

SYSTEMATIC LITERATUR REVIEW: MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA PEMBELAJARAN IPA

Agti Fiana Qoirul Ananta¹
202133221@std.umk.ac.id

Fenita Khairani²
202133227@std.umk.ac.id

Risa Andriyani³
202133236@std.umk.ac.id

Budi Nur Ismail⁴
202133237@std.umk.ac.id

Fina Fakhriyah⁵
fina.fakhriyah@umk.ac.id

Erik Aditia Ismaya⁶
erik.aditia@umk.ac.id

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis: (1) kemajuan teknologi dari zaman ke zaman yang berpengaruh pada media pembelajaran di sekolah, (2) media digital pada mata pelajaran IPA. Teknologi adalah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang ada dalam dunia pendidikan, jadi sudah seharusnya pendidikan memanfaatkan teknologi guna membantu dan menunjang keefektifitasan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada media pembelajaran digital disajikan materi pembelajaran berdasarkan keadaan, situasi, dan kejadian, audio ataupun visual secara menarik dan interaktif. Pada artikel ini metode yang digunakan adalah Systematic Review (SR) atau yang secara umum disebut Systematic Literature Review (SLR) ialah teknik sistematis untuk mengumpulkan, menguji secara kritis, mengintegrasikan dan mengumpulkan hasil bermacam kajian penelitian terhadap pertanyaan penelitian atau topik yang diminati. Hasil review dari delapan jurnal dengan judul penggunaan media berbasis digital pada mata pelajaran IPA memperoleh presentase dengan rata-rata 71% dan dari hasil tersebut menunjukkan kelayakan yang baik dan media digital dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan dengan kemajuan teknologi diindonesia sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan, pada media pembelajaran yang semakin dimodifikasi sesuai kemajuan teknologi dapat membantu proses belajar mengajar yang lebih baik, dan siswa akan mengenal teknologi modern dari dini.

Kata Kunci : Teknologi, Media Digital, Ilmu Pengetahuan Alam

¹FKIP PGSD Universitas Muria Kudus

²FKIP PGSD Universitas Muria Kudus

³FKIP PGSD Universitas Muria Kudus

⁴FKIP PGSD Universitas Muria Kudus

⁵FKIP PGSD Universitas Muria Kudus

⁶FKIP PGSD Universitas Muria Kudus

Abstract

This article aims to analyze: (1) technological advances from time to time that affect learning media in schools, (2) digital media in science subjects. Technology is the result of scientific developments in the world of education, so education should utilize technology to assist and support effectiveness in the implementation of learning. In digital learning media, learning material is presented based on circumstances, situations and events, audio or visual in an interesting and interactive way. In this article the method used is Systematic Review (SR) or what is generally called Systematic Literature Review (SLR) is a systematic technique for collecting, critically testing, integrating and compiling the results of various research studies on research questions or topics of interest. The results of a review of eight journals entitled the use of digital-based media in science subjects obtained an average percentage of 71% and the results showed good feasibility and digital media could be used in the learning process. Overall, technological advances in Indonesia are very influential in the world of education, learning media which are increasingly modified according to technological advances can help make the teaching and learning process better, and students will get to know modern technology from an early age

Keywords : Technology, digital media, Natural Sciences

A. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan. Keuntungan dari kemajuan teknologi yang dapat dilihat seperti eksplorasi atau menjelajahi materi-materi pembelajaran dengan kualitas baik, membaca buku digital, melihat dan mendengarkan video pengetahuan, hal tersebut dapat dilakukan individu dengan mudah.(Asmawi et al., 2019). Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selangkahnya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tondeur et al dalam (Danuri, 2019) yang menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (yaitu sebagai sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran (yaitu sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas).

