Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 3 Agustus 2025

Tinjauan Pustaka: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran IPA Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2019 – 2025

Calis Meila Intantri[1], Sungkowo Edy Mulyono[2],Bambang Subali[3], Nuni Widiarti[4]
[1,2,3,4]Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[1]calismeila@students.unnes.ac.id

Abstrak

Siswa di jenjang Sekolah Dasar sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA yang sifatnya abstrak dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai. Integrasi teknologi dalam pengembangan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi penting untuk menjawab tantangan pendidikan di era global. Penelitian ini menggunakan desain berupa *Systematic Literature Review* terhadap jurnal yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran IPA di jenjang SD pada tahun 2019 - 2025 yang diambil dari google scholar, scopus, maupun crossref. Dari 100 jurnal, kemudian dilakukan seleksi dengan alur PRISMA. Setelah ditetapkan kriteria inklusi, didapatkan10 artikel yang masuk ke dalam kriteria inklusi yang ditentukan. Hasil dari telaah artikel menunjukkan tren jenis media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPA pada jenjang Sekolah Dasar yang beragam mulai dari *VCD* interaktif*, Articulate Storyline, PowerPoint, Adobe Flash Professional, Canva,* hingga *Google-Sites.* Penelitian yang paling banyak dilakukan adalah pada tingkat kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan yang dominan adalah ADDIE. Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, sebagian besar penelitian berfokus pada peningkatan hasil belajar IPA, sementara dampak media terhadap aspek kognitif lainnya seperti keterampilan berpikir kritis, literasi sains, maupun aspek non-kognitif masih jarang dieksplorasi. Hal ini membuka peluang penelitian lanjutan dengan fokus yang lebih luas.

Kata kunci: *Systematic Literature Review*, PRISMA, Media Pembelajaran Interaktif IPA

Pendahuluan

Proses interaksi siswa dengan lingkungan di sekelilingnya untuk menuju kepada perubahan perilaku positif disebut dengan belajar (Ariani Hrp et al., 2022). Sependapat dengan pernyataan tersebut, Sukatin et al. (2022) juga menyatakan bahwa belajar dapat dikatakan sebagai usaha dari seseorang untuk merubah tingkah lakunya sebagai hasil dari pengalaman yang diperoleh dalam interaksi dengan lingkungannya. Lebih lanjut ia mengatakan fungsi utama guru adalah mengondisikan lingkungan untuk mendukung terjadinya perubahan perilaku dari peserta didik.

Pendidikan dasar pada hakikatnya diselenggarakan untuk membekali siswa dengan fondasi yang kuat, baik dalam sikap, kemampuan, maupun keterampilan dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Rozan Arkhan Daifullah et al., 2024). Salah satu pelajaran yang perlu dikuasai siswa termasuk di jenjang SD adalah IPA. IPA mempelajari berbagai fenomena atau kejadian di sekitar kita yang kemudian dikaji melalui berbagai pengamatan dan percobaan secara sistematis (Yanti et al., 2024). Pembelajaran IPA pada dasarnya bukan hanya memerlukan pemahaman konsep dan materi saja, namun lebih dari itu pembelajaran IPA juga bertujuan untuk menguasai keterampilan proses sains yang banyak dijumpai dan dapat diterapkan oleh siswa

dalam kehidupan sehari-hari (Nugroho, 2020). Karakter IPA yang cenderung abstrak sering membuat siswa kesulitan memahami konsep, terutama bila siswa tidak pernah mengalami atau merasakan langsung (Fatimah & Bramastia, 2021). Kenyataan yang sering terjadi di Sekolah Dasar adalah banyak siswa yang terkendala dan sulit memahami materi pokok dalam pembelajaran IPA (Meilani et al., 2020). Kendala ini diperburuk dengan dominasi metode konvensional dan terbatasnya ketersediaan media pembelajaran inovatif, sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran secara optimal mampu menolong siswa untuk memahami konsep serta materi yang sifatnya abstrak seperti dalam pembelajaran IPA sehingga menjadi lebih konkret dan dapat dipahami oleh peserta didik (Setyarini et al., 2022). Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat dari Sudirman. et al. (2023) yang menyatakan jika media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses belajar harus mampu melibatkan siswa dan bisa menyesuaikan dengan kebutuhan belajarnya. Media pembelajaran yang kini banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di era abad 21 tak lepas dari pengaruh teknologi (Robbia & Fuadi, 2020). Hal ini juga diperkuat dengan pandangan Wicaksono et al. (2022), yaitu pembelajaran yang dilakukan di sekolah harus mampu mengikuti perkembangan serta perubahan zaman, sebab teknologi digital beserta kecakapan penggunaannya akan selalu dibutuhkan manusia dalam kehidupan masa mendatang.

