburuk dengan adanya penurunan minat di kalangan siswa, yang lebih tertarik pada hiburan digital seperti permainan daring dan media sosial, seringkali menganggap membaca sebagai aktivitas yang membosankan atau sudah usang.

Minat baca yang rendah di kalangan siswa sekolah dasar terus menjadi perhatian utama. Metode pembelajaran konvensional, terutama yang bergantung pada media berbasis kertas, sering dianggap monoton dan kurang memiliki elemen interaktif yang dibutuhkan siswa masa kini (Ritonga, 2024). Pendekatan tradisional ini membuat siswa kesulitan untuk terlibat dengan materi bacaan, yang mengarah pada kurangnya antusiasme terhadap aktivitas literasi. Ketika siswa tidak termotivasi untuk membaca, hal ini dapat berdampak jangka panjang, menghalangi mereka untuk mengembangkan keterampilan literasi dasar yang dibutuhkan untuk kesuksesan akademis dan pembelajaran sepanjang hayat (Marlina, 2020). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengeksplorasi solusi inovatif guna menjembatani kesenjangan ini dan membangkitkan kembali minat siswa terhadap membaca.

Hiburan digital, seperti permainan daring, media sosial, dan televisi, telah memikat perhatian siswa, semakin mengurangi fokus mereka pada membaca (Lubis, 2023). Meskipun bentuk hiburan digital ini dapat memberikan kesenangan sesaat, mereka sering kali tidak berkontribusi pada pengembangan keterampilan akademik yang kritis. Preferensi yang semakin meningkat terhadap hiburan digital ini menyoroti kebutuhan akan strategi inovatif untuk menggunakan teknologi digital dalam meningkatkan daya tarik membaca. Dengan mengintegrasikan lebih banyak alat digital yang interaktif dan menarik ke dalam proses pembelajaran, membaca dapat menjadi aktivitas yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Potensi teknologi digital untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan tidak boleh diabaikan, terutama dalam konteks pengembangan literasi (Febrianti et al., 2025).

Penelitian terkini telah menyoroti potensi positif dari berbagai bentuk media pembelajaran digital, seperti konten berbasis video, permainan edukatif, dan e-book interaktif, dalam meningkatkan motivasi membaca siswa. Media ini tidak hanya memperkenalkan bentuk konten baru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran dengan cara yang tidak dapat diberikan oleh metode tradisional. Salam (2024) mencatat bahwa media digital memiliki kekuatan untuk mengubah pengalaman belajar yang pasif menjadi pengalaman yang aktif dan partisipatif. Pergeseran pendekatan ini mendorong siswa untuk memiliki kepemilikan atas pembelajaran mereka dan menumbuhkan minat yang lebih mendalam terhadap membaca. Ketika siswa berinteraksi dengan konten multimedia, mereka menjadi lebih terlibat, yang secara signifikan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk membaca dan belajar.

Alat pembelajaran digital interaktif sangat berharga dalam konteks pendidikan dasar, karena mereka memenuhi kebutuhan perkembangan dan preferensi belajar siswa. Dengan memasukkan elemen multimedia seperti gambar, suara, dan kuis interaktif, media digital membuat membaca lebih mudah diakses dan menarik. Seperti yang dicatat oleh Lubis (2023), platform digital dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dipersonalisasi, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan minat mereka. Selain itu, alat ini menawarkan kesempatan untuk umpan balik segera, yang penting untuk memperkuat pembelajaran dan meningkatkan kepercayaan diri. Sebagai hasilnya, media pembelajaran digital terbukti menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi membaca dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup di sekolah.

Namun, meskipun manfaat potensial dari media pembelajaran digital sudah jelas, masih terdapat relatif sedikit penelitian yang secara sistematis menganalisis efektivitasnya dalam membangun motivasi membaca di tingkat sekolah dasar. Sebagian besar penelitian yang dilakukan sejauh ini berfokus pada penggunaan media digital secara umum dalam pendidikan, tanpa secara khusus membahas dampaknya terhadap motivasi membaca (Fentari, 2025). Kesenjangan dalam literatur ini menyoroti perlunya penelitian yang lebih terfokus yang dapat memberikan bukti konkret dan wawasan praktis tentang bagaimana media digital dapat digunakan dengan baik untuk mendukung pengembangan literasi. Melalui tinjauan literatur sistematis yang komprehensif, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan memberikan rekomendasi berbasis bukti untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital secara efektif dalam pendidikan dasar.

Pertanyaan penelitian untuk studi ini dirumuskan untuk mengeksplorasi berbagai cara di mana media pembelajaran digital dapat mempengaruhi motivasi membaca pada siswa sekolah dasar. Pertama, penting untuk memahami bagaimana media pembelajaran digital mempengaruhi motivasi membaca siswa, karena ini akan membantu mengidentifikasi perannya dalam membentuk hasil pembelajaran. Kedua, mengidentifikasi jenis media pembelajaran digital yang paling efektif dapat membantu guru memilih alat yang paling sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. Ketiga, mengeksplorasi bagaimana guru mengintegrasikan media digital ke dalam pelajaran literasi akan memberikan wawasan tentang praktik terbaik untuk implementasi yang efektif. Terakhir, memahami tantangan dan keterbatasan yang dihadapi oleh pendidik dalam menggunakan media