Ipa atau lebih dikenal sains merupakan suatu ilmu yang pokok pembahasannya tentang gejala alam kemudian di susun secara sistematis berdasarkan suatu hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia (Bujuri & Baiti, 2019). Memahami dan memiliki wawasan tentang ilmu pengetahuan alam memberikan banyak kegunaan atau manfaat bagi kehidupan manusia, karena sangat jelas manusia hidup berdampingan dengan alam. Oleh karena itu pendidikan IPA diberikan sejak masih dini dimulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu langkah inovatif untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia, sehingga dapat bersaing di tingkat global. Hal ini terlihat pada pemerintah Indonesia dalam hal ini Kementerian Pendidikan Indonesia yang telah mulai memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah (Effendi &

Judul: *Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pembelajaran IPA*

Wahidy, 2019). pada zaman sekarang media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar sangat bervariasi didukung dengan teknologi yang maju dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran IPA, Jenis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pun bermacam- macam mulai dari video, film, powerpoint, animasi, game, sampai dengan buku digital.

Media pembelajaran berbasis digital memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. ketika seorang pendidik memaparkan materi dengan memanfaatkan media digital, di mana peserta didik dapat mendengar suara beserta melihat gambar animasi atau sejenisnya. Para tenaga pendidik dengan istilah lahir dan tumbuh dengan kemajuan teknologi, memberikan tantangan tersendiri untuk beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang serba mudah, cepat, dan berbasis digital. (Rahma et al., 2023). Hal yang akan merangsang cipta, rasa dan karsa peserta didik dalam proses pembelajaran Sehingga dapat dikatakan melalui media pembelajaran digital peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, karena pembelajaran dengan memanfaatkan media digital dengan menampilkan gambar, suara (audio visual) akan meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas dan bagi peserta didik proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna (Wahid, 2018).

Menurut (Fitri, 2021) Pendidikan di Indonesia ini masih menggunakan metode ceramah yaitu pembelajaran guru berada didepan kelas dan menjelaskan materi saja tanpa memperdulikan siswa itu mengerti atau tidak. Metode tersebut banyak diterapkan guru-guru di sekolah terutama guru sekolah dasar, padahal metode tersebut hanya membuat siswa menghafal mata pelajaran saja tanpa mengerti inti dari pembelajaran tersebut/pembelajaran menjadi kurang maksimal. Guru-guru menganggap metode pembelajaran tersebut sudah biasanya diajarkan selama ini. Selain itu banyak guru enggan dalam penggunaan media dalam mendukung pembelajaran. Padahal penggunaan media memiliki banyak fungsi dalam pembelajaran, ada yang menganggap media itu fungsinya sebagai pajangan saja. Ada guru yang berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran sangatlah merepotkan dan butuh waktu yang banyak. Selain itu guru menganggap lebih praktis jika pembelajarannya tanpa penggunaan media pembelajaran, guru hanya menerangkan materi saja sehingga siswa hanya disuruh menghafalkan pelajaran dari buku pelajaran saja. Hal tersebut disebabkan oleh banyaknya guru yang tidak tahu akan fungsi dari media tersebut untuk mendukung pembelajaran terutama pembelajaran IPA di SD.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah studi literatur dengan metode yang dipakai yaitu Systematic Review (SR) atau yang secara umum disebut Systematic Literature Review (SLR) ialah teknik sistematis untuk mengumpulkan, menguji secara kritis, mengintegrasikan dan mengumpulkan hasil bermacam kajian penelitian terhadap pertanyaan penelitian atau

