



Peninjauan Literatur Sistematis : Pemakaian Media Pembelajaran Digital dalam Mata Pembelajaran IPA di Tingkat Sekolah Dasar

Yusrina Maulidya Zahira^{1*}, Ernita Vika Aulia², Muhammad Arif Mahdiannur³

¹⁻³ Program Studi S1 Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Penulis Korespondensi: 24030654095@mhs.unesa.ac.id¹

Abstract. *The use of digital-based learning media has revolutionized the way we learn and teach. Particularly in teaching science at the elementary school level, the application of this type of media stands out as a relevant and interesting topic. This media can significantly improve the quality of science learning, while providing a more interactive and enjoyable learning experience for students. This study aims to review the literature related to the use of digital learning media in the context of science teaching. The approach used is a Systematic Literature Review (SLR). The data collection process involved compiling and analyzing articles discussing digital learning media in science learning, focusing on publications from 2021 to 2023. A total of six articles from journals available on Google Scholar were collected by the researcher. From a systematic review of various published studies, it can be summarized that various types of digital media can be applied in the science learning process. The most commonly used media include digital elements such as images, videos, simulations, and interactive games, as these tools can motivate students to learn and strengthen their curiosity about the material being studied.*

Keywords: *Curiosity In Learning; Digital Learning Media; Science Education Tools; Science Learning; SLR.*

Abstrak. Pemakaian media pembelajaran berbasis yang digital sudah mengubah cara kita dalam belajar dan mengajar. Khususnya pada pengajaran sains di tingkat sekolah dasar, penerapan media ini menonjol sebagai topik yang relevan serta unik. Media pembelajaran digital ini dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pengajaran sains. Selain itu, media ini menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau literatur mengenai penggunaan media pembelajaran digital dalam konteks pengajaran sains. Pendekatan yang digunakan adalah Tinjauan Literatur Sistematis (SLR). Proses pengumpulan data meliputi identifikasi dan analisis artikel ilmiah yang membahas media pembelajaran digital dalam mata pelajaran sains. Fokus utama adalah pada publikasi dari tahun 2021 hingga 2023. Sebanyak enam artikel dari jurnal yang tersedia di Google Scholar dikumpulkan oleh peneliti. Dari tinjauan sistematis berbagai studi yang diterbitkan, dapat diperoleh bahwa berbagai jenis media digital dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sains. Media yang paling sering digunakan meliputi elemen digital seperti gambar, video, simulasi, dan permainan interaktif, karena alat-alat ini dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memperkuat rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang dipelajari.

Kata kunci: Alat Pendidikan Sains; Media Pembelajaran Digital; Pembelajaran Sains; Rasa Ingin Tahu dalam Pembelajaran; SLR.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan landasan utama dalam membentuk generasi muda, dan di era perkembangan digital dan teknologi yang pesat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis digital telah menjadi komponen kunci dalam sistem pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Di sini, media ini berperan dalam menyampaikan materi pelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa. Namun, pengajaran sains di tingkat sekolah dasar sering menghadapi kendala akibat konsep-konsep yang kompleks dan abstrak, yang diperparah oleh observasi di lapangan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode tradisional (seperti buku teks konvensional). Pendekatan ini seringkali tidak mampu memicu minat siswa atau

memfasilitasi pemahaman visual terhadap konsep-konsep tersebut. Menanggapi kesenjangan ini, dan mengingat potensi besar media digital (seperti Augmented Reality) dalam memperkaya pemahaman sains, para peneliti menganggap penting untuk melakukan tinjauan literatur sistematis (SLR). Tinjauan ini bertujuan untuk secara komprehensif mengeksplorasi dan mengompilasi bukti empiris terkait implementasi media pembelajaran digital dalam pengajaran sains di sekolah dasar.

2. KAJIAN TEORITIS

Pendidikan adalah dasar yang krusial dalam membangun masa depan generasi muda. Di zaman informasi dan teknologi yang terus maju, pemanfaatan media pembelajaran telah menjadi elemen penting dalam proses pendidikan di berbagai jenjang, termasuk di sekolah dasar. Media pembelajaran bisa mendukung partisipasi siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat menyampaikan pesan atau informasi tertentu antara siswa dan guru, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pemikiran, serta perasaan siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Pesan atau informasi bisa terdiri dari pengetahuan, keterampilan, kemampuan, gagasan, pengalaman dan lain-lain (Hasan et al, 2021).