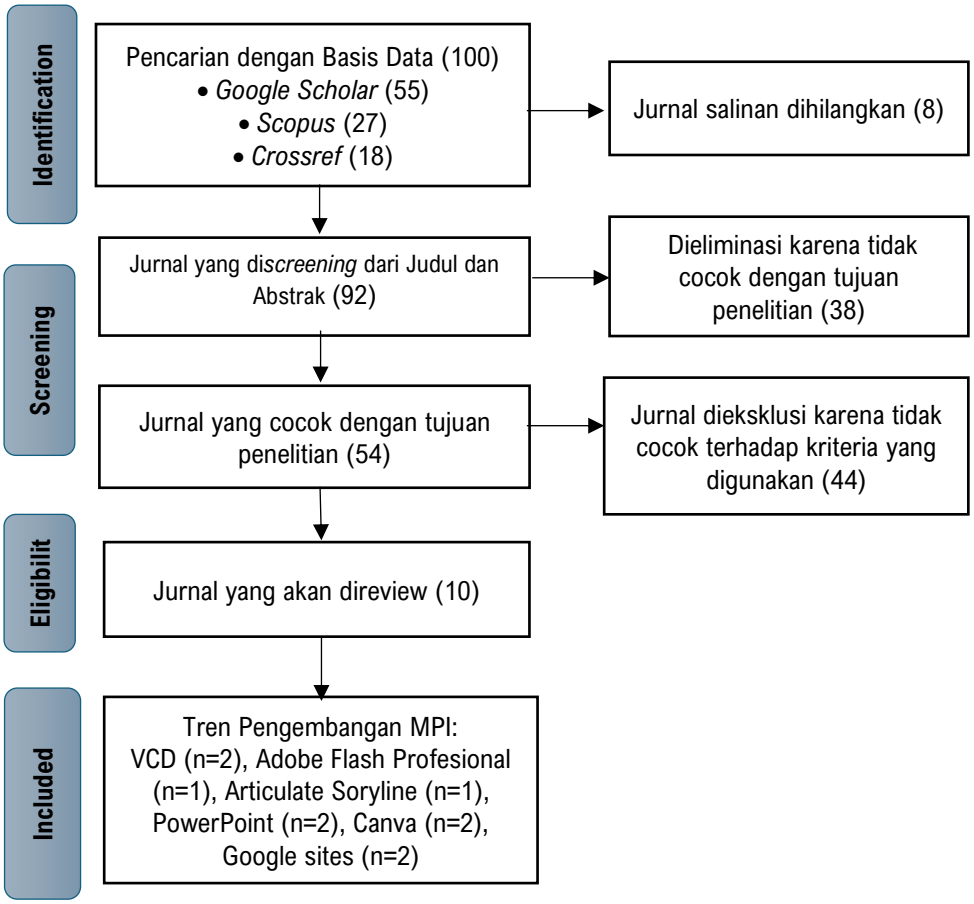
Berbagai inovasi dalam menciptakan media pembelajaran kekinian yang selaras dengan perkembangan di abad 21 telah banyak dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital. Menurut Habib et al. (2020), multimedia interaktif bukan hanya sekedar menarik perhatian, tetapi juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Lebih lanjut ia menyatakan bahwa penggunaan multimedia ini salah satu tujuannya agar dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif serta berhasil, sehingga siswa bisa membangun pemahamannya sendiri sesuai tahap perkembangannya. Pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu belajar yang inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi digital dapat dipergunakan dalam berbagai strategi dan model pembelajaran pada pelajaran IPA di Sekolah Dasar telah banyak dilakukan, mulai dari video interaktif, power point interaktif, adobe flash, hingga media interaktif yang berbasis website dan memanfaatkan *platform* digital lainnya (Jannah & Atmojo, 2022).