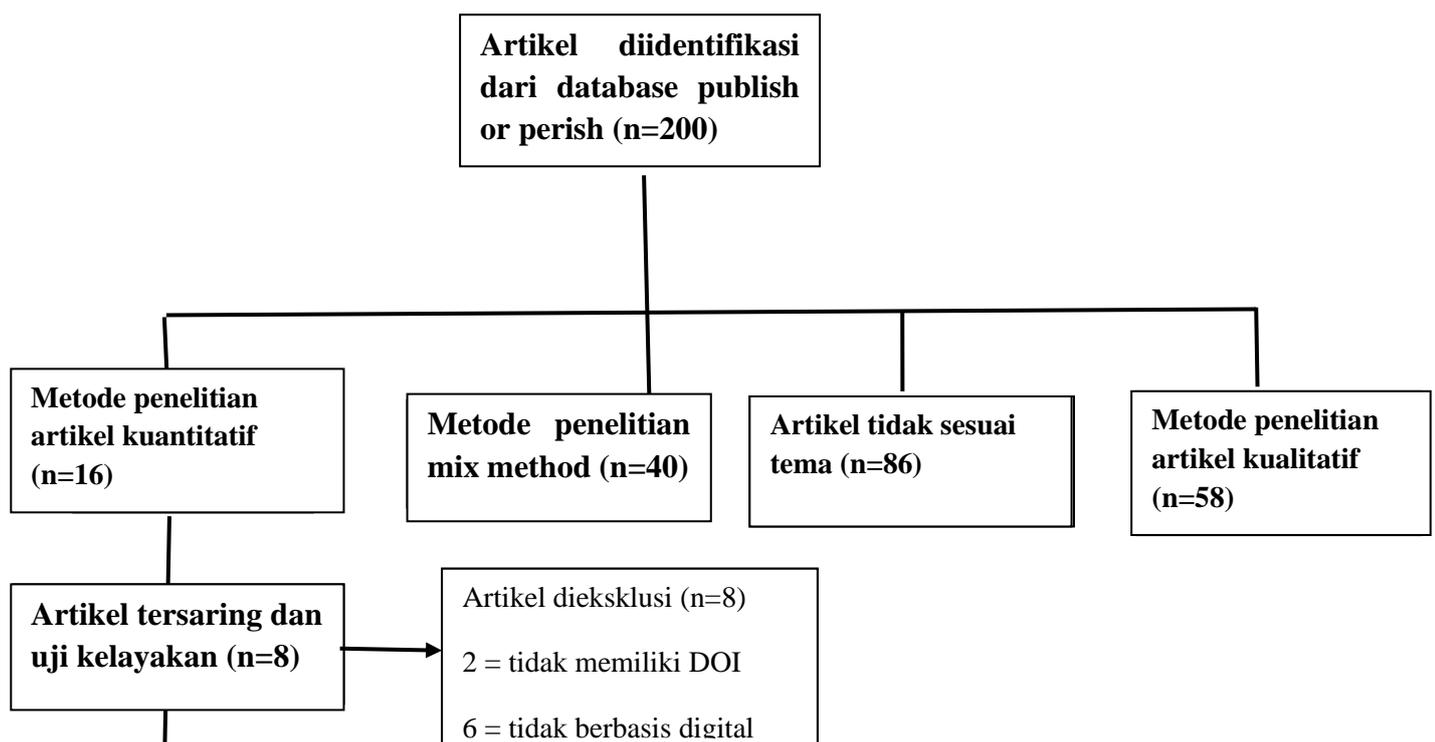
Judul: *Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pembelajaran IPA*

topik yang diminati. Penelitian dimulai dengan menemukan artikel yang berkaitan dengan topik penelitian yang bakal diteliti.(Fitriani & Putra, 2022)

