



Surabaya, 6 Juli 2023

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

"Peran Riset, Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bagi Pembangunan Indonesia Berkelanjutan"



Systematic Literature Review : Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Riska Ananda Yafa¹, Faizatul Mursidah², Bagus Hidayatulloh³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*Email: riskaayafa123@gmail.com, faizazafia1701@gmail.com, hbagus56@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran digital telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran digital telah menjadi topik yang menarik dan relevan. Media ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran IPA dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur terkait penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan dan mengkaji artikel terkait media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPA yang dipublikasi pada tahun 2019-2023. Peneliti mengumpulkan sebanyak 30 artikel dalam jurnal dari *Google Scholar*. Berdasarkan hasil review secara sistematis terhadap beberapa studi yang telah terpublikasi dapat disimpulkan bahwa berbagai macam media digital dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA. Media pembelajaran yang banyak digunakan yaitu media digital berupa media gambar, video, simulasi dan permainan yang interaktif karena melalui media tersebut siswa memiliki motivasi belajar dan rasa ingin tahu mengenai materi terhadap materi pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran digital, pembelajaran IPA

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk masa depan generasi muda. Di era informasi dan teknologi yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran telah menjadi bagian integral dari proses pendidikan di berbagai tingkat,

termasuk di sekolah dasar. Media pembelajaran dapat memfasilitasi keterlibatan siswa melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan atau informasi tertentu antara peserta didik dengan guru, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, kemampuan, ide, pengalaman dan sebagainya (Hujair AH Sanaky, 2009)

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk visual seperti gambar, objek, model dan sebagainya. Di era revolusi 4.0 yang akan menuju era *society* 5.0 sekarang, pesatnya perkembangan teknologi memberikan dampak bagi dunia pendidikan, salah satunya adalah perkembangan media pembelajaran berbasis digital atau teknologi. Penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan memiliki potensi untuk mengubah paradigma tradisional pembelajaran, membawa pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkolaborasi, mengeksplorasi materi dengan cara yang interaktif, dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan dunia digital yang terus berkembang (Nugraha, 2022).

Adapun disiplin ilmu yang dapat dikemas dengan berbantuan teknologi digital yang dalam penyampaianya membutuhkan banyak visualisasi, salah satunya adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam adalah disiplin ilmiah yang mengajarkan siswa tentang fenomena alam, proses ilmiah, dan pemahaman tentang dunia di sekitar mereka. Namun, pembelajaran IPA di sekolah dasar sering kali dihadapkan pada tantangan, seperti konsep yang kompleks dan abstrak, serta keterbatasan sumber daya dan waktu di dalam kelas (Wahyu dkk., 2020). Dalam hal ini, Gagne dan Briggs (Asyhari & Silvia, 2016) menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang proses belajar.

Media pembelajaran digital menyediakan berbagai jenis sumber daya dan alat pembelajaran yang interaktif, seperti animasi, simulasi, video, dan permainan edukatif. Dengan menggunakan media ini, guru dapat memvisualisasikan konsep-konsep IPA yang sulit dipahami dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Safira, dkk pada tahun 2022, dengan

menggunakan media digital Augmented Reality (AR) dapat meningkatkan pembelajaran bentuk 3D serta dapat meminimalisir miskonsepsi oleh siswa yang disebabkan tidak mampu memvisualisasikan suatu konsep IPA di Sekolah Dasar.