Tinjauan literatur sistematis ini bertujuan untuk memetakan tren pengembangan tersebut berdasarkan klasifikasi jenis media pembelajaran interaktif, materi IPA, dan tujuan penelitian selama periode tersebut. Manfaat penelitian ini adalah memberikan informasi pada pembaca dan peneliti terkait dengan tren penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pelajaran IPA jenjang Sekolah Dasar tahun 2019 – 2025, sekaligus mengidentifikasi celah penelitian yang dapat dijadikan arah riset lanjutan.

Metode

Metode yang dipergunakan pada penelitian yang dilakukan adalah *Systematic Literatur Review* (SLR), dengan memakai studi desain *PRISMA (Prefferes Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analysis). PRISMA flow* dipergunakan sebagai panduan dalam melakukan penilaian terhadap sebuah systematic reviews dan atau meta analisis, yang juga dapat menunjukkan bahwa *SLR* merupakan tinjauan pustaka yang dilaksanakan secara menyeluruh serta sistematis dalam proses identifikasi, seleksi, dan menilai penelitian yang relevan. Proses penelitian *SLR,* menggunakan alur PRISMA yang terdiri dari beberapa langkah, seperti cara memilih data, kriteria penelitian, serta seleksi data. Proses seleksi artikel dengan menggunakan tahapan PRISMA seperti yang ditunjukkan dalam Gambar 1.

Copyright © 2025 The Author(s)



Gambar 1. Tahapan *PRISMA*

Populasi penelitian ini adalah 100 artikel yang didapatkan melalui proses pencarian dan pemilihan artikel menggunakan bantuan *software Publish or Perish 8 (PoP8),* dengan *Google Scholar, Scopus,* dan *Crossref* sebagai *database* pencarian. Artikel yang diperoleh dalam proses pencarian melalui PoP8 kemudian diseleksi dan disimpan dalam perangkat lunak *Mendeley.* Dalam proses seleksi artikel yang dilakukan, ditetapkan beberapa kriteria inklusi artikel yang akan dilakukan *review* dalam penelitian ini, antara lain adalah artikel penelitian yang diterbitkan dalam jurnal pada rentang tahun 2019 – 2025, ditulis dalam Bahasa Indonesia dan atau Bahasa Inggris, menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, tentang pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPA, dan jenjang Sekolah Dasar. Sedangkan dalam proses pencarian artikel menggunakan kata kunci "pengembangan media", "media pembelajaran interaktif", "pembelajaran IPA".

Hasil

Analisis Artikel yang Relevan

Hasil pencarian jurnal memakai kata kunci, diperoleh 100 artikel Kemudian peneliti melakukan pengecekan dan didapati 8 artikel dupilkat, yang kemudian dilakukan penghapusan sehingga tersisa 92 artikel jurnal. Tahap selanjutnya dilakukan screening dari judul dan abstark pada 92 artikel, dan diperoleh 38 artikel yang tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini sehingga harus dieksklusi, dan menyisakan 54 artikel jurnal. Tahap berikutnya dilakukan penyaringan artikel yang akan dinilai menurut kecocokan terhadap kriteria yang digunakan. Dalam tahap ini diperoleh 10 artikel yang sesuai terhadap kriteria yang digunakan dan akan direview, sedangkan

sejumlah 44 artikel jurnal dieksklusi karena tidak termasuk pada kriteria inklusi yang telah ditetapkan. Dari 10 artikel yang telah terpilih selanjutnya akan ditelaah untuk mengetahui tren penelitian dalam rentang tahun tertentu, serta memperoleh gambaran tentang berbagai penelitian yang dikaji (Putri & Suharso, 2023). Pada Tabel 1 berikut ini merupakan 10 artikel terpilih untuk ditelaah.