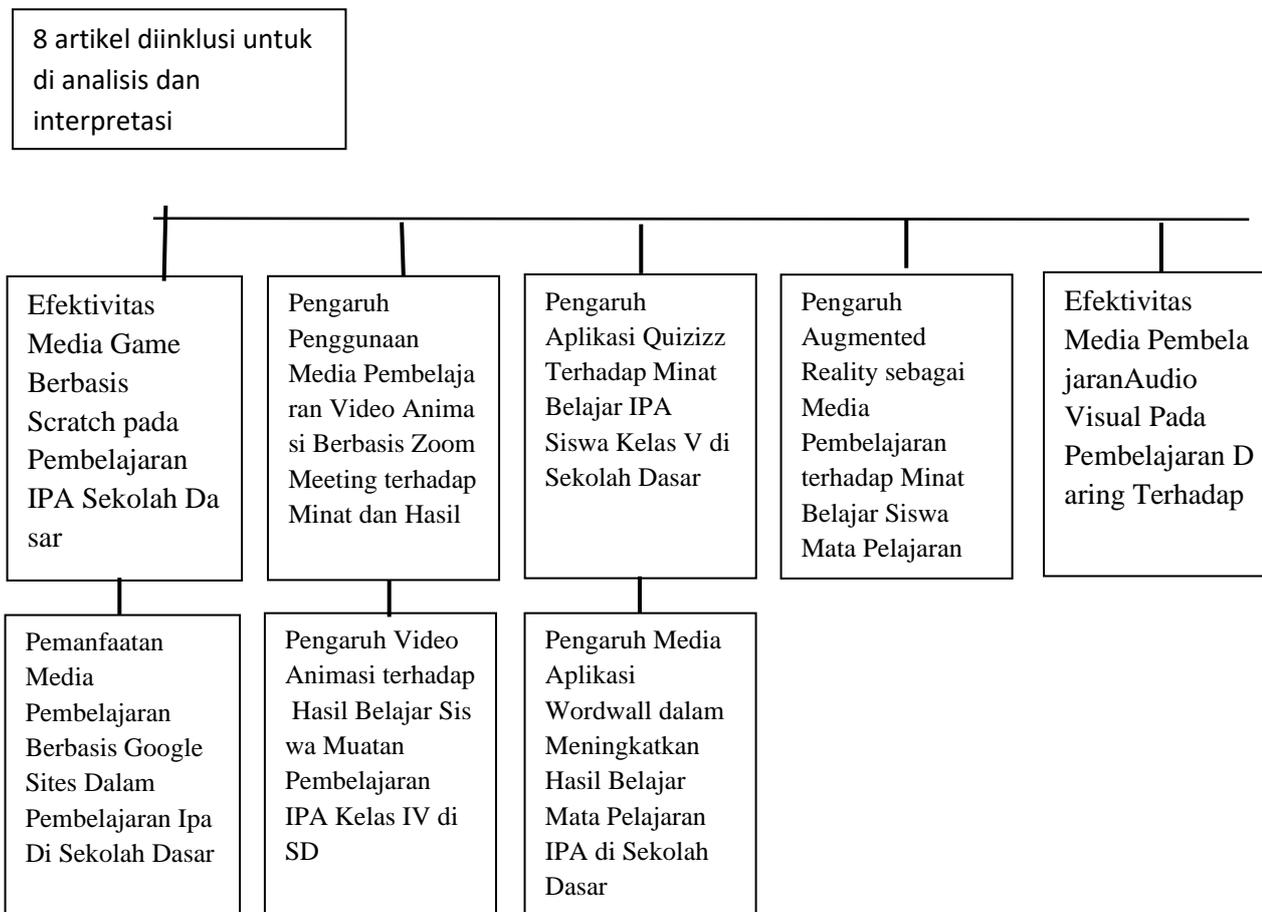
Systematic review ialah teknik penelitian yang meninjau kembali topik-topik tertentu yang secara sistematis dengan mengidentifikasi, menilai, memilih dan menyoroti pertanyaan-pertanyaan yang secara spesifik akan diselesaikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan menurut penelitian-penelitian terdahulu yang berkualitas dan relevan dengan pertanyaan pada penelitian. Hal ini searah dengan (Triandini et al., 2019) bahwa tujuan SLR adalah untuk mengidentifikasi, meninjau, dan menilai semua artikel yang relevan untuk membalas pertanyaan yang telah ditetapkan.

