Journal of Instructional and Development Researches
Homepage: https://www.journal.iel-educationorg/index.php/JIDeR
e-ISSN: 2807-5471; p-ISSN: 2807-548X

JIDeR, Vol. 5, No. 4, August 2025
© 2025 Journal of Instructional and Development Researches
Page: 418-425

Penggunaan Film Animasi Syamil dan Dodo untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa MI

***Lucki Zunita[1], M Rifqi Zam Zami[2]**
[1] Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Indonesia
[2] Sekolah Tinggi Agama Islam Ar-Rosyid Surabaya, Surabaya, Indonesia
*Email: luckiyunita@gmail.com (Corresponding Author)

DOI: https://doi.org/10.53621/jider.v5i4.5674

Informasi Artikel
Riwayat Artikel:
Received: 18 Juni 2025
Revised: 31 Agustus 2025
Accepted: 1 September 2025
Published: 2 September 2025
Kata Kunci:
Film Animasi;
Literasi Digital;
Media Pembelajaran.

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan film animasi Syamil dan Dodo dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas V di MI Unggulan Ma'arif NU Lamongan. Literasi digital menjadi kompetensi yang sangat penting di era digital 5.0, namun masih rendah di kalangan siswa, terutama di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Penelitian ini menggunakan desain eksperimen sederhana dengan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pemutaran film animasi Syamil dan Dodo, dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test yang mencakup soal pilihan ganda dan lembar portofolio, yang telah divalidasi menggunakan koefisien alpha Cronbach. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi digital siswa pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Uji statistik Wilcoxon menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk kelompok eksperimen adalah 0.001, yang lebih kecil dari 0.05, mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan film animasi terhadap literasi digital siswa. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan media digital berbasis karakter yang kontekstual dan edukatif dapat menjadi solusi inovatif dalam menanamkan literasi digital di tingkat madrasah ibtidaiyah.

PENDAHULUAN

Di era digital 5.0, informasi berkembang sangat cepat dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Perkembangan ini turut mempengaruhi dunia pendidikan, terutama dalam transformasi pembelajaran dari metode konvensional menjadi berbasis teknologi sehingga membuat pembepelajaran menjadi menarik, mudah diakses dan efisien(Subroto et al., 2023). Pasca pandemi COVID-19, pemanfaatan berbagai perangkat digital, baik software maupun hardware, menjadi bagian penting dalam proses belajar-mengajar. Pandemi telah mengubah tatanan Pendidikan, dimana pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka beralih menjadi pembelajaran yang dilakukan secara digital(Idhartono, 2022). Pembelajaran yang dilakukan secara digital, memudahkan siswa untuk mengakses berbagai informasi(Firmansyah & Saepuloh, 2022). Namun, kemudahan akses informasi ini tidak selalu berdampak positif. Banyak pelajar—termasuk siswa sekolah dasar—terpapar beragam konten digital tanpa memiliki kemampuan yang cukup untuk memilah informasi yang valid. Ketergantungan pada gawai dan internet tanpa pendampingan yang memadai dapat menyebabkan disinformasi dan menurunnya kualitas literasi digital(Fatmawati & Sholikin, 2019). Saat ini, internet adalah perpustakaan paling besar di dunia. Dikarenakan internet memuat jutaan laman informasi, baik informasi yang akurat maupun yang belum pasti keakuratannya(Utomo, 2020). Oleh karena itu, kemampuan mengelola informasi digital secara kritis menjadi kompetensi yang perlu dikembangkan sejak dini, khususnya di lingkungan madrasah ibtidaiyah.

Literasi digital merupakan kompetensi esensial dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Kemampuan ini tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga

mencakup pemahaman kritis terhadap informasi digital, komunikasi etis di dunia maya, dan pemanfaatan teknologi secara produktif(Jamri, 2025). Namun nyatanya literasi digital di Indonesia masih dalam kategori rendah. Menurut data *Programme for International Students Assessment* (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia berada diurutan ke 73 dari 79 negara. Sedangkan menurut hasil survey indeks literasi digital oleh Kominfo menunjukkan tingkat literasi digital Indonesia dalam kategori sedang dengan skor 3,58 dari 5,00 pada tahun 2022 (Agustini, 2023). Dari data tersebut mengambarkan perlu adanya peningkatan literasi digital. Pentingnya adanya gerakan literasi digital akan membentuk pola piker yang kritis dan kreatif yang akan memudahkan masyarakat mendapatkan informasi yang akurat dan bahan bacan yang berkualitas(Ahmad, 2022).

Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), fenomena ini juga ditemukan. Hasil observasi dan wawancara awal di MI NU Lamongan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V belum terbiasa menggunakan media digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan media cetak. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlatih berpikir kritis terhadap konten digital dan kurang antusias terhadap pembelajaran yang berbasis teknologi.

Munir (2017) membagi literasi digital kedalam dua jenis yaitu literasi digital berbasis gambar dan literasi digital berbasis video. literasi digital berbasis gambar dan video telah mencakup aspek literasi dalam pengetahuan visual yaitu kemampuan untuk mengenali dan memahami ide-ide yang disampaikan secara visual(Hendaryan et al., 2022). Hadirnya media visual berkontribusi besar dalam mewujudkan pengembangan media pembelajaran(Lukman, 2021). Salah satu solusi inovatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media digital berbentuk film animasi edukatif. Media video ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sekaligus memperkenalkan mereka pada konten digital yang positif (Heryani et al., 2022). Menurut (Anjarsari, 2019) Pendidikan dan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat. Adanya media pembelajaran dalam Pendidikan akan berpengaruh pada interksi dan pemahaman yang cepat pada siswa. Tanpa adanya media pembelajaran, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar dan sulit untuk mencapai tujuan yang diharapkan(Zamzami et al., 2023).

Film 'Syamil dan Dodo' adalah salah satu media animasi edukatif yang menampilkan karakter islami dan cerita bermuatan nilai serta teknologi. Media ini dinilai cocok untuk siswa MI karena memiliki tampilan visual menarik, narasi sederhana, dan isi yang relevan dengan konteks pembelajaran karakter dan literasi digital. Peningkatan literasi digital diharapkan dapat terintegrasi dalam pembelajaran. Penelitian (Aziz et al., 2020) berbantuan media powerpoint dan game online tentang petualangan dapat meningkatkan literasi digital siswa SDN Tanjakan 3 Tanggerang. Sedangkan penelitian (Nurkhasanah, 2020) menunjukkan media game online melalui Proprofs dapat meningkatkan literasi digital siswa SMPN 1 Gangga materi listrik statis. Sementara itu (Elga et al., 2023) menunjukkan bahwa literasi digital juga bisa ditingkatkan melalui penggunaan e-learning. Dari beberapa penelitian tersebut, belum ada yang menggunakan video pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan literasi digital.

Berdasarkan observasi awal di kelas V MI Unggulan Ma'arif NU proses pembelajaran disana masih berpanduan pada buku teks dan belum memanfaatkan teknologi sehingga literasi digital masih rendah. penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media film animasi 'Syamil dan Dodo' dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas V MI Unggulan Ma'arif NU Lamongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana untuk mengetahui dampak media terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menguji hubungan sebab-akibat antar variabel dengan melakukan kontrol kepada subyek dengan cara memberi atau tidak memberi perlakukan tertentu(Hasnunidah, 2017). Penelitian ini melibatkan populasi seluruh peserta didik kelas 5 MI Unggulan Ma'arif NU Lamongan

sebanyak 48 orang, yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan video animasi (kelas V-B) dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (kelas V-A). Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yang berarti sampel diambil berdasarkan pertimbangan tertentu dan berdasarkan karakteristik relevan dengan tujuan penelitian(Lusia Kiareni & dkk, 2024). Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan dokumentasi, menggunakan soal pilihan ganda dan lembar portofolio sebagai instrumen. Instrumen ini divalidasi melalui validitas konstruk dengan melibatkan ahli materi dan diuji reliabilitasnya menggunakan koefisien alpha Cronbach. Instrumen dapat dikatakan reliabel apabila r hitung > dari r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Apabila nilai reliabilitas semakin tinggi maka kualitas butir instrumen juga akan semakin baik(Hapsyah et al., 2023).