Tabel 1. Penelitian Terkait Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA di Jenjang SD

Peneliti	Tahun	Media	Kelas
Mizana Q, Mahmud A, Eddy N, Neni H	2019	Media pembelajaran interaktif IPA dengan bentuk *Compact Disk (CD)* interaktif	IV
Angganingrum S.H, Muhammad Hanif, Gunarhadi, Roemintoyo	2019	Media pembelajaran interaktif berbentuk Video Compact Disk (VCD) interaktif	V
Gede Cris S.D, I Gde Wawan S, Adrianus I Wayan Ilia	2020	Multimedia interaktif dengan software Adobe Flash Professional	V
Arum D.S, Iva S, Tunjungsari S	2021	Media pembelajaran interaktif berbasiskan Articulate Storyline	IV
Cindya Alfi, M. Fatih, Khilyatul. I	2022	Powerpoint interaktif berbasiskan animasi	V
Arini Anindya	2023	MPI berbasiskan Microsoft PowerPoint	V
Syafira N, Mulyani	2023	Media pembelajaran interaktif berbasis website google sites	V
Yulfa Syahdina R, Fahrur R, Elvi M, Albert P.S, Imelda Free U.M	2024	Multimedia interaktif Canva	IV
Venanda H, Sigit Y	2025	Media pembelajaran interaktif dengan Google-Sites	V
Fithrotin N, Suratno, Susilo T.W	2025	Media pembelajaran interaktif Canva	V

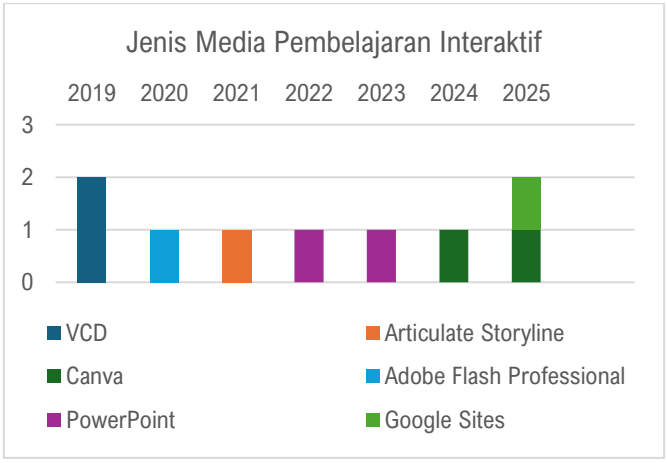
(Sumber: Hasil olah *literatur review* penelitian)

Hasil telaah artikel seperti ditunjukkan pada Tabel 1 menunjukkan variasi media pembelajaran interaktif IPA yang dikembangkan di jenjang SD pada periode tahun 2019-2025. Tahun 2019, pengembangan media masih didominasi oleh media berbasis *offline* seperti *Compact Disk* dan *VCD* interaktif. Selanjutnya semakin berkembang ke arah multimedia berbasis perangkat lunak seperti *Adobe Flash Professional* (tahun 2020), *Articulate Storyline* (tahun 2021), dan *PowerPoint* animasi (tahun 2022–2023). Tren terbaru menunjukkan pergeseran ke platform digital berbasis web, yakni Canva (tahun 2024) dan Google Sites (tahun 2023 dan 2025).

Media Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan

Berbagai jenis dan ragam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian yang telah dikaji ditunjukkan dalam Gambar 2 berikut ini.

Copyright © 2025 The Author(s)

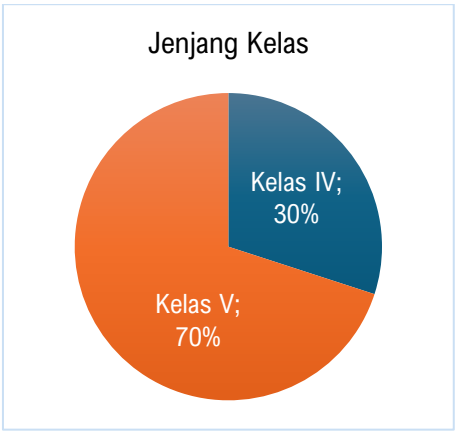


Gambar 2. Media Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan

Gambar 2 menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif beragam dan berubah sesuai dengan perkembangan teknologi yang dinamis. Mulai dari media VCD interaktif sebanyak 2 penelitian yang dilakukan pada tahun 2019; *Adobe Flash Professional* sebanyak 1 penelitian di tahun 2020*; Articulate Storyline* sebanyak 1 penelitian di tahun 2021; *PowerPoint* Interaktif sebanyak 1 penelitian di tahun 2022, dan 1 penelitian di tahun 2023; Hingga yang terkini ialah dengan menggunakan *platform* digital seperti *Canva* sebanyak 1 penelitian di tahun 2024 dan 1 penelitian di tahun 2025, dan *Google Sites* sebanyak 2 penelitian yaitu di tahun 2023 dan 2025.