Fakta di lapangan masih ditemukan guru yang menggunakan pembelajaran tradisional dengan media pembelajaran konvensional seperti dengan buku dan gambar saja. Tentunya metode ini kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran karena kesulitan untuk memvisualisasikan materi tersebut. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensinya dalam penggunaan media teknologi digital dalam pembelajaran. Berdasarkan kondisi ini, maka peneliti akan melakukan penelitian studi literature review untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji artikel referensi pada artikel-artikel terdahulu yang telah di publikasi di Google Scholar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode tinjauan pustaka dengan teknik *Systematic Literature Review* (SLR) menurut (Triandini dkk., 2019) menjelaskan bahwa SLR (*Systematic Literature Review*) merupakan istilah yang digunakan yang merujuk pada metodologi penilitain riset tertentu dan pengembangan yang dilakukan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu. Menurut (Arief, & Yunus Abbas, 2021) tujuan dari penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) adalah untuk meringkas penelitian sebelumnya dengan menggunakan bukti empiris pada penelitian tersebut. Hal itu dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan dalam penelitian baru (*research gap*) untuk memberikan saran dan arahan tentang penelitian masa depan. Dalam pelaksanaannya, metode *Systematic Literature Review* (SLR) memiliki beberapa tujuan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan.

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan artikel jurnal pada *Google SchOolar* dengan menggunakan kata kunci pencarian media pembelajaran digital dan pembelajaran IPA. Artikel yang digunakan peneliti adalah artikel-artikel yang telah dipublikasi pada tahun 2019-2023. Peneliti telah menemukan 30 artikel terkait kata kunci yang digunakan. Kemudian, peneliti mengelompokkan kumpulan artikel menjadi tiga bagian, yaitu (1) perangkat media pembelajaran digital, (2) penerapan media pembelajaran digital dengan model dan metode pembelajaran tertentu, dan (3) pengembangan media pembelajaran digital. Setelah terpilah, selanjutnya peneliti membuat tabel pengelompokan yang kemudian dianalisis secara mendalam dan dipaparkan pada bagian hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian kajian systematic literature review, analisis dan rangkuman dari artikel terkait dengan media pembelajaran disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Perangkat Media Pembelajaran Digital

Judul Jurnal	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA	Farida Rahmawati, Ragil Idam Widiyanto Atmojo. (2021)	Jurnal Basicedu	Metode study kepustakaan	Media pembelajaran berupa video melalui aplikasi canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21. Dengan video pembelajaran melalui aplikasi canva ini dapat mendesain animasi gambar benda bergerak seolah-olah dapat dirasakan secara nyata atau benda yang disajikan bersifat semi konkret.
Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	Tatsa Galuh Pradani. (2022)	Educente r : Jurnal Ilmiah Pendidikan	Metode Kualitatif	Media pembelajaran wordwall merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV. Terjadi perubahan sikap dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media wordwall.
Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar	Annisa Savira, Rudy Gunawan. (2022)	Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan	Metode kuantitatif kuasi eksperimen atau eksperimen semu.	Adanya pengaruh media aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Rambutan 02. Aplikasi wordwall dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena dengan aplikasi wordwall membuat siswa-siswi lebih bersemangat dan bergairah dalam melaksanakan pembelajaran. Juga dengan para guru-guru aplikasi ini dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Efektivitas Augmented Reality (AR) Pada Konsep Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	Ifa Safira, Abdurrachman Rahim, Pricilia Indah Palang. (2022)	Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science	Metode Eksperimen	Media Aumented Reality(AR) cara baru untuk meningkatkan pembelajaran bentuk 3D serta dapat meminimalisir miskonsepsi oleh peserta didik yang disebabkan tidak mampu memvisualisasikan suatu konsep IPA di Sekolah Dasar.
Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MISD	Tri Wulandari, Adam Mudinillah (2022)	Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)	metode literature review	Hasil disain canva yang berupa medaia visual, jika dikaitkan dengan pembelajaran IPA maka akan memudahkan guru dalam prosespenyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Gambar yang unik dan menarik dapat menciptakan rasa ingintau siswa mengenai materi yang akan diajarkan, oleh karena itu, penggunaan media canva dapat digunakan dan disusaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.
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 media pembelajaran aplikasi wordwallini efektif diterapkan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Selain itu, Aplikasi wordwallini memberikan dorongan akan minat siswa dalam menyelesaikan kuis,yang akan membantu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan bagi siswa yang menggunakannya
Pengaruh Penggunaan MediaInteraktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA disekolah Dasar	Khofifah Indra Sukma, Trisni Handayani (2022)	Jurnal Cakrawala Pendas	Metode kuantitatif eksperimen dengan desain quasi experimentaldesigntipePost-test only control group design	Hasil belajar IPApeserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis wordwall quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media didalamnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis wordwall quiz berpengaruh terhadap hasil belajar IPAKelas IV SDN pasir putih 03.
Keefektifan Media	Muhammad Nazri	Jurnal Pendidika	Studi kepustakaan	Kelebihan media pembelajaran yaitu mengembangkan perilaku

Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar	Nurrahman, Sindy Meisyaroh, Vera Stela Sagala, Arita Marini (2022)	n Dasar Dan Sosial Humaniora		positif terhadap pembelajaran dan memudahkan guru menjelaskan materi. Salah satu kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mempersiapkan materi
Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD	IkhaNur Jannah, Dwi Prasetyawati Diyah Hariyanti, Singgih Adhi Prasetyo (2020)	Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar	Kuantitatif dengan True Experimental Design, dengan bentuk Control Group pre-test-post-test.	Penggunaan multimedia efektif dalam meningkatkan pembelajaran IPA kelas V SDN Lamper Tengah 02 Semarang. Dengan kata lain penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran IPA mempengaruhi proses pembelajaran siswanya.
Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar	Ayub Siregar, Dewi Irmawati Siregar (2021)	JASISFO (Jurnal Sistem Informasi)	metode Research and Development	Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital gerhana dapat dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA kelas VI. Dengan demikian diharapkan membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar melalui media komik digital yang kemas dalam bentuk digital untuk disampaikan ke siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan peningkatan kompetensi guru di bidang TIK.
Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar	Sonia Mahari Risky (2019)	Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan	Deskriptif kualitatif.	Penggunaan media video yang telah diterapkan pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Muhammadiyah 1 Tulungagung tampak dapat menumbuhkan perhatian dan menambah kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran IPA. Terlebih lagi melalui penggunaan media video dalam pelajaran IPA mendapat respon positif dari guru dan siswa kelas V di SD Muhammadiyah 1 Tulungagung meskipun ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru.
Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran	Nur Aidah, Nurafni (2022)	PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN	Deskriptif kualitatif	Media pembelajaran wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring seperti saat ini. Selain

IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi				penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran daring.
-------------------------------------	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Berdasarkan hasil penelitian yang tercantum dalam tabel 1 terdapat berbagai macam media pembelajaran digital. Salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah word wall. Word wall merupakan aplikasi yang dilengkapi dengan unsur interaktif atau fitur yang dapat membuat komunikasi dua arah atau multiarah (Permana & Kasriman, 2022). Selain itu juga ada media pembelajaran digital lainnya Augmented Reality (AR). Media Augmented Reality (AR) juga dapat meminimalisir miskonsepsi oleh peserta didik yang disebabkan tidak mampu memvisualisasikan suatu materi pelajaran.

Tabel 2. Penerapan Media Pembelajaran Digital dengan Model dan Metode Pembelajaran Tertentu

Judul Jurnal	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Media Pembelajaran Augmented Reality Scrapbook Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Organ Tubuh Manusia Kelas V	Aura Rifqah Nabila, Otib Satibi Hidayat, Uswatun Hasanah. (2023)	Jurnal Kompetensi	Metode studi lapangan	Media pembelajaran Augmented Reality Scrapbook berbasis Problem Based Learning (PBL) perlu dikembangkan karena dirasa memudahkan dalam menyampaikan materi organ tubuh secara nyata dengan ditampilkan dalam bentuk 3 dimensi.
Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Video Pembelajaran pada Materi Mari Berhemat Energi Listrik Kelas IV SD	Heri Setiawan, Siti Fatimah. (2023)	Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar	Metode eksperimen	Pembelajaran kooperatif berbantuan media video membantu siswa untuk fokus dan saling berinteraksi secara positif dalam menyelesaikan tugas belajar yang diberikan guru.
Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS)	Alifia Rachmawati, Erwin. (2022)	Jurnal Basicedu	Metode quasi eksperimen	Hasil belajar siswa yang menggunakan model Think Pair Share (TPS) dengan media video animasi lebih