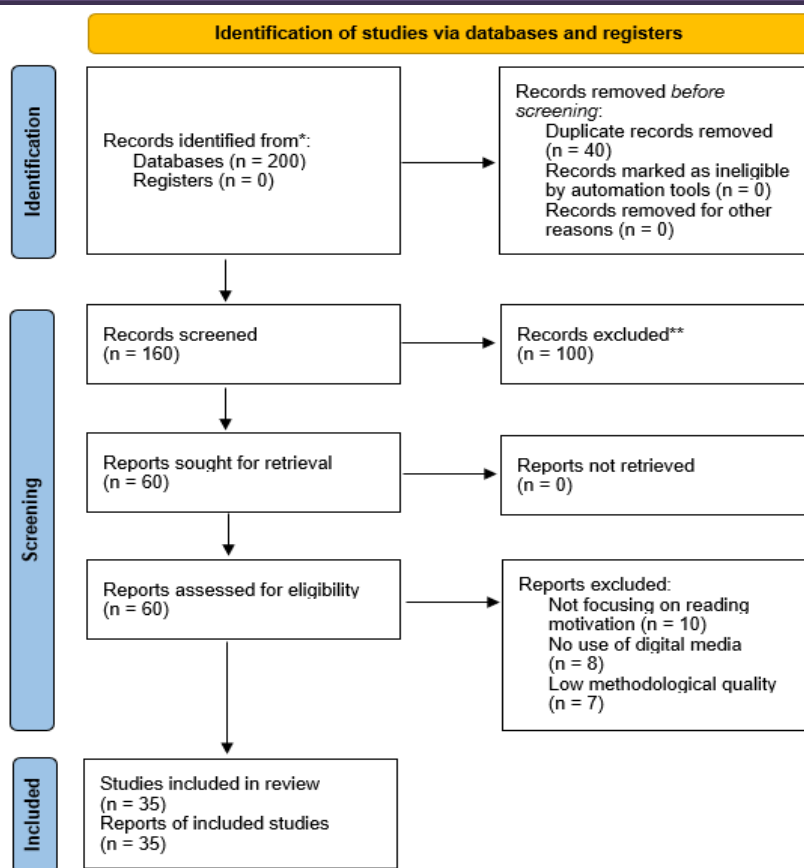
pembelajaran digital akan membantu mengatasi hambatan untuk integrasi yang sukses dan memberikan solusi praktis untuk mengatasinya.

Melalui pertanyaan penelitian ini, studi ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang peran media digital dalam meningkatkan motivasi membaca. Diharapkan temuan ini tidak hanya berkontribusi pada pemahaman akademis tentang media pembelajaran digital, tetapi juga memberikan panduan praktis untuk guru, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan pendidikan. Dengan memberikan wawasan tentang penggunaan media digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi membaca, penelitian ini berpotensi mempengaruhi cara literasi diajarkan di sekolah dasar dan membantu membentuk masa depan pendidikan di era digital. Tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi bagi siswa, sehingga mereka siap untuk meraih kesuksesan di dalam dan luar kelas.

Sebagai kesimpulan, meskipun integrasi media pembelajaran digital di sekolah dasar menghadirkan beberapa tantangan, potensi untuk meningkatkan motivasi membaca siswa tidak dapat disangkal. Dengan mengatasi tantangan ini melalui pelatihan guru yang efektif, pengembangan kurikulum, dan pemilihan alat digital yang cermat, mungkin untuk menciptakan lingkungan pembelajaran di mana membaca tidak hanya lebih menyenangkan tetapi juga lebih efektif. Seiring dengan terus berkembangnya teknologi digital, peranannya dalam pendidikan akan semakin signifikan, dan para pendidik harus siap untuk memanfaatkan potensi penuhnya guna mendukung pembelajaran dan motivasi siswa. Tujuan akhirnya adalah untuk memastikan bahwa siswa mengembangkan keterampilan literasi yang mereka butuhkan untuk berhasil secara akademis dan di luar itu, membuka jalan menuju masa depan yang lebih cerah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) untuk secara sistematis mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis penelitian yang relevan mengenai dampak media pembelajaran digital terhadap motivasi membaca siswa sekolah dasar. Metode ini dipilih untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan penelitian pada topik ini. Artikel-artikel dipilih berdasarkan kriteria inklusi, yang mencakup fokus pada media digital dalam pendidikan dasar, publikasi antara tahun 2022 hingga 2025 di jurnal nasional atau internasional, dan ketersediaan teks lengkap yang membahas pengaruh media digital terhadap motivasi membaca. Pencarian artikel dilakukan melalui Google Scholar menggunakan aplikasi Publish or Perish dan Elicit AI, dengan kata kunci seperti "media pembelajaran digital", "motivasi membaca", dan "sekolah dasar." Pencarian awal menghasilkan 200 artikel, dan setelah menyaring judul dan abstrak, 60 artikel dianggap layak untuk ditinjau lebih lanjut. Tahap evaluasi mendalam dilakukan untuk menilai relevansi dan kualitas artikel, yang menghasilkan 35 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis. Ketiga puluh lima artikel ini kemudian dianalisis secara mendalam untuk menarik wawasan yang bermakna tentang topik ini.