Sumber data berasal dari dokumen jurnal yang sudah terindeks dan diberikan data elektronik ISSN (International Standard Serial Number) yang diterbitkan di internet dengan kode E-ISSN. Pengumpulan data dilakukan lewat publish or perish (Triandini et al., 2019). Populasi data dalam penelitian ini adalah jurnal yang berfokus pada penerapan media pembelajaran berdasarkan web pada IPA. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan media berbasis web pada pembelajaran IPA.

Selanjutnya dari bermacam ragam artikel, peneliti akan memilih 8 artikel yang terpaut dengan tema yang diteliti. Tindakan berikutnya, akan dikelompokkan artikel jurnal penggunaan media berbasis web dan yang berhubungan dengan penggunaan media lainnya yang juga efektif digunakan pada proses pembelajaran. Kemudian, peneliti mereview dan meninjau artikel secara rinci terutama dengan sehubungan dengan temuan yang disajikan disajikan pada bagian pembahasan dan kesimpulan (Sartika & Octafianti, 2019).



Judul: *Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pembelajaran IPA*



C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Table 1 Hasil Penelitian terhadap Media Berbasis Web

Peneliti dan Tahun jurnal	Jurnal	Judul	Hasil penelitian
Mayang Ayu Sunami1*, Aslam2	JURNAL BASICEDU Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 1940 - 1945	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	Setelah penggunaan media video animasi untuk pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar siswa, dari yang memperhatikan video dan aktif di dalam kelas kemudian

Judul: *Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pembelajaran IPA*

			mempengaruhi nilai IPA siswa-siswi kelas VA dan VB SDN Kalisari 01, sehingga berdampak baik untuk meningkatkan minat dan menghasilkan nilai -nilai yang memuaskan dan mencapai tujuan pembelajaran
Siska Yolanda, Septi Fitri Meilana	Jurnal Educatio Volume 7, No. 3, 2021, pp. 915-921	Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar	penggunaan aplikasi quizizz yang telah digunakan pada proses belajar ini layak diterapkan untuk peserta didik karenadengan penggunaannya siswa terpacu untuk memberikan jawaban yang benar hal ini membuktikan adanya ketertarikan siswa pada pembelajaran
Yessi Oktaviani, Herman Lusa, Feri Noperman	Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2 (3) : 202 – 208	Pengaruh Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu	Augmented Reality memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran IPA karena saat pembelajaran siswa menjadi tertarik untuk mengamati hewan yang muncul di layar
Mimin Ninawati, Nur Wahyuni	Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar, Vol 2(1	Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Pademangan Barat	Hasil penelitian didapat koefisien korelasi antara variabel X dan Y sebesar 0,703 berada pada kategori kuat, dengan ketentuan $r_{hitung} >$

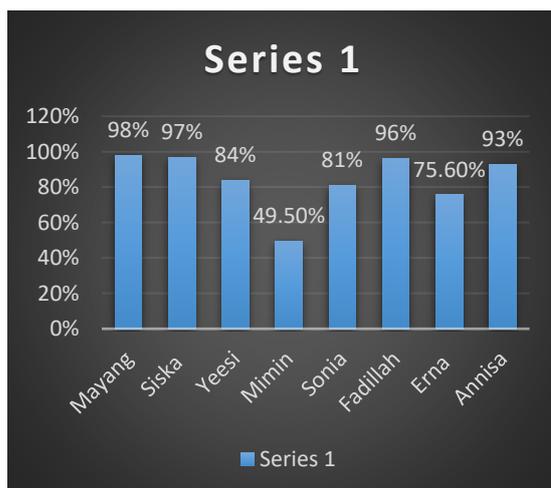
Judul: *Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pembelajaran IPA*