<p>Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar</p>				<p>berpengaruh karna memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional.</p>
<p>Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas 4 SD</p>	<p>R. Susilowati, S. C. Relmasira, A. T. A Hardini (2018)</p>	<p>Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran</p>	<p>Metode Kualitatif yaitu berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p>	<p>Penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbantu media <i>audio visual</i> dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 SD Negeri Ledok 07 Salatiga.</p>
<p>Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar</p>	<p>Dyah Aini Purbarani, Nyoman Dantes, Putu B (2019)</p>	<p>PENDASI: JURNAL PENDIDIKAN DASAR INDONESIA</p>	<p>Metode penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen)</p>	<p>Kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA secara simultan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran saintifik berbasis <i>problem based learning</i> berbantuan media audio visual memperoleh hasil lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar IPA siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan pembelajaran saintifik berbasis konvensional.</p>
<p>Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa</p>	<p>Indira Pratiwi, Mawardi (2022)</p>	<p>Journal of Education Action Research</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p>	<p>Dengan menggunakan media audio visual berupa video ini peserta didik akan lebih tertarik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk menyelesaikan masalah dari guru dengan berkolaborasi dengan kelompok masing-masing.</p>
<p>Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Examples Non Examples Berbantuan Media Audio Visual</p>	<p>Putu Yuli Krisniatia, Putu Subawaa, I Ketut Suparya (2020)</p>	<p>Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar</p>	<p>Jenis penelitian tindakan kelas (PTK)</p>	<p>Melalui penerapan model pembelajaran <i>Examples non Examples</i> berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD Negeri 1 Kubutambahan</p>
<p>Penerapan Model</p>	<p>hayatun Nufus,</p>	<p>Jurnal Ilmiah</p>	<p>penelitian tindakan</p>	<p>Dapat disimpulkan bahwa penerapan model <i>problem</i></p>

Problem Based Learning Dengan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panguragan Wetan	Nurkholis, Nur Asyah (2023)	PGSD FKIP Universitas Mandiri	kelas (PTK) dilaksanakan dalam 2 siklus	based learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar pada materi siklus airbaik dari kognitif, afektif dan psikomotor
Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi dan Prestasi belajar IPA Group V Sekolah Dasar	Andi Wirdayani, Syarifuddin Kune, Sitti Fithriani Shaleh (2023)	Jurnal Pendidikan Glasser	Statistic deskriptif dan inferensial. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	Penggunaan model pembelajaran blended learning berbasis literasi digital berpengaruh terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA murid group V UPT SPF SD Negeri Mangkura 1 Makassar.
Discovery Learning : Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa	Ngulmi Khamidah, Winarto, Vita Ria Mustikasari (2019)	JIPVA (JURNAL PENDIDIKAN IPA VETERAN)	Quasi-Eks Perimen Ini Menggunakan Posttest-Only Group design	penggunaan bahan ajar digital interaktif dengan model discovery learning bisa digunakan oleh guru untuk mengakomodasi kemampuan kognitif siswa sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat

Berdasarkan hasil penelitian yang tercantum pada tabel 2 menyebutkan bahwa penggunaan model dan metode sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai salah satu contohnya adalah model *problem based learning*. Model *problem based learning* merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar (Widiasworo, 2018). Sehingga siswa memperoleh pengetahuan tersebut secara langsung melalui pengalaman sendiri. Supaya aktivitas belajar lebih meningkat, maka dilengkapi dengan penguatan tugas terstruktur.

