

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC
LITERATURE REVIEW**

Natasya T¹, Wiwik Kurniyati², Erwin Efendi Hutagalung³,
Ayatullah Muhammadin Al Fath⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Jambi

1ntsyatmpbln09@gmail.com, 2kurniyatiwiwik@gmail.com,
3erwinefendihutagalung@unja.ac.id, 4ayatullahmuhammadinalfath@unja.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of elementary school students' understanding of science concepts due to the dominance of conventional teaching methods and the limited use of interactive media in the classroom. The study aims to analyze and synthesize the effectiveness of interactive learning media in improving the understanding of science concepts through a Systematic Literature Review (SLR) approach. The research method followed the PRISMA guidelines and the SPAR-4-SLR framework, with data sources from Google Scholar spanning the years 2022–2026, resulting in 10 articles meeting the inclusion criteria. The results indicate that all studies consistently reported a significant improvement in science concept understanding, evidenced by increases in pretest-posttest scores, statistical test results, and media usability ratings. Media with high interactivity and visualization, such as augmented reality, interactive multimedia, and animated videos, demonstrated optimal effectiveness. Additionally, the effectiveness of the media was influenced by design quality, content appropriateness, and teacher competence. Thus, interactive learning media have proven effective when appropriately integrated into instruction.

Keywords: Interactive media, science concept understanding, elementary school, Systematic Literature Review (SLR)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar akibat dominasi pembelajaran konvensional dan terbatasnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk

menganalisis dan mensintesis efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Metode penelitian mengacu pada pedoman PRISMA dan kerangka SPAR-4-SLR dengan sumber data dari Google Scholar pada rentang tahun 2022–2026 sehingga diperoleh 10 artikel yang memenuhi kriteria inklusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh studi secara konsisten melaporkan peningkatan signifikan pemahaman konsep IPA yang ditunjukkan melalui kenaikan skor pretest-posttest, hasil uji statistik, serta tingkat kelayakan media. Media dengan interaktivitas dan visualisasi tinggi seperti augmented reality, multimedia interaktif, dan video animasi menunjukkan efektivitas yang lebih optimal. Selain itu, efektivitas media dipengaruhi oleh kualitas desain, kesesuaian materi, dan kompetensi guru. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif terbukti efektif apabila diintegrasikan secara tepat dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media interaktif, pemahaman konsep IPA, sekolah dasar, Systematic Literature Review (SLR)

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi signifikan dalam sistem pendidikan, termasuk pada jenjang sekolah dasar (Maswain et al., 2025). Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan untuk tuntutan pendidikan abad ke-21 menekankan kemampuan berpikir tingkat tinggi, sehingga pembelajaran perlu dirancang secara inovatif, berbasis teknologi tidak lagi bersifat pelengkap, melainkan menjadi bagian integral dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar (Izmala et al., 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu diarahkan

secara strategis agar mampu mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar, pemahaman konsep merupakan aspek fundamental karena berkaitan dengan kemampuan siswa memahami prinsip-prinsip ilmiah secara mendalam dan aplikatif (Kurnia et al., 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPA masih didominasi oleh metode ceramah dan berorientasi pada penyampaian produk pengetahuan. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran relatif rendah dan berpotensi menimbulkan

miskonsepsi (Dewi et al., 2025). Siswa cenderung menghafal konsep tanpa memahami keterkaitan antar gagasan ilmiah, sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan mengaplikasikan konsep dalam kehidupan sehari-hari (Ulandari et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran interaktif memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi dua arah antara siswa dengan materi maupun dengan guru (Munawir et al., 2024). Melalui integrasi teks, gambar, animasi, audio, dan simulasi, media interaktif mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Jafnihirda et al., 2023). Secara teoretis, penyajian informasi dalam berbagai representasi visual dan verbal dapat memperkuat proses kognitif siswa dalam membangun pemahaman konsep.

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap pemahaman

konsep IPA. (Deria & Wardani, 2022) melaporkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. (Fitriyah et al., 2025) menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperjelas pemahaman konsep IPA. Selain itu, (Uno, 2024) menemukan bahwa media berbasis Augmented Reality mampu meningkatkan keterlibatan serta hasil pemahaman konsep siswa secara lebih optimal. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa media interaktif berpotensi menjadi strategi efektif dalam pembelajaran IPA.

Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengujian satu jenis media secara terpisah dengan lingkup dan sampel terbatas. Kajian yang mengintegrasikan serta mensintesis berbagai jenis media interaktif untuk melihat pola efektivitasnya secara komprehensif masih relatif terbatas, khususnya pada konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar. Padahal, sintesis sistematis diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai kecenderungan hasil

penelitian, tingkat efektivitas, serta karakteristik media yang paling relevan digunakan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis hasil-hasil penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Penelitian ini difokuskan pada identifikasi jenis media yang digunakan, desain penelitian yang diterapkan, serta tingkat efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis serta menjadi dasar praktis dalam pengembangan media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. SLR merupakan metode yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis bukti penelitian secara sistematis guna menjawab

pertanyaan penelitian (Veronika et al., 2025) Prosedur penelitian mengacu pada pedoman PRISMA 2020 serta kerangka SPAR-4-SLR yang menekankan transparansi dan keterlacakan setiap tahapan penelitian (Wulandari et al., 2025). Pencarian artikel dilakukan melalui database Google Scholar menggunakan kata kunci “media pembelajaran interaktif”, “pemahaman konsep IPA”, dan “sekolah dasar” pada rentang tahun 2022–2025.

Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel dari jurnal terakreditasi, (2) fokus pada penggunaan media interaktif di sekolah dasar, dan (3) mengkaji pemahaman konsep IPA. Sementara itu, kriteria eksklusi mencakup: (1) artikel tanpa data pemahaman konsep yang jelas, (2) publikasi di bawah tahun 2021, dan (3) subjek penelitian di luar jenjang sekolah dasar (Almazmar et al., 2026). Proses seleksi dilakukan secara bertahap melalui identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi. Dari 30 artikel awal, disaring menjadi 22 artikel berdasarkan judul dan abstrak, kemudian 12 artikel melalui telaah teks lengkap, hingga diperoleh 10 artikel yang memenuhi kriteria dan dianalisis dalam penelitian ini.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelusuran artikel melalui database Google Scholar dengan kata kunci yang relevan, ditemukan berbagai penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan seleksi artikel

menggunakan tahapan PRISMA dan memperoleh 10 artikel yang memenuhi kriteria inklusi.

Tabel 1 berikut menunjukkan hasil penelitian analisis rangkuman artikel yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA pada siswa sekolah dasar.

Tabel 1 Efektivitas Media Interaktif terhadap Pemahaman Konsep IPA

No	Penulis & Tahun	Judul	Jenis Media	Metode	Tamuan / Hasil
1.	Deria, & Wardani (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar.	Media powerpoint interaktif	Research And Development (R&D) megadopsi pada model pengembangan Borg and Gal	Pada uji coba produk diperoleh presentase sebesar 85% sedangkan pada uji pemakaian diperoleh presentase sebesar 81% kedua uji coba ini masuk pada kriteria sangat positif. Dengan demikian media powerpoint interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.
2.	Sultan, et al. (2026)	Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan	multimedia interaktif	Research and Development (R&D) model ADDIE	Hasil uji MANOVA menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan secara simultan terhadap pemahaman konsep IPA dan

No	Penulis & Tahun	Judul	Jenis Media	Metode	Tamuan / Hasil
		n Pemahaman Konsep Ipa Dan Kemandirian Belajar Siswa Sd			kemandirian belajar siswa (Sig. = 0,000). Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif materi sistem tata surya terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep dan kemandirian belajar siswa sekolah dasar.
3.	Sukmaningrum, et al. (2023)	Penggunaan Media interaktif Berbasis Macromedia Flash terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar	media interaktif berbasis macromedia flash	penelitian kuantitatif dengan desain nonequivalent control group design (pretest-posttest)	Berdasarkan hasil Independent Sample t Test pada hasil posttest diperoleh sig (2-tailed) yaitu $< \alpha = 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan media interaktif berbasis macromedia flash terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar
4.	Aurora, et al. (2024)	Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia	Media Pembelajaran Video Interaktif	Penelitian Kuantitatif dengan Desain Kuasi Eksperimen.	Berdasarkan hasil tes, diperoleh hasil bahwa pembelajaran menggunakan media video interaktif memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa yang menunjukkan bahwa hasil rata-rata kemampuan awal siswa yakni sebesar 35,30.