Gambar 1. Proses Pemilihan Artike Menggunakan Metode PRISMA

Data dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan utama. Analisis ini melibatkan pengelompokan artikel berdasarkan tema spesifik, seperti jenis media digital yang digunakan (misalnya, aplikasi interaktif, e-book, atau video pembelajaran), strategi implementasi di dalam kelas, dan pengaruhnya terhadap minat dan kebiasaan membaca siswa. Setiap artikel dievaluasi berdasarkan relevansinya dengan topik, akurasi metodologis, dan kontribusinya terhadap peningkatan literasi dan motivasi membaca. Temuan-temuan tersebut dibandingkan untuk mengidentifikasi pola konsisten di seluruh studi, serta perbedaan hasil yang memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang bagaimana media digital mempengaruhi motivasi membaca. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi celah dalam literatur yang ada yang dapat diatasi dalam penelitian mendatang. Dengan mengelompokkan artikel berdasarkan tema, penelitian ini dapat menunjukkan tren dan ketidaksesuaian yang signifikan. Pendekatan ini juga memungkinkan evaluasi yang menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran digital dalam membangkitkan keterlibatan siswa dengan membaca.

Untuk memastikan validitas temuan, penelitian ini menggunakan sumber dari jurnal yang terkemuka dan mengikuti kriteria pemilihan yang konsisten. Triangulasi temuan dari studi serupa lebih lanjut memvalidasi kesimpulan yang diambil dari analisis. Dengan membandingkan hasil dari berbagai artikel, penelitian ini bertujuan untuk mengonfirmasi temuan dan mengeliminasi potensi bias yang mungkin muncul dari studi individual. Proses ini membantu memperkuat keandalan kesimpulan mengenai dampak media digital

terhadap motivasi membaca. Penggunaan metode seleksi dan evaluasi yang ketat memastikan bahwa temuan yang dihasilkan kuat dan dapat diterapkan di bidang pendidikan secara lebih luas. Pendekatan analisis yang cermat ini membantu memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan kebiasaan membaca dan motivasi siswa. Pada akhirnya, temuan-temuan ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan strategi berbasis bukti untuk mengintegrasikan media digital dalam pendidikan literasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tinjauan literatur dari 35 sumber penelitian terkini (2022 – 2025) yang telah dilakukan, media pembelajaran digital terbukti memiliki pengaruh positif terhadap motivasi membaca siswa sekolah dasar. Berbagai studi menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian dalam studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (n = 18), diikuti oleh penelitian kuasi-eksperimental dan R&D berdasarkan model ADDIE (n = 12), serta beberapa penelitian tindakan kelas dan survei kuantitatif (n = 5). Ukuran sampel bervariasi, mulai dari kelompok kecil siswa dalam satu kelas hingga uji coba lapangan di beberapa sekolah dasar.

Temuan utama dari studi-studi representatif disajikan dalam Tabel Tinjauan Literatur, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Flipbook, E-Book interaktif, Literacy Cloud, dan permainan edukasi berbasis Quizlet secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan minat membaca pada siswa sekolah dasar. Misalnya, penelitian oleh Widiastari & Puspita (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital membuat suasana pembelajaran lebih interaktif dan meningkatkan pemahaman siswa. Sementara itu, Lilik Zulaichah et al. (2025) menemukan bahwa penerapan Literacy Cloud efektif dalam memperkuat keterampilan pemahaman membaca. Penelitian lain oleh Destrinelli et al. (2025) dan Dike Hanada et al. (2025) mengonfirmasi bahwa media digital seperti Quizlet dan Flipbook Android dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan literasi dan minat siswa. Di sisi lain, Sitorus (2024) menunjukkan bahwa tidak semua media digital memberikan hasil positif secara langsung terhadap minat membaca, yang menyoroti pentingnya mencocokkan konteks dan desain media dengan kebutuhan siswa.

Tabel 1. Ringkasan Studi Terpilih tentang Media Pembelajaran Digital dan Dampaknya terhadap Motivasi Membaca Siswa SD

Author & Year	Method/Design	Strategy/Media Focus	Key Findings
Widiastari et al. (2024)	Qualitative (Case Study)	The use of interactive digital media in Indonesian learning	Digital media makes the classroom atmosphere more interactive and increases student motivation and understanding.
Zulaichah et al. (2025)	Qualitative (Case Study)	Use of Literacy Cloud in reading activities	Literacy Cloud improves student engagement and reading comprehension and creates an enjoyable reading experience.
Islami et al. (2024)	Eksperimen	Implementation of Literacy Cloud in learning	Significant improvements in interest and reading comprehension skills compared

Author & Year	Method/Design	Strategy/Media Focus	Key Findings
Destrinelli et al. (2025)	Classroom Action Research (PTK)	Quizlet Digital Flashcard Usage	to read comprehension to the control class. The use of <i>Quizlet</i> improves students' literacy skills and engagement in reading activities.
Hanada et al. (2025)	R&D (Model ADDIE)	Android-based <i>Flipbook</i> development	<i>Flipbook media</i> is feasible and effective in increasing students' interest in reading through interactive and engaging displays.
Yamin et al. (2022)	R&D (Qualitative Descriptive)	Development of digital literacy media based on <i>educational games</i>	Digital literacy media based on educational games has been proven to increase reading interest and student engagement.
Sitorus et al. (2024)	Mixed Methods	Implementation of <i>myON digital media</i>	No significant effect was found on reading interest, but there was an increase in digital literacy skills.
Oktaviany et al. (2025)	Qualitative	Use of <i>literacy-based educational games</i>	Educational games are effective in increasing the motivation, interest, and literacy skills of elementary school children.
Nafis et al. (2025)	Quantitative (Experimental)	Application of <i>the digital-based Speed Reading method</i>	The digital speed reading method has a positive effect on students' reading ability and speed.
Aresta et al. (2025)	R&D (Model ADDIE)	<i>Book Creator Interactive E-Book Development</i>	Interactive e-Books are effective in helping students with reading difficulties and increasing learning motivation.