		11 Jakarta Utara	r _{tabel} (0,703 > 0,349) dengan p-value (0,000 < 0,05)
Sonia Yulia Friska, Maulidya Tri Amanda, Ana Novitasari, Gingga Prananda	PENDIPA Journal of science education 6 (1), 250-255, 2022	Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai	Berdasarkan hasil normalitas maka dapat disimpulkan bahwa signifikansi yang diperoleh dari data pretest yaitu 0,81 < 0,05 dan signifikansi yang diperoleh dari data posttest yaitu 0,59 < 0,05.
Fadillah Salsabila, Aslam	SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah Vol.2, No.2 February 2023	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar	Keefektifan penggunaan google sites ditinjau dari guru, dapat dilihat dari persentase pernyataan butir positif yang mencapai 100% dengan kategori tinggi. Motivasi siswa dalam pembelajaran mencapai persentase sebesar 90% dengan kategori tinggi. Pemahaman siswa terhadap materi mencapai 95% dengan kategori tinggi.
Erna Risfaula Kusumawati	JURNAL BASICEDU Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 1500 - 1507	Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	Hasil uji N-gain diperoleh nilai sebesar 75,67%. Sedangkan untuk uji t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar

Judul: *Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pembelajaran IPA*

			0,000, berarti ada perbedaan nilai hasil belajar antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan game berbasis Scratch pada materi IPA.
Annisa Savira1*, Rudy Gunawan2		Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar	Hasil yang diperoleh yaitu $0,05 > 0,093$ artinya terdapat pengaruh media aplikasi wordwall terhadap hasil belajar IPA kelas IV.

Tabel 2. Persentase hasil nilai siswa



Hasil penelitian dari delapan jurnal pada penggunaan media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar berbasis digital memperoleh dengan persentase rata-rata 71 % menunjukkan kelayakan yang baik dan dapat digunakan pada proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital ini memiliki beberapa keunggulan berdasarkan fitur maka siswa akan bersenang-senang dan tertarik, dengan penggunaan warna, tampilan, suara, efek animasi, grafik yang siswa dapat menyesuainya agar tidak menjadi penyebab kebosanan dan jenuh saat digunakan untuk pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu pada (Adzkiya & Suryaman, 2021) yang mengungkapkan penggunaan media akan membuat materi lebih baik, lebih mengasyikkan, sehingga tidak akan menumpuk dan cepat hilang.

Judul: Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pembelajaran IPA

Keunggulan lain dari media pembelajaran digital adalah banyak website yang menyediakan akses media pembelajaran digital secara gratis dan mudah untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran IPA. Hal ini mempermudah pekerjaan dan menghemat waktu guru karena tidak perlu mengembangkan media pembelajaran digital sendiri. Namun tentunya guru perlu memfilter media tersebut untuk memilih media yang paling cocok untuk digunakan siswa di kelas (Hafzah et al., 2020).

Kelemahan dalam penggunaan media pembelajaran digital, terutama yang membutuhkan konektivitas internet, sangat terasa di negara berkembang seperti Indonesia. Karena sulitnya sinyal internet di beberapa wilayah Indonesia, siswa di daerah tersebut tidak bisa mengakses media pembelajaran yang disediakan gurunya. Potensi finansial siswa belum cukup untuk memiliki perangkat seperti laptop dan smartphone (Fatimah & Bramastia, 2021). Beberapa siswa di beberapa wilayah Indonesia masih buta huruf secara teknis. Hal ini membuat siswa semakin sulit untuk menggunakan media pembelajaran digital.