Analisis data dimulai dengan uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan distribusi data(Raharjo, 2021). Untuk menguji hipotesis, digunakan uji paired sample t-test apabila data berdistribusi normal, dan uji Wilcoxon apabila data tidak berdistribusi normal. Uji hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya(Hamdani & Sa'diyah, 2025). Semua analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 26. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan video animasi terhadap pemahaman peserta didik dalam konteks pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

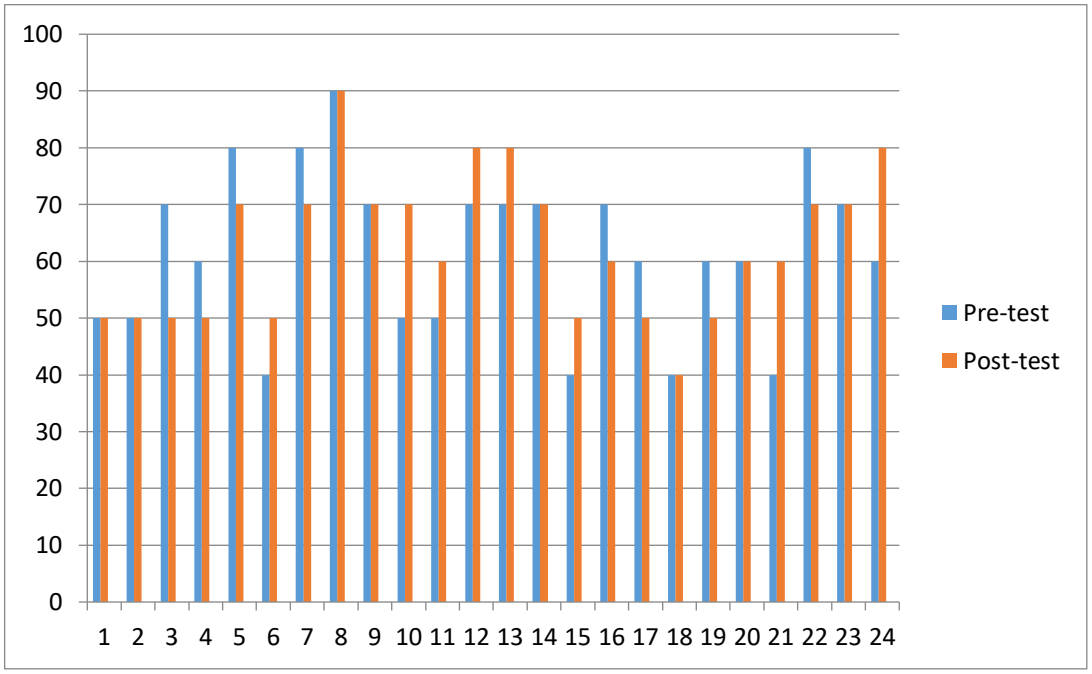
Hasil

Film Syamil Dodo merupakan salah satu film animasi yang berseries dan mendidik. Karena konten yang terkandung di dalam film tersebut tentang pembelajaran karakter anak. Pada film Syamil Dodo diperankan beberapa tokoh, diantaranya Syamil, Dodo dan Ibu. Penggunaan Film Syamil Dodo dalam penelitian ini sebagai bentuk literasi digital peserta didik yang diuraikan sesuai dengan indikator tersebut.

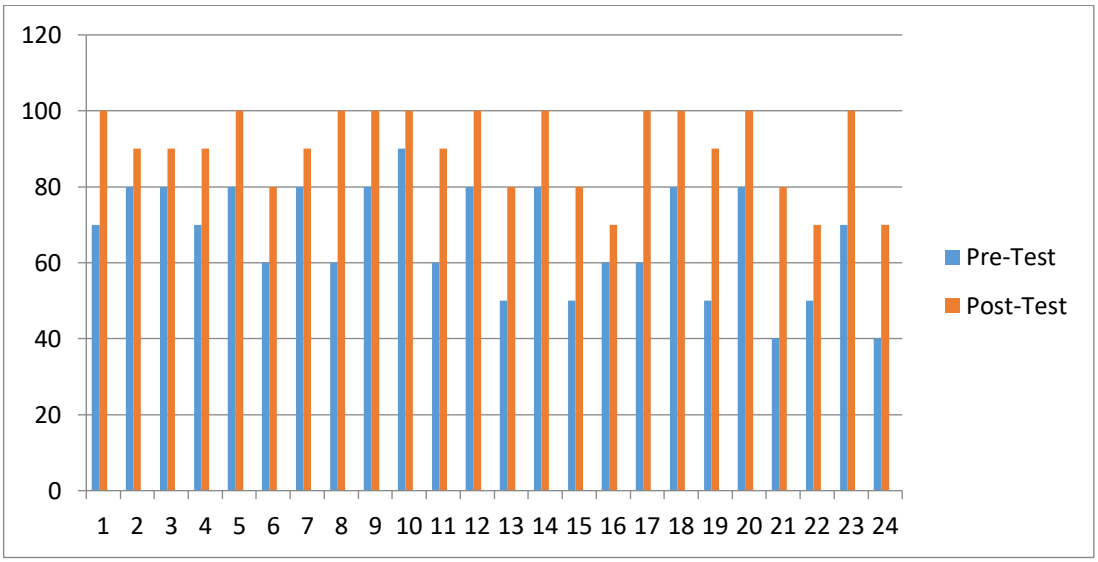
Figure 1. Tampilan film Syamil Dodo tema Halal Haram