Analisis tematik dari 35 studi yang ditinjau mengungkapkan tiga kategori dominan dalam penerapan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi membaca siswa sekolah dasar: (1) pengembangan dan penggunaan media digital interaktif seperti *Flipbook*, *E-book*, *Smart Apps Creator*, dan *Literacy Cloud* (49% dari studi), yang terbukti meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman membaca siswa; (2) integrasi permainan edukatif dan teknologi berbasis aplikasi seperti Quizlet, Educandy, dan Arcademics Games (31%), yang secara konsisten memupuk motivasi intrinsik dan memperkuat keterampilan literasi dasar; dan (3) strategi literasi digital dan visual (21%), termasuk penggunaan video pembelajaran, literasi visual, dan *digital big books* yang mendukung peningkatan keterampilan pemahaman membaca dan minat membaca.

Dalam studi-studi yang dianalisis, sejumlah tantangan juga diidentifikasi. Sekitar sepuluh studi mencatat bahwa guru masih membutuhkan pelatihan intensif dalam desain dan penggunaan media digital, sementara delapan studi menyoroti keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah pedesaan, seperti akses internet yang tidak merata dan perangkat digital yang terbatas. Selain itu, lima studi mengungkapkan bahwa beban administrasi dan waktu terbatas bagi guru sering kali menjadi hambatan bagi implementasi media digital yang konsisten. Meskipun demikian, sebagian besar studi menyimpulkan bahwa penggunaan media digital yang kontekstual, interaktif, dan humanistik dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi membaca dan hasil pembelajaran siswa sekolah dasar.

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran digital mempengaruhi motivasi membaca siswa sekolah dasar?

Tabel 2. Strategi Media Pembelajaran Digital yang Diterapkan dalam Studi yang Ditinjau

Types of Strategies			Number of Studies	% of Total	Examples of Representative Studies
Media Digital Interaktif (Flipbook, E-Book, Literacy Cloud, Smart Apps Creator)			17	49%	Widiastari et al. (2024); Zulaichah et al. (2025); Aresta et al. (2025): improving students' motivation and reading comprehension.
Educational Games & Interactive Apps (Quizlet, Arcademics, Educandy)			11	31%	Destrinelli et al. (2025); Oktaviany et al. (2025); Tarisna et al. (2025): increasing student intrinsic engagement and motivation.
Multimodal Digital & Visual Literacy Strategy (Video, Big Book, Interactive Stories, Visual Literacy)			7	20%	Siroj et al. (2022); Melia, Mardi et al. (2025); Sitorus (2024): increasing reading interest and engagement, despite the constraints of digital literacy and technological facilities.

Pertama, media digital interaktif, termasuk alat seperti *Flipbook*, *E-Book*, *Smart Apps Creators*, dan *Literacy Cloud*, muncul sebagai kategori yang paling dominan, yang tercermin dalam 17 studi, atau 49% dari total studi. Alat digital ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, rasa ingin tahu, dan pemahaman teks dengan menawarkan visualisasi digital dinamis yang memfasilitasi interaksi. Penggunaan alat-alat ini mendukung pendekatan pembelajaran konstruktivis, di mana siswa secara aktif terlibat dengan konten, membangun pemahaman melalui eksplorasi dan interaksi. Misalnya, Flipbook dan e-book memungkinkan pengalaman multimedia yang kaya, membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dan mengembangkan koneksi yang lebih dalam dengan materi. Sifat interaktif dari alat-alat ini mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran mereka, menjadikan membaca kegiatan yang lebih menarik. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada siswa, yang tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga keterampilan pemahaman membaca yang lebih baik.

Kedua, permainan edukatif berbasis aplikasi seperti Quizlet, Educandy, dan Arcademics muncul dalam 11 studi, yang mewakili 31% dari penelitian yang dianalisis. Aplikasi-aplikasi edukatif ini terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik, mendorong kolaborasi antar siswa, dan meningkatkan kesenangan mereka dalam membaca. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen mirip permainan, aplikasi ini memberikan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa untuk berlatih keterampilan membaca dan literasi, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Permainan edukatif menciptakan lingkungan yang kompetitif namun mendukung, di mana siswa dapat menguji pengetahuan mereka dan menerima umpan balik langsung, yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka untuk terus belajar. Selain itu, aplikasi-aplikasi ini sering kali mendorong kolaborasi, memungkinkan siswa untuk bekerja bersama untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas, yang memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Secara keseluruhan, penggunaan permainan edukatif berbasis aplikasi terbukti sangat efektif dalam tidak hanya meningkatkan motivasi membaca tetapi juga memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih kolaboratif dan menyenangkan.