No	Penulis & Tahun	Judul	Jenis Media	Metode	Tamuan / Hasil
5.	Uno (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di SDN 10 Tilamuta	Media pembelajaran interaktif berbasis Augmented Reality (AR)	penelitian dan pengembangan (Research and Development, R&D) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR berhasil meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa secara signifikan. Data tes pemahaman sebelum dan setelah penerapan media menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman siswa dari 65 menjadi 85, efektivitas media dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi IPA
6.	Ramadhanty, et al. (2023)	Pengaruh Media Video Scribe Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar	media video scribe	Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan desain Nonequivalent Control Group Design	Pemahaman konsep IPA siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berupa video scribe lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.
7.	Fitriyah, et al. (2025)	Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Ipa	Media video animasi	Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman terhadap

No	Penulis & Tahun	Judul	Jenis Media	Metode	Tamuan / Hasil
		Siswa Kelas Iv Mi Darusalam Bengkulu Tengah			konsep IPA yang sebelumnya dianggap sulit
8.	Maula, et al. (2025)	Pengaruh E-Book Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar	Media e-book interaktif	penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan desain penelitian pre-eksperimental design.	Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perolehan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah menggunakan e-book interaktif yang mendapatkan kenaikan sebesar 30,65 setelah penggunaan e-book interaktif dalam pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN Babakan Jawa III Majalengka.
9.	Pratama, et al. (2025)	Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ipas Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Selanegara	Media audio visual	kuantitatif dengan desain pretest-posttest satu kelompok	Media Audio Visual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t berpasangan (Paired sample t-test) yang menunjukkan peningkatan pada nilai siswa dari pretest ke posttest, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 (< 0,05).

No	Penulis & Tahun	Judul	Jenis Media	Metode	Tamuan / Hasil
10.	Wibowo & Dahlan (2025)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar	Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi	Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE	Hasil tersebut membuktikan bahwa konten video animasi yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman konsep, menarik minat belajar siswa, serta relevan digunakan pada materi IPA yang bersifat abstrak seperti magnetisme dan listrik.

Berdasarkan seleksi melalui alur PRISMA, diperoleh 10 artikel (2022–2026) yang mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. Media yang digunakan meliputi PowerPoint interaktif, multimedia berbasis ADDIE, Macromedia Flash, video interaktif, Augmented Reality (AR), video scribe, video animasi, e-book interaktif, dan media audio visual. Hasil sintesis menunjukkan bahwa seluruh penelitian secara konsisten melaporkan peningkatan pemahaman konsep IPA. Peningkatan tersebut dibuktikan melalui kenaikan skor pretest–posttest, hasil uji statistik yang

signifikan, serta kelayakan media pada penelitian pengembangan.

Berdasarkan sintesis 10 artikel pada Tabel 1, seluruh penelitian secara konsisten menunjukkan peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar setelah penggunaan media pembelajaran interaktif. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan skor hasil belajar dan diperkuat oleh hasil uji statistik yang signifikan, seperti nilai signifikansi 0,001 (<0,05) (Pratama et al., 2025). Secara empiris, peningkatan bervariasi, misalnya dari 65 menjadi 85 (Uno, 2024) dan sebesar 30,65 poin (Maula et al., 2025). Temuan ini menegaskan bahwa media interaktif

tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual siswa terhadap materi yang bersifat abstrak.

Ditinjau dari jenis media, ditemukan bahwa media dengan interaktivitas dan visualisasi tinggi memberikan dampak lebih signifikan terhadap pemahaman konsep IPA. Media seperti Augmented Reality, multimedia interaktif, dan video animasi menunjukkan efektivitas lebih tinggi dibandingkan media sederhana. Temuan ini didukung oleh penelitian (Wibowo & Dahlan, 2025) serta (Uno, 2024) yang menunjukkan peningkatan signifikan melalui penggunaan video animasi dan AR. Visualisasi dinamis memungkinkan konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan siswa membangun representasi mental.