Pada awalnya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai pendukung bagi pendidik dalam aktivitas mengajar melalui cara visual seperti foto, benda, model, dan lain-lain. Di zaman revolusi 4.0 yang menuju masyarakat 5.0 saat ini, percepatan teknologi memiliki dampak signifikan terhadap sektor pendidikan, salah satu perkembangan tersebut adalah media pembelajaran digital atau berbasis teknologi. Penggunaan media ini dalam pendidikan dapat mengubah pola pembelajaran tradisional. Media ini juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media ini memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif bagi siswa. Selain itu, siswa dapat menjelajahi materi melalui pendekatan interaktif dan mengembangkan keterampilan yang sejalan dengan kemajuan pesat era digital (Nugraha, 2022).

Salah satu bidang yang sangat cocok untuk diajarkan dengan dukungan teknologi digital, terutama karena kebutuhannya akan unsur visual yang melimpah, adalah pendidikan sains. Bidang ilmu pengetahuan alam bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang berbagai fenomena alam, proses berpikir ilmiah, dan pengetahuan tentang lingkungan sekitar. Namun, pengajaran ilmu pengetahuan alam di tingkat sekolah dasar sering menghadapi kendala, seperti konsep-konsep yang kompleks dan abstrak, serta keterbatasan sumber daya dan waktu belajar di kelas (Wahyu dkk., 2020). Dalam konteks ini, Gagne dan Briggs (Asyhari

& Silvia, 2016) menyoroti bahwa penerapan media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting sebagai sarana untuk memfasilitasi dinamika proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis digital menyediakan berbagai sumber daya interaktif yang mendukung proses pembelajaran, seperti animasi, simulasi, video, dan permainan edukatif. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat menyampaikan konsep-konsep ilmiah yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Menurut studi yang dilakukan oleh Safira dan rekan-rekannya pada tahun 2022, penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) dalam media digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap objek tiga dimensi dan mengurangi kesalahan konseptual akibat kesulitan mereka dalam memvisualisasikan konsep sains pada tingkat sekolah dasar.

Pengamatan lapangan menunjukkan bahwa sejumlah pendidik masih menerapkan pendekatan pengajaran konvensional, yang bergantung sepenuhnya pada media sederhana seperti buku teks dan ilustrasi. Pendekatan ini jelas tidak mampu merangsang minat siswa dalam proses belajar, mengingat kesulitan mereka dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang disampaikan. Situasi ini menimbulkan tantangan bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi digital sebagai alat pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melakukan studi menggunakan metode tinjauan literatur untuk mengeksplorasi penerapan media pembelajaran digital dalam pengajaran ilmu pengetahuan alam di tingkat sekolah dasar. Studi ini akan dilakukan melalui analisis artikel ilmiah yang telah diterbitkan di Google Scholar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode tinjauan literatur melalui Tinjauan Literatur Sistematis (SLR), sebagaimana dijelaskan oleh Triandini dan Adam (2022). Mereka mendefinisikan SLR sebagai istilah yang merujuk pada metodologi penelitian spesifik, disertai dengan proses pengumpulan dan evaluasi studi-studi yang relevan dengan topik yang diteliti. Menurut Arief dan Yunus (2021), tujuan utama dari Systematic Literature Review (SLR) adalah untuk menyusun ringkasan penelitian yang ada, berdasarkan bukti empiris yang diperoleh dari studi-studi tersebut. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi celah penelitian yang ada, sehingga memberikan rekomendasi dan panduan untuk penelitian di masa depan. Secara praktis, metode Systematic Literature Review (SLR) mencakup berbagai tahap, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan.

Dalam penelitian ini, para peneliti memperoleh artikel jurnal dari Google Scholar menggunakan kata kunci “media pembelajaran digital” dan “pembelajaran sains.” Artikel yang dipilih adalah publikasi yang diterbitkan antara tahun 2021 dan 2023. Tim peneliti mengidentifikasi enam artikel yang relevan dengan kata kunci yang dimaksud. Artikel-artikel tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama, yaitu (1) alat pembelajaran berbasis digital, dan (2) aplikasi media pembelajaran digital yang menerapkan model dan metode pengajaran spesifik. Setelah pengelompokan, para peneliti menyusun tabel klasifikasi yang kemudian dianalisis secara mendalam dan disajikan dalam bagian hasil dan pembahasan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tinjauan sistematis, analisis, dan ringkasan artikel yang relevan dengan media pembelajaran disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1. Perangkat Media Pembelajaran Digital.