Ketiga, strategi literasi digital multimodal, yang digunakan dalam 7 studi (20% dari total), menggabungkan berbagai alat digital seperti video, digital big books, literasi visual, dan cerita interaktif. Pendekatan multimodal ini memperkaya pengalaman membaca dengan menggabungkan berbagai bentuk media—teks, suara, visual, dan elemen interaktif—untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih imersif dan komprehensif. Strategi-strategi ini memenuhi berbagai gaya belajar dan membantu siswa lebih memahami dan terlibat dengan materi bacaan. Video dan cerita interaktif, misalnya, menghidupkan narasi, menjadikannya lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Namun, meskipun ada manfaatnya, pendekatan ini masih menghadapi tantangan, terutama dalam hal akses ke sumber daya digital dan keterampilan literasi. Dalam beberapa konteks, siswa mungkin tidak memiliki akses yang andal ke internet atau perangkat, yang dapat membatasi efektivitas strategi multimodal. Meskipun demikian, studi-studi menunjukkan bahwa ketika strategi literasi digital dapat diakses, mereka dapat secara signifikan meningkatkan motivasi membaca dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya bagi siswa.

2. Jenis media pembelajaran digital apa yang paling efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca?

Tabel 3. Dampak Jenis Media Pembelajaran Digital terhadap Minat dan Keterlibatan Membaca

Types of Digital Media	Reported Effects	Supporting Studies
Interactive Flipbooks & E-Books	Improve students' motivation, focus, and reading comprehension	Hanada et al. (2025); Aresta et al. (2025) & Widiastari et al. (2024)
Educational Games & Interactive Apps (Quizlet, Educandy, Arcademics)	Increase engagement, intrinsic motivation, and active participation in reading	Destrinelli et al. (2025); Oktaviany et al. (2025) & Ahmad Hisyam Rifqi et al. (2023)
Digital & Multimedia Literacy Platform (Literacy Cloud, Smart Apps Creator, Interactive Stories)	Increase reading interest, engagement, and comprehension ability	Zulaichah et al. (2025); Melia Mardi et al. (2025) & Islami et al. (2024)
Video & Digital Visual Literacy	Increase reading interest, but results vary depending on digital literacy and access to technology.	Sitorus (2024) & Heza Aqil Siroj et al. (2022)

Pertama, *Flipbook* dan *E-Book* interaktif muncul sebagai media digital yang paling dominan untuk meningkatkan fokus, minat, dan pemahaman siswa, yang ditampilkan dalam 13 studi (37%). Alat-alat ini menggabungkan teks, gambar, dan audio untuk menciptakan pengalaman multimedia yang kaya, yang dapat menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi bacaan. Integrasi elemen visual dan auditori dalam *Flipbook* dan *E-book* memungkinkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, yang pada gilirannya membantu menjaga fokus siswa selama kegiatan membaca. Pendekatan multimedia ini sangat bermanfaat bagi siswa dengan preferensi belajar yang bervariasi, karena dapat melayani pembelajar visual maupun auditori. Selain itu, fitur interaktif dari alat digital ini, seperti elemen yang dapat diklik atau pertanyaan yang disematkan, mendorong partisipasi aktif, menjadikan membaca tidak hanya sebagai aktivitas pasif, tetapi pengalaman yang menarik dan interaktif. Kombinasi elemen-elemen

ini terbukti meningkatkan minat siswa dalam membaca, karena mereka dapat mengeksplorasi konten dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

Kedua, aplikasi permainan edukatif seperti *Quizlet*, *Educandy*, dan *Arcademics* muncul dalam 10 studi (29%) dan menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi dalam memupuk motivasi intrinsik di kalangan siswa. Aplikasi-aplikasi ini menawarkan pengalaman seperti permainan yang menggabungkan pembelajaran dengan kompetisi dan kolaborasi, yang terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi mereka untuk membaca. Sifat kompetitif dari permainan edukatif mendorong siswa untuk menantang diri mereka sendiri dan melacak kemajuan mereka, sementara aktivitas kolaboratif mempromosikan kerja sama tim dan interaksi sosial. Dengan membuat pembelajaran menyenangkan dan memberi penghargaan, aplikasi-aplikasi ini membantu meningkatkan minat siswa terhadap tugas akademis, terutama membaca, dengan menawarkan umpan balik langsung dan penghargaan. Motivasi intrinsik ini sangat penting dalam menjaga keterlibatan siswa dan fokus pada aktivitas pembelajaran, karena mendorong mereka untuk terus berlatih dan meningkatkan keterampilan mereka. Secara keseluruhan, aplikasi permainan ini menyediakan lingkungan yang mendukung dan menyenangkan yang memotivasi siswa untuk tetap berkomitmen pada tujuan membaca mereka, meningkatkan partisipasi dan daya ingat pembelajaran.

Ketiga, platform literasi digital multimodal seperti *Literacy Cloud* dan *Smart Apps Creator* muncul dalam 8 studi (23%) dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui konten kontekstual dan interaktif. Platform-platform ini memungkinkan integrasi berbagai jenis media, termasuk teks, video, aktivitas interaktif, dan simulasi, yang menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih komprehensif dan menarik. Dengan menggunakan platform ini, siswa dapat berinteraksi dengan konten dalam berbagai cara, membuat proses pembelajaran lebih relevan dengan pengalaman dan minat pribadi mereka. Sifat kontekstual dari platform-platform ini membantu siswa menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan skenario dunia nyata, memperdalam pemahaman mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam pengaturan praktis. Selain itu, komponen interaktif dari platform ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dengan konten, yang memperkuat pembelajaran dan meningkatkan daya ingat. Sebagai hasilnya, platform multimodal seperti ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang diperkaya dan dinamis yang memotivasi siswa untuk terlibat dengan materi bacaan dengan cara yang baru dan menarik.