Jenjang Kelas dalam Penelitian yang Dilakukan

Jenjang kelas dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang dilakukan di tingkat Sekolah Dasar yang telah dilakukan ditunjukkan dalam Gambar 3.

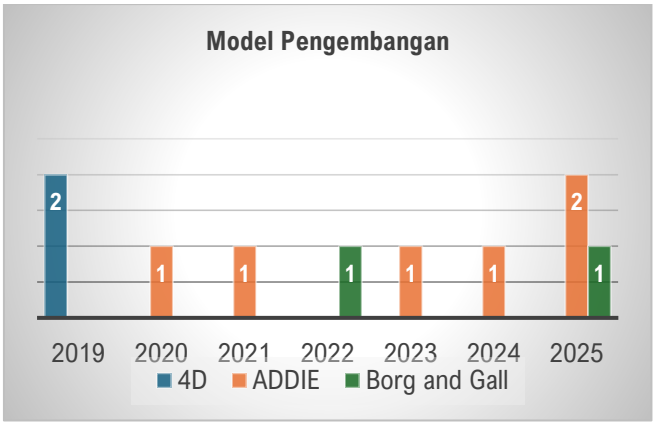


Gambar 3. Jenjang Kelas dalam Pengembangan MPI

Hasil telaah terhadap artikel menunjukkan jenjang kelas dalam pengembangan media pembelajaran interaktif IPA di jenjang SD terbagi menjadi 2 kelompok yakni kelas IV dan V.

Model Pengembangan dalam Penelitian

Hasil kajian terhadap artikel yang terpilih menunjukkan bahwa penelitian dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan metode penelitian R&D menggunakan berbagai model seperti ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Model Pengembangan dalam Penelitian

Gambar 4 menunjukkan bahwa ADDIE menjadi model yang dominan dipergunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, yaitu di tahun 2020, 2021, 2023 dan 2024 masing-masing sebanyak 1 penelitian, dan pada tahun 2025 sebanyak 2 penelitian. Hasil total dari review 10 jurnal diperoleh sebanyak 6 penelitian dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model 4D dipakai pada 2 penelitian di tahun 2019, sedangkan 2 penelitian dan pengembangan lainnya di tahun 2022 dan 2025 menggunakan model *Borg and Gall*.

Pembahasan

Berbagai jenis media pembelajaran interaktif dikembangkan untuk tercapainya tujuan dari sebuah pembelajaran, sebab media pembelajaran penting dan berguna dalam menunjang kegiatan belajar serta mengajar, terutama untuk pelajaran yang materinya bersifat abstrak seperti pada Ilmu Pengetahuan Alam (Winangsih & Harahap, 2023). Guru akan sangat terbantu melalui pemanfaatan media pembelajaran, terutama untuk menerangkan materi yang awalnya masih bersifat abstrak menjadi bentuk konkret, menyesuaikan karakter dari siswa berusia Sekolah Dasar yang memerlukan media pembelajaran yang konkret (Diana et al., 2022).

Kajian terhadap artikel yang mendapati beberapa topik atau materi IPA yang telah dikembangkan ke dalam media pembelajaran interaktif IPA di SD dengan menggunakan berbagai macam model pengembangan. Hapsari et al. (2019) menggunakan metode R&D model 4D untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif IPA dengan bentuk *Compact Disk (CD)* interaktif, bagi siswa kelas IV SDN 034 Taraibangun. Penggunaan multimedia interaktif ini, menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar IPA materi rangka manusia, pada siswa kelas IV SDN 034 Taraibangun. Di tahun yang sama, Hapsari et al. (2019) juga melakukan penelitian serupa dengan metode R&D dengan model 4D untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbentuk *Video Compact Disk* (VCD) interaktif. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran VCD yang interaktif cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman dan wawasan siswa pada pelajaran IPA di kelas V, dan menunjukkan perbedaan nyata pada hasil prestasi belajar di kelompok eksperimen dengan kontrol.