Judul Jurnal	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Analisis Media Video Digital untuk Pembelajaran Era Abad ke-21 Dengan pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Mata Pelajaran IPA	Farida Rahmawati, Ragil Idam Widianto. (2021)	Jurnal Basicedu	Metode study kepustakaan	Salah satu bentuk inovasi dalam pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran berupa video yang dirancang melalui aplikasi Canva. Pendekatan ini memanfaatkan alat yang efisien dan efektif, selaras dengan kemajuan teknologi di era abad ke-21. Dengan video pembelajaran yang dihasilkan dari Canva, kita mampu menyusun animasi gambar yang menarik dan mendukung proses belajar.
Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar	Annisa Savira, Rudy Gunawan. (2022)	Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan	Metode kuantitatif kuasi eksperimen atau eksperimen semu.	Penggunaan aplikasi Wordwall mempengaruhi hasil belajar IPA pada siswa kelas IV di SDN Rambutan 02. Aplikasi Wordwall bisa digunakan sebagai sarana bantu dalam proses belajar mengajar. Dengan aplikasi ini, siswa menjadi lebih tertarik dan semangat saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, para guru juga bisa menjadikan aplikasi ini sebagai inovasi dalam pelaksanaan kegiatan belajar.

Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	Nurul Maulia Agusti, Aslam (2022)	Jurnal Basicedu	Jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen True Experimental Design	Penggunaan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pengajaran, khususnya untuk pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Selain itu, aplikasi wordwall ini mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam menyelesaikan quiz, yang akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan bagi siswa yang menggunakannya.
---	-----------------------------------	-----------------	--	---

Berdasarkan informasi yang tertera dalam tabel ke-1, terdapat beragam alat pembelajaran berbasis digital. Salah satu contoh program yang bisa digunakan dalam proses belajar adalah word wall. Word wall adalah salah satu media aplikasi yang mempunyai elemen interaktif atau fitur yang memadai terjadinya komunikasi baik secara langsung maupun dalam berbagai arah (Purbarani et al, 2018). Alat pembelajaran digital lainnya yang tersedia adalah Augmented Reality (AR). Media Augmented Reality (AR) juga bisa membantu mengurangi kesalahpahaman pada siswa yang disebabkan oleh ketidakmampuan mereka untuk memvisualisasikan sesuatu.

Tabel 2. Pemakaian Media Pembelajaran Digital Berdasarkan Model dan Metode Pembelajaran Tertentu.

Judul Jurnal	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Media Pembelajaran Scrapbook Augmented Reality dengan Pendekatan Problem Based Learning Pada Materi Organ Tubuh Manusia Kelas V	Aura Rifqa h Nabila, Otib Satibi Hidayat ,Uswatun Hasanah. (2023)	Jurnal Kompetensi	Metode studi lapangan	Media pembelajaran Buku Kenangan Realitas Tertambah berbasis Pembelajaran Berdasarkan Masalah (PBM) perlu ditingkatkan. Hal ini karena dinilai lebih memudahkan dalam menyampaikan informasi mengenai organ tubuh secara nyata yang ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi.

Pertumbuhan populasi, Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Video, serta Penerapan Pembelajaran pada Materi Penghematan energi listrik untuk siswa kelas IV sekolah dasar.	Heri Setiawan, Siti Fatimah. (2023)	Pendidikan Dasar	Metode eksperimen	Pembelajaran kolaboratif yang menggunakan video sebagai media mendukung siswa untuk fokus dan berinteraksi secara positif saat menyelesaikan pekerjaan yang diberikan oleh pengajar.
Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah melalui Pendekatan Audiovisual agar Meningkatkan Kemampuan Berpikir serta Hasil Belajar Siswa.	Indira Pratiwi, Mawardi (2022)	Journal of Education Action Research	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Pertumbuhan populasi dapat dipelajari dengan menggunakan media audio dan visual dalam bentuk video ini, siswa akan memiliki semangat yang lebih, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas dari guru dengan bekerja sama dalam kelompoknya masing-masing.

Hasil penelitian yang terdapat pada tabel ke-2 menunjukkan bahwasannya penerapan pola dan prosedur pembelajaran benar-benar mendukung jalannya pembelajaran, karena visi misi pembelajaran tersebut terpenuhi. Salah satu contohnya adalah pola pembelajaran berbasis masalah. Pola pembelajaran berbasis masalah menjadi sebuah metode belajar yang memberikan permasalahan sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari agar siswa terdorong untuk belajar (Setiawan dkk,2023). Supaya siswa memperoleh wawasan tersebut secara langsung, siswa dapat memulai dari pengalaman mereka sendiri, dan juga siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui interaksi bersama kelompoknya.