Namun, efektivitas alat media digital ini sangat dipengaruhi oleh kualitas akses terhadap teknologi dan keterampilan literasi digital siswa. Beberapa studi menyoroti bahwa meskipun alat-alat ini memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran, dampaknya dapat terbatas oleh akses siswa terhadap perangkat yang dapat diandalkan, koneksi internet, dan keterampilan digital yang diperlukan untuk menjelajahi sumber daya ini secara efektif. Dalam kasus di mana siswa tidak memiliki akses ke teknologi yang diperlukan atau keterampilan literasi digital mereka tidak memadai, manfaat dari alat digital ini dapat berkurang, yang mengarah pada hasil yang kurang optimal. Beberapa studi menemukan bahwa siswa dengan akses terbatas ke perangkat atau konektivitas internet menghadapi tantangan dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara penuh,

yang mempengaruhi motivasi dan keterlibatan mereka dengan tugas membaca. Selain itu, siswa yang tidak memiliki keterampilan literasi digital yang cukup mungkin kesulitan menggunakan fitur interaktif, yang menghambat kemampuan mereka untuk sepenuhnya memanfaatkan peluang pembelajaran yang disediakan oleh alat ini. Oleh karena itu, memastikan akses yang adil ke teknologi dan mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi digital yang kuat sangat penting untuk memaksimalkan efektivitas media pembelajaran digital.

3. Dengan cara apa saja guru mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam pembelajaran literasi untuk meningkatkan motivasi membaca siswa?

Tabel 4. Pendekatan Guru dalam Mengintegrasikan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Membaca

Integration Approach	Number of Studies	Main Objectives / Effects	Sample Study
Integration of Digital Media in the Reading Stage (pre-, during-post)	14	Attract attention, deepen understanding, and evaluate students' reading outcomes.	Zulaichah et al. (2025); Widiastari et al. (2024); Aresta et al. (2025)
Interactive Game- and Application-Based Collaborative Approach	11	Increase participation, intrinsic motivation, and cooperation through game-based activities.	Destrinelli et al. (2025); Oktaviany et al. (2025); Ahmad Hisyam Rifqi et al. (2023)
Integration of Digital and Multimodality Literacy	10	Connecting texts with real-life contexts, expanding access to reading, and fostering digital literacy	Melia et al. (2025); Herniyastuti & Abdul Kadir (2024); Heza Aqil Siroj et al. (2022)

Pertama, integrasi media pada tahap sebelum, selama, dan setelah membaca muncul sebagai strategi yang paling sering digunakan dalam meningkatkan motivasi membaca, yang disorot dalam 14 studi (40%). Strategi ini melibatkan penggunaan media pada berbagai titik dalam proses membaca untuk mendukung keterlibatan siswa dan pemahaman mereka. Pada tahap sebelum membaca, media digital digunakan untuk membangun pengetahuan latar belakang dan mengaktifkan pemahaman awal siswa, membantu mereka menghubungkan teks dengan pengalaman mereka sebelumnya. Selama membaca, alat multimedia seperti *e-book* interaktif atau video digunakan untuk memfasilitasi pemahaman dan menjaga siswa tetap terlibat aktif dengan materi. Setelah membaca, kuis digital dan penilaian digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran, memberikan umpan balik langsung, dan memperkuat konsep-konsep yang telah dipelajari. Dengan menggunakan media sepanjang proses membaca, guru dapat memastikan bahwa siswa tetap fokus, termotivasi, dan mendapatkan dukungan yang baik dalam perjalanan pembelajaran mereka. Strategi ini tidak hanya meningkatkan pengalaman membaca siswa tetapi juga menyediakan cara yang terstruktur untuk menilai dan memperdalam pemahaman mereka terhadap teks, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan interaktif.

Kedua, pendekatan kolaboratif berbasis permainan digital diterapkan dalam 11 studi (31%), yang memanfaatkan platform seperti *Quizlet*, *Educandy*, dan *Kahoot* untuk mendorong kompetisi yang sehat dan kerjasama antar siswa. Permainan digital ini mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan memecahkan masalah sebagai tim, yang memperkuat ikatan sosial dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

Dengan mengintegrasikan elemen kompetisi, permainan ini memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memperkuat motivasi intrinsik mereka untuk terlibat dalam kegiatan membaca dan pembelajaran. Sifat kolaboratif dari permainan ini juga mempromosikan komunikasi dan kerja tim, keterampilan utama yang berkontribusi pada lingkungan pembelajaran yang positif dan mendukung. Melalui penggunaan permainan edukatif, siswa tidak hanya didorong untuk fokus pada konten akademis tetapi juga untuk membangun keterampilan sosial dan kolaboratif yang penting, yang akan sangat berguna bagi mereka di luar kelas. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan oleh permainan ini membantu siswa untuk mengukur kemajuan mereka, meningkatkan kepercayaan diri, dan memperkuat pembelajaran mereka dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Ketiga, integrasi strategi literasi digital multimodal, yang diterapkan dalam 10 studi (29%), melibatkan penggunaan video pembelajaran, cerita digital, *digital big books*, dan konten budaya lokal. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih imersif dan relevan secara kontekstual, melibatkan siswa dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media untuk melengkapi materi bacaan tradisional. Video pembelajaran, misalnya, memberikan rangsangan visual dan auditori yang meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap konten. Cerita digital dan *big books* memperkenalkan narasi dalam format interaktif yang memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara mendalam sambil melibatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis mereka. Konten budaya lokal semakin memperkaya pengalaman belajar dengan membuat membaca lebih relevan dan bermakna bagi siswa, menghubungkan mereka dengan latar belakang budaya dan komunitas mereka sendiri. Meskipun pendekatan multimodal ini terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi bacaan, keberhasilannya sangat bergantung pada keterampilan literasi digital guru dan ketersediaan sumber daya teknologi yang sesuai di sekolah. Tanpa pelatihan yang memadai dan akses ke teknologi yang diperlukan, potensi penuh dari strategi-strategi ini mungkin tidak terwujud, membatasi efektivitasnya dalam memotivasi siswa untuk membaca.