Figure 2. Dokumentasi peserta didik kelas eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:



Graph 1. Hasil *Pret-test* dan *Post-test* kelas Kontrol



Graph 1. Hasil *Pret-test* dan *Post-test* kelas Eksperimen

Berdasarkan analisis pre-test dan post-test, kelompok eksperimen yang menggunakan film animasi Syamil dan Dodo menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan literasi digital mereka dibandingkan dengan kelompok kontrol. Nilai rata-rata pre-test kelompok eksperimen adalah 55,3, sementara nilai post-test meningkat menjadi 84,6, menunjukkan peningkatan sebesar 29,3 poin. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan kecil dari 56,2 pada pre-test menjadi 60,1 pada post-test, dengan peningkatan hanya 3,9 poin. Perbedaan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media film animasi memiliki dampak yang positif terhadap pemahaman dan keterampilan literasi digital siswa..

Selanjunya melakukan uji normalitas untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pelaksanaan hal tersebut sebagai prasyarat sebelum dilaksanakan pengujian *paireed sample t-test*. Namun jika data berdistribusi tidak normal maka akan diuji menggunakan

Wilcoxon sebagai uji non-parametrik. Hasil yang diperoleh pada uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov*

Hasil	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	Kontrol	.178	24	.048	.932	24	.107
	Eksperimen	.235	24	.001	.892	24	.015
Post-test	Kontrol	.208	24	.009	.915	24	.045
	Eksperimen	.270	24	.000	.802	24	.000

Berdasarkan hasil pada tabel 1 terkait uji normalitas yang menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov*, nilai signifikansi untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya menunjukkan hasil < 0,05 yang berarti data tidak berdistribusi normal. Mengingat data yang tidak normal, penelitian ini melanjutkan dengan uji non-parametrik Wilcoxon untuk menguji efektivitas perlakuan yang diberikan, yaitu penggunaan media film animasi.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon

Hasil	Kelas	Total N	Test Statistic	Std. Error	Std. Test Statistic	Asym. Sig. (2-sided test)
Pre-test	Kontrol	24	.000	28.500	-4.053	.000
	Eksperimen	24	2.500	17.461	-3.293	.001
Post-test	Kontrol	24	4.500	28.381	-3.911	.000
	Eksperimen	24	195.000	25.981	3.464	.001

Berdasarkan tabel uji Wilcoxon tersebut, diperoleh nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0.001 < 0.005. sehingga hasil analisis statistik tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi dari penggunaan media film animasi Syamil Dodo terhadap peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik kelas V. Sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan media film animasi Syamil Dodo mampu meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik kelas V. Dari analisis ini, dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan media film animasi Syamil Dodo memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan literasi digital peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media film animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital pada peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran yang menggunakan media visual sebagai sarana edukasi.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media film animasi Syamil Dodo memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik kelas V. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek yang melatarbelakanginya, termasuk gaya belajar visual, keterlibatan siswa, dan peran media visual dalam konteks literasi digital.