Pada tingkat sekolah dasar, terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam, yang umumnya disebut sebagai Ilmu Pengetahuan Alam. IPA atau sains adalah upaya seseorang untuk mendalami seluruh aspek alam semesta berdasarkan pengamatan dan penerapan prosedur tertentu (Susilowati, 2018). Pertumbuhan populasi memiliki dampak terhadap pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, hal ini supaya siswa mampu mengembangkan cara berpikir ilmiah (Nurjannah, 2020). Dalam kegiatan belajar, banyak siswa yang tercatat dalam Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian E-ISSN: 2776-5105 174 mengalami hambatan dalam belajar IPA. Sebagai pengelola, guru pasti akan terlibat dengan perkembangan teknologi digital. Kemajuan teknologi digital dapat menjadi alternatif untuk media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pemilihan model pembelajaran, metode pengajaran, strategi yang tepat, dan media

interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media digital memberikan kemudahan bagi pengajar dan pelajar dalam menjalankan proses belajar mengajar. Namun, masih terdapat sejumlah pengajar yang belum familiar dengan aplikasi atau platform media interaktif. Oleh karena itu, aplikasi atau situs web media interaktif bisa berfungsi sebagai solusi untuk dukungan pembelajaran dalam menghadapi tantangan yang ada.

5. KESIMPULAN

Pertumbuhan populasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kebutuhan akan pendidikan yang berkualitas, sehingga media pembelajaran menjadi alat yang penting bagi pendidik dalam menjelaskan informasi kepada peserta didik. Media ini diharapkan bisa meningkatkan motivasi siswa serta menumbuhkan keinginan untuk mengetahui lebih dalam tentang topik yang akan diajarkan, sehingga tujuan pendidikan bisa tercapai. Teknologi yang berbasis digital dapat menjadi alternatif bagi pendidik untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Cara yang dipilih dalam pembelajaran, metode yang tepat, pendekatan yang efektif, serta media interaktif sangat mempengaruhi keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Pertumbuhan populasi memiliki analisis sistematis berdasarkan berbagai penelitian yang telah dipublikasikan, dapat disimpulkan bahwa media digital yang beragam memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Media yang umum digunakan meliputi foto, video, dan permainan interaktif. Melalui media-media ini, siswa memperoleh motivasi yang lebih kuat untuk belajar dan rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap materi pelajaran. Terdapat beberapa keterampilan yang perlu diperhatikan oleh para guru dan perlu dilatih, seperti keterampilan berkomunikasi, pemahaman siswa terhadap materi, kesulitan yang mereka hadapi dalam belajar, tingkat kemandirian mereka, dan minat mereka dalam belajar.

DAFTAR REFERENSI

- Annisa, S., & Rudy, G. (2022). Pengaruh media aplikasi Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 1020-1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Arief, N. M., & Yunus, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajaran IPA terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5(1). <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v5i1.100>
- Aura, R. N., Otib, S. H., & Uswatun, H. (2022). Media pembelajaran augmented reality scrapbook berbasis problem based learning pada materi organ tubuh manusia kelas V. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161-174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Ermawati, & Rufaidah, D. (2019). Implementation of Tri-N (Niteni-Nirokke-Nambahi) and PPK (Strengthening of Character Education) in explanation text learning development of grade 8th. *Proceedings: The International Conference on Technology, Education, and Science*, 1(1), 33. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v9i1.35756>
- Farida, R., & Ragil, I. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 57-72.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- Heri, S., & Siti, F. (2023). Pembelajaran kooperatif berbantuan media video pembelajaran pada materi mari berhemat energi listrik kelas IV SD. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95-99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery learning: Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.770>
- Krisniati, P. Y., Subawa, P., & Suparya, I. K. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran examples non examples berbantuan media audio visual. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 103-112. <http://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/edukasi/article/view/915>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan media digital berbasis motion graphic pada pendalaman materi IPS sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649-3656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642>
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Nurul, M., & Agusti, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 11(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Pradani, T. G. (2022). Tatsa+Galuh+Pradani. *Educenter*, 1(5), 452-457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Pradipta, K. N. Y., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Media pembelajaran audio visual berbasis project based learning pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 375-384. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47545>
- Pratiwi, I., & Mawardi. (2022). Penerapan model problem based learning berbantuan audio visual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 302-308. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/49668>

- Purbarani, D. A., Dantes, N., & Adnyana, P. B. (2018). Pengaruh problem based learning berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 24-34. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v2i1.2689>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Risky, S. M. (2019). Analisis penggunaan media video pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73-79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p073>
- Safira, I., Rahim, A., & Palangi, P. I. (2022). Efektivitas augmented reality (AR) pada konsep pembelajaran IPA sekolah dasar. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 4(3), 685-692. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v4i3.414>
- Setiawan, H., & Fatimah, S. (2023). Pembelajaran kooperatif berbantuan media video pembelajaran pada materi mari berhemat energi listrik kelas IV SD. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, 47-55.
- Susilowati, R. (2018). Penerapan model problem based learning berbantuan media audio visual untuk meningkatkan berpikir kritis kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 57-69. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13870>
- Triandini, W., & Adam, M. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika pemanfaatan media pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>