4. Tantangan dan keterbatasan apa yang telah diidentifikasi dalam penerapan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi membaca di sekolah dasar?

Tabel 5. Tantangan dalam Penerapan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Motivasi Membaca

Challenge	Number of Studies	Examples of Representative Studies	Short Description
Lack of teacher training and competence in digital media	10	Mahendra et al. (2025); Rahmawati et al. (2023); Resti et al. (2024); Munadzifah & Nurefendi (2025)	Teachers are not proficient in designing and managing technology-based learning.
Limited infrastructure and technological resources	8	Sitorus (2024); Heza Aqil Siroj et al. (2022); Ahmad Alwan Nafis et al. (2025)	Schools in certain areas lack digital devices and internet access.
Administrative burden and limited teacher time	5	Yamin (2022); Destrinelli et al. (2025); Melia Mardi et al. (2025)	It is difficult for teachers to allocate time to design and implement digital media consistently.

Pertama, keterbatasan kompetensi dan pelatihan guru yang tidak memadai merupakan hambatan yang paling dominan yang diidentifikasi dalam 10 studi (29%). Banyak guru yang masih kurang memiliki keterampilan yang diperlukan untuk merancang dan mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi digital secara efektif, yang secara signifikan menghambat integrasi media digital ke dalam kelas. Tanpa pelatihan yang memadai, guru mungkin kesulitan untuk mengintegrasikan alat digital dengan cara yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran siswa. Selain itu, kurangnya familiaritas dengan platform digital dapat menghalangi guru untuk memanfaatkan potensi penuh dari teknologi ini. Akibatnya, efektivitas media digital dalam memotivasi siswa untuk membaca dan belajar dapat terhambat. Program pelatihan guru yang fokus pada pengembangan keterampilan literasi digital dan pedagogi sangat penting untuk mengatasi hambatan ini. Dengan membekali guru dengan alat dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran, sekolah dapat meningkatkan efektivitas keseluruhan dari strategi pembelajaran digital.

Kedua, keterbatasan infrastruktur dan fasilitas teknologi merupakan tantangan besar lainnya, yang disoroti dalam 8 studi (23%), terutama di daerah pedesaan. Wilayah-wilayah ini seringkali menghadapi masalah akses internet yang buruk, perangkat yang tidak memadai, dan kurangnya materi pengajaran digital. Infrastruktur teknologi yang tidak memadai mencegah baik siswa maupun guru untuk sepenuhnya memanfaatkan alat pembelajaran digital, yang dapat menghambat pengalaman pembelajaran secara keseluruhan. Dalam beberapa kasus, sekolah di daerah pedesaan mungkin tidak memiliki sumber daya yang diperlukan untuk mendukung alat digital dasar, apalagi teknologi pendidikan yang lebih maju. Kekurangan akses ini tidak hanya mempengaruhi kualitas pembelajaran tetapi juga memperburuk ketimpangan pendidikan antara sekolah di perkotaan dan pedesaan. Kesenjangan dalam sumber daya teknologi ini membuatnya sulit bagi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran digital secara konsisten dan efektif. Mengatasi masalah infrastruktur ini memerlukan investasi dalam sumber daya fisik dan digital untuk memastikan bahwa semua sekolah memiliki dukungan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan.

Ketiga, beban administrasi dan waktu terbatas bagi guru, yang dilaporkan dalam 5 studi (14%), juga merupakan tantangan signifikan yang menghambat penggunaan media digital secara konsisten dalam pembelajaran membaca. Guru sering menghadapi beban kerja yang berat, termasuk tugas administrasi, penilaian, dan perencanaan pelajaran, yang meninggalkan sedikit waktu untuk menjelajahi atau mengintegrasikan metode pengajaran baru. Kekurangan waktu ini membuatnya sulit bagi guru untuk terus berinteraksi dengan teknologi baru atau menyesuaikan pelajaran mereka untuk secara rutin memasukkan media digital. Selain itu, tekanan untuk memenuhi persyaratan kurikulum dan tuntutan sekolah lainnya dapat menyebabkan guru lebih mengutamakan metode tradisional daripada strategi digital. Keterbatasan waktu ini juga membatasi peluang bagi guru untuk mengikuti pengembangan profesional atau program pelatihan yang dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan digital mereka. Sekolah-sekolah harus menemukan cara untuk mengurangi beban administrasi dan memberikan lebih banyak waktu bagi guru untuk pertumbuhan profesional dan eksperimen dengan alat digital untuk memastikan integrasi media digital yang sukses dalam praktik pengajaran mereka.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sepakat bahwa tantangan-tantangan ini dapat diatasi melalui pelatihan guru yang berkelanjutan, dukungan infrastruktur yang memadai, dan kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran digital. Investasi dalam pengembangan profesional guru sangat penting, karena memastikan pendidik dilengkapi dengan keterampilan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam pengajaran mereka. Selain itu, meningkatkan infrastruktur teknologi, seperti menyediakan akses internet yang dapat diandalkan, perangkat modern, dan konten digital, dapat membantu memastikan bahwa semua siswa, terlepas dari lokasi mereka, memiliki akses ke alat pembelajaran digital yang berkualitas. Terakhir, kebijakan sekolah yang mendukung dan mendorong penggunaan media digital dalam pendidikan sangat penting untuk mengatasi hambatan-hambatan ini. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung baik untuk guru maupun siswa, sekolah dapat memaksimalkan potensi pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi membaca dan kesuksesan akademis.