Gaya belajar visual menjadi faktor penting dalam efektivitas pembelajaran, terutama bagi siswa yang lebih mudah memahami informasi melalui gambar atau video dibandingkan dengan teks. Penelitian oleh Hidayah dan Sari (2019) menunjukkan bahwa media visual seperti video animasi dapat membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik, karena otak manusia memproses informasi melalui dua saluran berbeda verbal dan visual secara bersamaan(Handoyo et al., 2025). Media visual dipakai oleh para guru untuk menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indra penglihatan dan pendengaran(Jubaedah & Rahim, 2022). Dengan menggabungkan teks dan gambar, film animasi mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut (Susilawati, 2023) media visual ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan pembelajaran dengan

melalui metode ceramah.Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media yang menarik dan interaktif. Penggunaan film animasi dalam penelitian ini dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa, yang memperkuat pemahaman materi dan penguasaan keterampilan literasi digital. Penelitian oleh Putri (2024) mendukung hal ini, dengan menunjukkan bahwa media interaktif seperti animasi dapat memperkuat partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui pengalaman yang menyenangkan dan menstimulasi rasa ingin tahu.

Media visual merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana alternatif guna proses pembelajaran menjadi optimal(Afifah et al., 2022). Media visual juga memainkan peran penting dalam meningkatkan literasi digital. Dalam era digital saat ini, kemampuan untuk mengakses, menganalisis, dan berinteraksi dengan berbagai format media digital adalah keterampilan yang sangat penting. Sejalan dengan temuan oleh Maisuroh dkk. (2024), penggunaan media visual dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran tetapi juga mengasah keterampilan mereka dalam menggunakan media digital secara efektif. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dengan memanfaatkan media digital akan lebih menarik dan memudahkan siswa dalam mencari, mengidentifikasi, mengakses, mengevaluasi informasi dalam kegiatan belajar mengajar(Purwanti, 2022). Pemanfaatan media digital yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar akan mengurangi sikap pasif siswa sehingga dapat menciptakan gairah belajar dan siswa akan menjadi semangat dalam mengikuti proses pembelajaran(Rohmah & Syifa, 2021).

Film animasi Syamil Dodo memberikan pengalaman belajar yang dinamis, memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep digital dan mengasah keterampilan mereka dalam berinteraksi dengan informasi digital. Penelitian ini mendukung pentingnya penggunaan media visual dalam pendidikan, khususnya dalam pengembangan literasi digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis visual, seperti animasi, dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan film animasi dalam konteks ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan literasi digital yang sangat penting bagi siswa di era digital saat ini.

KESIMPULAN

Penggunaan media film animasi Syamil Dodo secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik kelas V. Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui peran media visual yang mendukung gaya belajar siswa, khususnya gaya belajar visual, yang mempermudah pemahaman materi. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat, seiring dengan penggunaan media yang lebih menarik dan interaktif, seperti animasi. Penggunaan film animasi dalam pembelajaran berkontribusi pada penguasaan keterampilan digital siswa, yang menjadi kunci dalam era digital saat ini. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti film animasi sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis visual, seperti animasi, sebaiknya diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran untuk mendukung pengembangan keterampilan digital siswa di masa depan. Rekomendasi untuk penelitian di masa depan adalah untuk mengeksplorasi lebih lanjut berbagai jenis media pembelajaran visual lainnya, serta menguji pengaruhnya terhadap aspek keterampilan lain, seperti keterampilan berpikir kritis atau keterampilan kolaborasi. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media animasi terhadap literasi digital siswa, serta bagaimana media tersebut dapat disesuaikan dengan berbagai karakteristik siswa di tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 Sekolah Dasar. Jurnal Kiprah Pendidikan, 1.

Agustini, P. (2023). Indeks Literasi digital Indonesia Kembali Meningkat Tahun 2022. Kominfo Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.

Ahmad, I. F. (2022). Urgensi Literasi Digital di Indonesia pada Masa Pandemi COVID-19 : Sebuah Tinjauan Sistematis. Nusantara Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(1), 1–18.

Anjarsari, E. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL POWTOON PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika V, 4(2).

Aziz, R. M. (Roikhan), Syam'aeni, M. A. (Muhammad), Sya'baniyah, N. (Nisfina), & Fatihah, I. C. (Izzah). (2020). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Siswa Kelas 4 dan 5 SDN Tanjakan 3, Kabupaten Tangerang. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 5(1), 141–148. https://doi.org/10.30653/002.202051.267

Elga, Z., Adha, M. M., & Rohman, R. (2023). Penggunaan E-Learning Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 1–10. https://doi.org/10.56393/PEDAGOGI.V3I1.1069

Fatmawati, N. I., & Sholikin, A. (2019). LITERASI DIGITAL, MENDIDIK ANAK DI ERA DIGITAL BAGI ORANG TUA MILENIAL. Madani Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan, 11(2), 119–138. https://doi.org/10.52166/MADANI.V11I2.3267

Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2022). Daya Saing : Literasi Digital dan Transformasi Digital. 1(3), 237–250.