Namun dalam proses pengembangan media pembelajaran digital ini harus melalui uji coba untuk melihat kelayakan dari media yang akan dikembangkan. Adapun 8 jurnal yang akan dijabarkan yaitu pada Sunami, Aslam dengan menunjukkan hasil rata-rata presentase hasil uji kelayakan media sebesar 98% (Sunami, 2021). Yang kedua Yolanda, Meilana dengan menunjukkan hasil rata-rata presentase hasil uji kelayakan media sebesar 97% (Yolanda & Meilana, 2021). Yang ketiga Oktaviani, Lusa, Noperman dengan dengan menunjukkan hasil rata-rata presentase hasil uji kelayakan media sebesar 84%. Yang keempat Ninawati, Nur dengan menunjukkan hasil rata-rata presentase hasil uji kelayakan media sebesar 49,5% (Ninawati et al., 2021). Yang kelima Friska, Amanda, Novitasari, Prananda dengan menunjukkan hasil rata-rata presentase hasil uji kelayakan media sebesar 81% (Friska et al., 2022). Yang keenam Salsabila, Aslam dengan menunjukkan hasil rata-rata presentase hasil uji kelayakan media sebesar 96% (Utami, 2023). Yang ketujuh Kusumawati dengan menunjukan hasil rata-rata presentase hasil uji kelayakan media sebesar 75,6% (Kusumawati, 2022). Yang kedelapan Savira, Gunawan dengan menunjukkan hasil rata-rata presentase hasil uji kelayakan media sebesar 93% (Savira & Gunawan, 2022). Dalam hal ini media pembelajaran berbasis digital dinyatakan layak dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Judul: Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pembelajaran IPA

Kesimpulan yang di dapat dari penelitian ini dengan rata-rata presentasi keberhasilan sebesar 80% media pembelajaran berbasis digital ini layak dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Apabila ditinjau dari hasil uji validasi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 71% yang menunjukkan predikat baik. Media pembelajaran berbasis digital ini sangat disarankan untuk digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran. Dari artikel tersebut memiliki kesamaan terhadap dampak atau hasil yang ada yaitu efektif dalam menunjang proses belajar siswa di sekolah, yang membedakan adalah media yang dibuat karena pembuatan media harus sesuai dengan kebutuhannya. Perbedaan dari delapan artikel tersebut terletak pada pemanfaatan media yang dibuat dan hasil uji yang diperoleh selain itu juga terdapat perbedaan pada fokus materi yang digunakan.

SARAN

Saran yang dapat diberikan ialah, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat ditambahkan sumber-sumber yang terbadu pada studi literatur ketika ingin mengkajinya, dikarenakan hasil penelitian ini menggunakan 200 artikel jurnal yang diinklusi menjadi 8 artikel jurnal. Melalui adanya penelitian studi literatur ini, diharapkan bisa menjadi pedoman dan dapat dikembangkan bagi penelitian studi literatur selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 50–55.
- Bujuri, D. A., & Baiti, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 184–197. <https://doi.org/10.24042/terampil.v5i2.3173>
- Danuri, M. (2019). Development and transformation of digital technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran ABAD 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Fatimah, H., & Bramastia, B. (2021). Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran Sains. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 125. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i2.57255>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Fitriani, D., & Putra, A. (2022). Systematic Literature Review (SLR): Eksplorasi Etnomatematika pada Makanan Tradisional. *Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 18. <https://doi.org/10.19184/jomeal.v2i1.29093>
- Friska, S. Y., Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. (2022). Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. *Jurnal Education*, vol 6(no 1), 250–255.
- Hafzah, N., Puri Amalia, K., Lestari, E., Annisa, N., Adiatmi, U., & Saifuddin, M. F. (2020). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0. *Biodik*, 6(4), 541–549. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i4.8958>
- Kusumawati, E. R. (2022). Efektivitas Media Game Berbasis Scratch pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vol 6(no 2), 1500–1507. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2220>
- Ninawati, M., Rahmiati, R., & Wahyuni, N. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Pademangan Barat 11 Jakarta Utara. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 64–73. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i1.273>
- Pemanfaatan, P., Pembelajaran, M., Digital, B., Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulistyono, U. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(1), 603–611.

Judul: *Systematic Literatur Review: Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pembelajaran IPA*

- Sartika, & Octafianti, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, vol 1(no 3), 373–385.
- 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>
- Sunami, M. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vol 5(no 4), 1940–1945.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, vol 1(no 2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Utami, R. P. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Ilmiah*, vol 2(No 2), 394–401.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(meningkatkan presgtasi), 173–179.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>