Ditinjau dari desain penelitian, pendekatan eksperimen dan quasi eksperimen menunjukkan perbedaan signifikan antara penggunaan media interaktif dan metode konvensional. Hal ini didukung oleh uji statistik dengan nilai signifikansi $<0,05$ (Sukmaningrum et al., 2023) serta temuan (Ramadhanty et al., 2023) bahwa video scribe lebih efektif dibandingkan metode ceramah.

Temuan ini menegaskan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan dampak nyata dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan, media interaktif menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, seperti dilaporkan oleh (Deria & Wardani, 2022) sebesar 85% dan 81%. Selain itu, (Sultan et al., 2026) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep dan kemandirian belajar melalui uji MANOVA (0,000). Temuan ini menegaskan bahwa media yang dirancang secara sistematis tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga mendukung kemandirian belajar siswa.

Multimedia interaktif menyajikan materi melalui kombinasi visual dan audio yang menarik, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan mengurangi kejenuhan siswa. Hal ini berdampak pada meningkatnya minat dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Temuan ini sejalan dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa integrasi berbagai representasi dapat memperdalam pemahaman

dibandingkan penyajian tunggal (Mayer, 2009).

Lebih lanjut, teori ini menegaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika informasi disajikan secara terstruktur tanpa membebani kapasitas kognitif siswa. Dalam konteks ini, media interaktif membantu mengorganisasi informasi secara sistematis dan mengurangi beban kognitif. Hal ini menjelaskan bahwa visualisasi dinamis lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep abstrak dibandingkan penyajian berbasis teks.

Selain itu, teori Bruner menegaskan bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa dan berlangsung secara bertahap dari konkret ke abstrak (Sa'adah et al., 2025). Dalam konteks ini, media interaktif yang dirancang secara tepat mampu membantu siswa memahami konsep melalui penyajian yang lebih sistematis dan bertahap. Media tersebut juga berperan dalam mengurangi beban kognitif sehingga informasi lebih mudah diproses. Oleh karena itu, visualisasi dinamis dalam media interaktif lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep

abstrak dibandingkan media yang hanya berbasis teks.

Dalam perspektif konstruktivisme, pemahaman konsep dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media interaktif mendorong interaksi dengan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif. Hal ini tercermin dari peningkatan minat dan keterlibatan siswa, khususnya pada penggunaan video animasi dan multimedia interaktif. Keterlibatan tersebut memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara mandiri melalui eksplorasi dan refleksi, sehingga memperdalam pemahaman konsep.

Meskipun demikian, hasil sintesis menunjukkan bahwa efektivitas media interaktif dipengaruhi oleh kualitas desain, kesesuaian materi, dan kompetensi guru dalam implementasi. Media dengan interaktivitas tinggi tidak akan optimal tanpa strategi pembelajaran yang tepat. Selain itu, media interaktif lebih efektif pada materi abstrak dibandingkan materi sederhana. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas media bersifat kontekstual dan tidak dapat digeneralisasi secara mutlak.

Secara keseluruhan, sintesis penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang memperkuat pemahaman konsep secara signifikan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review (SLR) terhadap 10 artikel tahun 2022–2026, media pembelajaran interaktif terbukti konsisten efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. Temuan ini didukung oleh peningkatan skor pretest–posttest, hasil uji statistik yang signifikan, serta kelayakan tinggi pada penelitian pengembangan. Media interaktif mampu mengkonkretkan konsep abstrak melalui visualisasi dinamis dan interaktif. Media seperti multimedia interaktif, Augmented Reality, dan video animasi menunjukkan efektivitas paling optimal karena meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan demikian, interaktivitas dan visualisasi menjadi

faktor utama dalam memperkuat pemahaman konseptual.