Multimedia interaktif dengan memakai software Adobe Flash Professional untuk pembelajaran IPA pada materi siklus air dikembangkan oleh Dwiqi et al. (2020). Pengembangan media ini dikerjakan memakai metode R&D dengan model ADDIE. Hasilnya, media tersebut sangat bagus dan cocok dipakai untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, media ini juga efektif dalam menarik keinginan siswa untuk belajar, sehingga hasil pelajar siswa di kelas V SD Negeri Banjar Jawa dapat meningkat dengan signifikan.

Copyright © 2025 The Author(s)

Sedangkan Safira et al. (2021) melakukan penelitian memakai metode R&D model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif materi ekosistem dengan berbasiskan web Articulate Storyline. Media interaktif ini dikembangkan untuk pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN Menteng Atas 14. Hasilnya adalah sangat layak, serta dapat digunakan untuk menunjang partisipasi aktif siswa dan memperjelas materi ekosistem.

Penelitian dengan metode R&D model Borg and Gall juga pernah dilakukan (Alfi et al., 2022), untuk mengembangkan media powerpoint interaktif berbasiskan animasi dalam pembelajaran IPA yaitu materi organ gerak hewan dan manusia. Penelitian dilakukan dengan subjek siswa kelas V MINU Asrikaton. Dari hasil uji ahli, media pembelajaran powerpoint interaktif ini dinyatakan valid, dapat diimplementasikan, dan menarik bagi siswa.

Anindya (2023) melakukan penelitian terhadap siswa di kelas V SDN 1 Pengadilan. Penelitian tersebut dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint, memakai metode R&D model ADDIE. Media pembelajaran interaktif tersebut ternyata sangat cocok untuk dipakai pada pembelajaran IPA sebab mampu merangsang dan menaikkan minat serta motivasi belajar anak. Di tahun yang sama pula Nafeesa & Mulyani (2023) melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan basis *website* memakai google sites untuk pelajaran IPA pada pokok pembahasan bumi beserta alam semesta terhadap siswa kelas V SD Negeri 222 Gresik. Penelitian dan pengembangan tersebut dilaksanakan dengan memakai metode R&D model ADDIE. Hasilnya diperoleh bahwa media pembelajaran tersebut sungguh efektif dan menarik perhatian siswa selama berlangsungnya pembelajaran.

Rambe et al. (2024) mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS untuk materi pembelajaran gaya terhadap benda dengan menggunakan Canva. Anak kelas IV SDN 19 Rantau Utara dijadikan subjek dari penelitian tersebut dengan metode R&D model ADDIE. Hasilnya menunjukkan bahwa media yang dipakai dapat meningkatkan pencapaian belajar anak serta mampu menarik minat anak dalam proses pembelajaran.

Hermawati & Yulianto (2025), melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasiskan Google-Sites untuk pembelajaran IPAS pada siswa kelas V di SDN Rejamulya 02 dengan metode R&D model Borg and Gall. Dari hasil penelitian ini didapatkan hasil bahwa desain media yang telah dibuat dinyatakan cocok, efektif serta layak untuk meningkatkan hasil dari belajar IPAS siswa kelas V pada pokok bahasan bunyi beserta sifatnya. Sedangkan Nisyaa et al. (2025) memilih untuk memakai R&D model ADDIE dengan pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS ini dibuat dengan *platform* Canva. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V pada SD Negeri Nongkosawit 02. Berdasarkan hasil uji yang diperoleh, media pembelajaran interaktif berbasis canva pada pembelajaran IPAS SD dinyatakan layak serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V.

Berdasarkan hasil *review* artikel nampak bahwa sebagian besar penelitian serta pengembangan media pembelajaran interaktif pada jenjang Sekolah Dasar lebih banyak dilakukan untuk siswa kelas V dibandingkan kelas IV, dengan persentase sebesar 70% untuk kelas V, sedangkan 30% untuk kelas IV. Hal ini menandakan masih terbatasnya cakupan jenjang kelas di tingkat SD yang menjadi sasaran pengembangan media.