PENUTUP

Berdasarkan tinjauan terhadap 35 studi mengenai penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi membaca siswa sekolah dasar, ditemukan bahwa inovasi digital berperan penting dalam menciptakan pengalaman literasi yang lebih menarik dan interaktif. Tiga temuan utama adalah: pertama, media digital seperti Flipbook, E-Book interaktif, dan permainan edukatif seperti Quizlet terbukti efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui visualisasi dan interaktivitas. Kedua, guru berhasil mengintegrasikan media digital melalui berbagai pendekatan, seperti pembelajaran kolaboratif berbasis permainan dan penguatan literasi digital, yang meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Ketiga, meskipun hasil positif tercapai, tantangan seperti keterbatasan kompetensi guru, infrastruktur yang kurang, dan akses internet terbatas masih menjadi hambatan. Untuk mengoptimalkan manfaat media digital, penting untuk mengatasi tantangan ini dengan memperkuat dukungan institusional, pelatihan guru yang berkelanjutan, dan memastikan akses yang merata ke teknologi pendidikan. Pemerintah, sekolah, dan pengembang media digital perlu bekerja sama untuk menciptakan ekosistem literasi digital yang inklusif dan berkelanjutan, serta memperbaiki infrastruktur teknologi dan kebijakan yang mendukung penggunaan media digital secara konsisten di seluruh kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aresta, & Oditya, G. (2025). Development of book creator-based interactive e-book media to improve the reading ability of students with reading delays in grade III elementary school. *Ganesha University of Education*. <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/24003>
- Destrinelli, Risdalina, S., Melany, S. D., Rizki, E. S., & Latifa, R. (2025). Implementation of Quizlet-based flashcard media to improve the reading and writing skills of grade III elementary school students. *AIJES: Al-Ishlah Journal of Educational Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.58917/aijes.v4i2.215>
- Febrianti, F. A., Abdilah, M., Bhakti, D. D., Denni, I., & Susila, A. A. R. (2025). Kajian literatur: Ketergantungan siswa terhadap teknologi dalam pembelajaran. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 274–280.

- Fentari, V. (2025). Integration of digital technology in 21st-century learning in primary schools. *Journal of Education and Technology*, 12(1), 45-61.
- Fuad, M. (2021). Reading motivation and literacy improvement in elementary school students. *Journal of Basic Education Literacy*, 8(2), 112-123.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275-285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.100037>
- Hanada, D., Hetilaniar, & Murniviyanti, L. (2025). Development of Android-based flipbook learning media to increase students' interest in reading. *Scientific Journal of Education*, 8(9). <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9189>
- Islami, A., Nulhakim, L., & Suhandoko, A. D. J. (2024). The effect of using literacy cloud on reading interest and reading comprehension skills. *Educational: Journal of Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6352>
- Lubis, R. A. (2023). Digital-based learning media and its impact on student engagement. *Journal of Educational Technology*, 9(4), 205-214.
- Marlina, D. (2020). Analysis of the factors that cause the low interest in reading of elementary school students. *Journal of Basic Education*, 4(1), 112-125.
- Nafis, A. A., & Satianingsih, R. (2025). The effect of the digital-based speed reading method on the reading ability of students of Indonesian language subject class II SDN Kepuh Kiriman 1 Waru. *Journal of Education*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22411>
- Oktaviany, V., Rasinus, & Handoyo, I. A. (2025). The role of educational games in improving reading literacy in elementary school children. *Journal of Education and Learning*, 6(5). <https://doi.org/10.36312/vol6iss5pp1422-1430>
- Ritonga, F. A. (2024). The effectiveness of digital learning media in improving the social learning outcomes of elementary school students. *Journal of Basic Education of the Archipelago*, 10(3), 98-105.
- Salam, N. (2024). Maximizing the potential of digital learning media in primary education: Insights from a systematic literature review. *International Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 112-130. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.80617>
- Sitorus, H. R. E. (2024). Implementation of Myon digital media on literacy ability, reading interest, and English learning outcomes in class IV SD XYZ Jakarta. *Journal of Syntax Admiration*, 5(2). <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i2.1038>
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). The use of digital learning media in developing learning motivation of grade IV students of SD Inpres 2 Nambaru. *Elementary: Scientific Journal of Elementary Education*, 4(4). <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>
- Yamin, Y. (2022). Development of digital literacy learning media in increasing reading interest of grade IV students of SDN 1 Rimo. *Journal of Village Education and Service*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.34007/ppd.v1i1.173>
- Zulaichah, L., Ekawati, R., & Kusumaningrum, S. R. (2025). The effectiveness of literacy cloud in improving elementary school students' motivation and reading comprehension: A case study at SDN Experiment 2 Malang. *Journal of Literacy*, 16(1), 102-110. [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2025.16\(1\).102-110](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2025.16(1).102-110)