Tabel 3. Pengembangan Media Pembelajaran Digital

Judul Jurnal	Peneliti dan Tahun	Jurnal	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning(PBL) pada Pembelajaran IPA	Nana Meisah Putri, Hamimah (2023)	Journal of Practice Learning and Educational Development	Metode penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE	Media pembelajaran menggunakan wordwall sudah praktis dan layak digunakan di lapangan;
Pengembangan Media Virtual Reality Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar	Mardiki Supriadi1, L. Virginayoga Hignasar. (2019)	Jurnal Teknologi Pendidikan	Metode Pengembangan Model 4D	Media pembelajaran berbasis virtual reality ini mempunyai tingkat validitas yang sangat tinggi dan memenuhi syarat untuk dipergunakan pada saat kegiatan pembelajaran pada muatan pelajaran IPA
Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD	Bintoro Setyawan , Rufi'i , Ach. Noor Fatirul. (2019)	Jurnal Teknologi Pendidikan	Metode <i>Research and Development</i>	Aplikasi media pembelajaran berbasis AR ini dapat diterima dengan baik oleh siswa dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung proses pembelajaran, baik di kelas maupun pembelajaran mandiri.
Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (Ar) Berbasis Android Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan	Fitriani Eka Saputri , Muhsinah Annisa ,Dedi Kusnandi (2018)	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar	Metode <i>Research and Development</i> (R&D).	media pembelajaran IPA menggunakan Augmented Reality (AR) berbasis Android yang dikembangkan mendapatkan kriteria sangat baik. Dengan hasil tersebut maka Media pembelajaran IPA menggunakan Augmented Reality (AR) berbasis Android ini sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah
Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android	Agnes Ramauli Siadari, Muhammad Siddik (2021)	Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi	Metode <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC).	Teknologi Augmented Reality dan Objek 3D dapat menjadi media interaktif untuk membantu mempelajari materi tentang tata surya. Penerapan aplikasi media 3D tata surya dapat membantu interaksi guru dan siswa sehingga menumbuhkan kembangkan minat belajar siswa
Media	Komang Nic	Jurnal	Pengembang	Media Audio Visual Berbasis

Pembelajaran Audio Visual Berbasis Project Based Learning Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V SD	Yadnya Pradipta, I Gede Astawan, Ni Wayan Rati (2022)	Edutech Undiksha	an dengan model ADDIE	PjBL layak digunakan dalam pembelajaran. Media Audio Visual Berbasis PjBL dapat membantu siswa dalam belajar IPA khususnya materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V	Gede Cris Smaramani k Dwiqi, I Gde Wawan Sudatha & Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana (2020)	Jurnal EDUTECH	penelitian pengembangan ADDIE (analyze, design, development, implementation, evaluation)	Berdasarkan uji validitas pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang efektif didalam meningkatkan hasil belajar IPA sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA	Nana Meisah Putri, Hamimah (2023)	Journal of Practice Learning and Educational Development	pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE	Media pembelajaran berupa multimedia interaktif wordwall menggunakan model PBL pada pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasardinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Wordwall Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasae	Anisa Candra Fajarianti, Ulhaq Zuhdi (2023)	JPGSD	Pengembangan atau Research and Development (R&D)	Media game edukatif berbasis wordwall mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah manusia kelas V Sekolah Dasar layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang tercantum pada tabel 3 menyebutkan bahwa pengembangan media digital sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mempermudah guru dalam mengajar. Juga dapat membantu peserta didik memahami masalah IPA dalam bentuk sehari-hari. Selain itu pembelajaran interaktif menunjukkan hasil yang efektif didalam meningkatkan hasil belajar.