Hamdani, & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Sosial, 2(2), 64–73.

Handoyo, T., Ashriyah, I., & Kamal, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 230–250. https://doi.org/10.62383/HARDIK.V2I1.1064

Hapsyah, D. R., Herdi, & Hanim, W. (2023). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Stress Akademin. Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda , Bermakna , Mulia, 9(1), 309.

Hasnunidah, N. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan. Media Akademi.

Hendaryan, Hidayat, T., & Herliani, S. (2022). Pelaksanaan Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. Jurnal Literasi, 6(1), 142–151.

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD. 31(1), 17–28.

Hidayah, N., & Sari, M. P. (2019). Claymotion Sajian Inovatif Animasi Multimedia Sebagai Literasi Digital dalam Pendidikan Karakter Anak. Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia, 1(2), 89–98. https://doi.org/10.17509/edsence.v1i2.21576

Idhartono, A. R. (2022). Literasi Digital Pada Kurikulum Merdeka Belajar Bagi Anak Tunagrahita. Devosi:Jurnal Teknologi Pembelajaran, 12(2), 91–96.

Jamri, M. S. (2025). View of Peran Teknologi dalam Manajemen Pendidikan Islam di Madrasah: Studi Kasus Literasi Digital Bahan Ajar. Journal of Instructional and Development Researches.

Jubaedah, S., & Rahim, A. (2022). Pemanfaatan Audio Visual dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Haurgeulis. Jurnal Metta (Peneleitian Multidisiplin Ilmu), 1(2), 73–82.

Lukman, A. I. (2021). Menumbuhkan Motivasi Warga Belajar Melalui Media Audio-Visual di SKB. International Journal of Community Service Learning, 5(3), 192. https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i3.39439

Lusia Kiareni, C., & dkk. (2024). Analisis Penerapan Distribusi Sampling terhadap Kualitas Informasi dan Kepuasan Pengguna Media Sosial. Jurnal Sains Student Research, 2(6), 560–564. https://doi.org/10.61722/jssr.v2i6.3004

Maisuroh, S., Jamil, M., & Manshur, U. (2024). The Role of Social Media in Enhancing Digital Literacy Among Generation Z: A Social and Psychological Perspective. Journal of Social Studies and Education, 1(2), 113–125. https://doi.org/10.61987/JSSE.V1I2.457

Munir. (2017). Pembelajaran DigitaTantangan Pendidikan di Era Digital 5.0. In Jurnal Refleksi Kepemimpinan (Vol. 3, Issue 1).

Nurkhasanah, S. (2020). IMPLEMENTASI ALAT PERAGA EDUKASI PIPLAS (PIPET PLASTIK) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPA PADA SISWA DI SMP NEGERI 1 GANGGA. Jurnal Paedagogy, 7(2). https://doi.org/10.33394/JP.V7I2.2504

Purwanti, Y. G. (2022). Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui. Konferensi Ilmiah Dasar, 3, 288–297.

Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 9(2), 533–540. https://doi.org/10.24815/JIMPS.V9I2.30523

Raharjo, S. (2021). Cara Melakukan Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Dengan SPSS. https://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-normalitas-kolmogorov-smirnov-spss.html?m=1.

Rohmah, S., & Syifa, M. (2021). Penerapan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran daring sejarah kebudayaan islam. Jurnal Al-Fikri (Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam), 4(2), 127–141.

Subroto, D. E., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital : Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. Jurnal Pendidikan West Science, 01(07).

Susilawati, U. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas II MI MUhammadiyah Larangan. Pendidikan Profesi Guru Agama Islam, 3(1), 1160–1167.

Utomo, T. P. (2020). Literasi Informasi Di Era Digital Dalam Perspektif Islam. Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia, 3(1), 61–82.

Zamzami, M. R., Subaidah, S., & lailiyah, siti. (2023). Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar di MI Nurul Huda Sidoarjo. Jurnal Elementaria Edukasia, 6(1).