Namun demikian, penelitian ini terbatas pada sumber Google Scholar dengan dominasi artikel nasional serta fokus pada hasil jangka pendek. Hal ini menunjukkan bahwa keberlanjutan pemahaman konsep belum tergambar secara komprehensif. Selain itu, efektivitas media dipengaruhi oleh kualitas desain, kesesuaian materi, dan kompetensi guru. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya perlu memperluas sumber data dan mengkaji efektivitas media dalam jangka panjang. Kajian lanjutan juga perlu menekankan desain media dan tingkat interaktivitas. Dengan demikian, pengembangan media interaktif diharapkan semakin optimal dalam meningkatkan pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Almazmar, G. K., Kurino, Y. D., & Rosidah, A. (2026). Efektivitas Media Audio Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(1), 117–128.
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2022).

- Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 148–156. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.12283>
- Dewi, A. F. K., Khasanah, D. Z. N., Puspitasari, R. E., & Setiadi, H. W. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran 3D berbasis Sketchfab dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 691–698.
- Fitriyah, Pratiwi, M. S., & Raharjo, K. (2025). Penggunaan media video animasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman konsep IPA siswa kelas IV MI Darusalam Bengkulu Tengah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 112–121.
- Izmala, A., Yusuf, D., Meilisa, & Iskandar, S. (2025). Peran guru dalam mendorong inovasi pembelajaran di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 292–302.
- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Kurnia, Y. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Tinjauan Literatur: Pengaruh Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Ilmu*, 4(1), 56–66. <https://doi.org/10.31869/jmi.v4i1.6565>
- Maswain, A. S., Abdullah, R. T., & Malang, U. I. (2025). Perubahan pendidikan di era digital. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier*, 9(1), 225–229.
- Maula, M., Febriyanto, B., Yuliati, Y., & Aini, R. P. (2025). Pengaruh E-Book Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 539–545. <https://doi.org/10.51169/ideguru>

- v10i1.1455
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71.
- Pratama, I. A., Riyadi, M. I. R., & Isnawati, F. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 SELANEGARA. *IMEIJ: Indo- MathEdu Intellectuals*, 6(4), 5909–5923.
- Ramadhanty, N. S., Rini, C. P., & Amaliyah, A. (2023). Pengaruh Media Video Scribe Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 184–192. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5970>
- Sa'adah, S. A., Wakhidah, N., Arum, W. F., Hidayati, S., & Indayati, T. (2025). Analisis tingkat pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA: Analyzing the level of understanding of student concepting in science learning. *Edu-Sains*, 14(1), 7–15.
- Sukmaningrum, A., Juniarso, T., & Wardani, I. S. (2023). Penggunaan Media interaktif Berbasis Macromedia Flash terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edubase: Journal of Basic Education*, 4(2), 213–222. <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/1059> WebJournal: <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase>
- Sultan, Wasino, Sarwi, & Raharjo, T. J. (2026). Keefektifan multimedia pembelajaran interaktif materi sistem tata surya untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA dan kemandirian belajar siswa SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 33–41.
- Ulandari, L., Surya, Y. F., Kusuma, Y. Y., Rizal, S., & Fadhilaturahmi. (2023). Peningkatan pemahaman konsep pembelajaran IPA dengan menggunakan model predict, observer, explain berbantu video animasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Program*

- Studi PGMI, 10(3), 700–710.*
- Uno, W. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA di SDN 10 Tilamuta. *Jurnal Petisi, 5(2), 100–106.*
- Veronika, E. R., Munthe, F. N. Y., & Simbolon, I. C. (2025). Systematic Literature Review (SLR): Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Sakola: Journal of Sains Cooperative Learning and Law, 2(1), 482–488.*
<https://doi.org/10.57235/sakola.v2i1.5766>
- Wibowo, S. P., & Dahlan, Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(4), 375–388.*
<https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4785>
- Wulandari, W., Rahmadi, H., Sari, R., Sumardi, & Menanda, W. (2025). Digitalisasi Akuntansi di Era Industri 4.0: Systematic Literature Review Atas Tren, Manfaat, dan Tantangan (2018–2025). *AKUA: Jurnal Akuntansi Dan Keuangan, 4(4), 785–794.*
<https://doi.org/10.54259/akua.v4i4.5773>