Dalam jenjang pendidikan sekolah dasar ada banyak pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam yang disingkat menjadi IPA. IPA atau sains merupakan suatu usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan, menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga kemudian didapatkan suatu kesimpulan (Khusniati, 2012). Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan berpikir secara ilmiah peserta didik (Yuliati, 2017). Di dalam proses pembelajaran, sebagian besar

peserta didik mengalami kesulitan belajar IPA. Guru sebagai fasilitator tentu akan berhubungan dengan perkembangan teknologi digital. Tentunya perkembangan teknologi digital bisa sebagai alternatif sebagai sarana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Juga pemilihan model pembelajaran, metode belajar, strategi yang tepat dan media interaktif sangat mempengaruhi jalannya proses pembelajaran peserta didik.

Penggunaan media digital dapat memudahkan guru dan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Namun, masih banyak tenaga pendidik yang belum mengenal aplikasi atau web media interaktif. Dengan demikian aplikasi atau web media interaktif dapat menjadikan alternatif sebagai sarana pembelajaran dalam menanganai permasalahan yang ada.

KESIMPULAN

Media Pembelajaran merupakan alat yang bisa digunakan oleh guru untuk membantu dalam memberikan pemahaman materi kepada pesertadidik. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan menumbuhkan rasa ingin tau mengenai materi yang akan diberikan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Teknologi digital dapat menjadi alternatif yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana yang interaktif dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajan, metode pembejaran, strategi yang tepat dan media intraktif dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil review secara sistematis terhadap beberapa studi yang telah terpublikasi dapat disimpulkan bahwa berbagai macam media digital dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA. Media pembelajaran yang banyak digunakan yaitu media digital berupa media gambar, video dan permainan yang interaktif karena melalui media tersebut siswa memiliki motivasi belajar dan rasa ingin tahu mengenai materi terhadap materi pembelajaran. Ada beberapa kemampuan yang harus diperhatikan oleh guru dan harus dikembangkan diantaranya yakni, kemampuan komunikasi, pemahaman konsep dalam materi, kesulitan belajar, kemandirian, serta minat belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada panitia SNHRP atas kesempatannya peneliti diberikan wadah untuk menuliskan artikel jurnal. Ucapan terima kasih kepada Pimpinan Universitas sebagai penyandang dana serta Bapak/IbuDekan dan Kaprodi di lingkungan UNIPA Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). 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>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa

- Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
<https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- 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).
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121.
- Development, E., Putri, N. M., Pendidikan, D., Sekolah, G., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- 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.
- Fitriani Eka, S., Muhsinah, A., & Dedi, K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Widyagogik*, 6(1), 57–72.
<https://journal.trunojoyo.ac.id/widyagogik/article/download/4562/3172>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup.
- 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>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- 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.
- Nabila, A. R., Hidayat, O. S., Hasanah, U., Jakarta, U. N., & Learning, P. B. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY SCRAPBOOK BERBASIS PROBLEM BASED

- LEARNING PADA MATERI ORGAN. *Kompetensi*, 16(1), 126–134.
- Nufus, K., Nurkholis, & Asyah, N. (2023). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA TENTANG SIKLUS AIR PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V SD NEGERI 3 PANGURAGAN. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09.
- 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>
- Pakel, K., & Tulungagung, K. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS WORDWALL MATA PELAJARAN IPA MATERI SPDM KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak. *JPGSD*, 11(1).
- Pradani, T. G. (2022). Tatsa+Galuh+Pradani. *Educenter*, 1(5), 452–457.
- 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>
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>
- 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 THE EFFECTIVENESS OF AUGMENTED REALITY (AR) IN ELEMENTARY SCHOOL SCIENCE LEARNING CONCEPT. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 4(3), 685–692.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- 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.
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Siadari, A. R., & Siddik, M. (2021). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 3(1), 13–19.
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan Media Virtual Reality Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 241–255. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13025>
- Susilowati, R. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas 4 Sd. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 57–69. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13870>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (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>
- Wirdayani, A., Kune, S., & Shaleh, S. F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 133–142. <http://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/glasser/article/view/1844>