Hasil telaah artikel juga menunjukkan tren pengembangan media interaktif pada rentang tahun 2019-2025 telah memanfaatkan teknologi digital dengan menggunakan berbagai perangkat lunak ataupun *platform* digital. Tren ini secara dinamis mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi yang terjadi. Dari sisi perkembangan tren, penelitian di tahun 2019 masih banyak menggunakan media berbasis CD/VCD. Rentang tahun 2020-2021 mulai muncul pemanfaatan *software* aplikasi seperti *Powerpoint Interaktif*, *Adobe Flash* dan *Articulate Storyline.* Selanjutnya, pada tahun 2022-2025 terjadi pergeseran kuat ke arah *platform* digital yang lebih praktis dan berbasis *website* seperti *Canva* dan *Google Sites.* Pergeseran tren media

pembelajaran interaktif menjadi berbasis *website* ini memiliki beberapa keunggulan antara lain adalah akses global, update real-time, dapat digunakan di berbagai perangkat, serta dapat diintegrasikan dengan LMS (Abdulrahaman et al., 2020). Hal tersebut juga memunculkan tantangan yaitu membutuhkan internet stabil dan perlu kemampuan literasi digital guru/siswa. Media pembelajaran dengan memanfaatkan *platform* digital dianggap lebih praktis, tidak berbayar, mudah diakses, menarik, dapat menghubungkan berbagai informasi dalam betuk teks, video, gambar, audio, presentasi, dan media lainnya (Napitu et al., 2023).

Artikel yang telah dikaji menunjukkan penelitian pengembangan R&D dengan model ADDIE banyak digunakan oleh para peneliti. Tahapan ADDIE dilakukan dengan 5 langkah, yang tersusun atas analisa, rancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Rachma et al., 2023). Model ADDIE dinilai lebih rasional serta lengkap dari model lainnya, sehingga dapat dipergunakan untuk bermacam pengembangan produk pembelajaran seperti model, strategi, media, dan bahan ajar dalam pembelajaran (Hidayah & Mansurdin, 2024). Model ADDIE sangat relevan digunakan dalam penelitian pengembangan, sebab dapat disesuaikan untuk bermacam keadaan serta dilengkapi dengan revisi dan juga evaluasi di setiap tahapnya (Safitri & Aziz, 2022). Telaah artikel juga menunjukkan model pengembangan lainnya yang juga banyak dipakai adalah 4D. Dibandingkan model lain seperti ADDIE, model 4D dianggap memiliki tahapan yang relatif sederhana sehingga tidak membutuhkan waktu pengembangan yang terlalu lama (Maydiantoro, 2021). Selain itu model 4D cocok digunakan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran seperti buku, modul, atau media, dan penyajiannya juga tergolong lebih lengkap dan sistematis (Taufik et al., 2022).

Hasil tinjauan literatur memperlihatkan bahwa peningkatan terhadap hasil belajar siswa lebih banyak menjadi fokus dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam kurun waktu 2019-2025. Berdasarkan hasil penelitian yang dikaji, media pembelajaran yang bersifat interaktif yang dikembangkan terbukti berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan aspek lain yang tidak kalah penting seperti keterampilan berpikir kritis, literasi sains, kreativitas, motivasi, maupun kolaborasi siswa masih relatif jarang ditelaah. Meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis, literasi sains, ataupun aspek lainnya juga dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada penelitian-penelitian berikutnya.

Temuan ini membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas fokus pengembangan media interaktif, tidak hanya mengukur capaian hasil belajar, tetapi juga mengintegrasikan pengembangan keterampilan abad 21. Penelitian komparatif antar-*platform* digital juga perlu dilakukan, misalnya membandingkan efektivitas Canva dan Google Sites dalam mendukung pembelajaran IPA. Selain itu, perluasan target penelitian ke jenjang kelas lain dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran interaktif di tingkat Sekolah Dasar.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif IPA ke depan sebaiknya diarahkan pada upaya meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, serta mendukung kompetensi yang relevan dengan kebutuhan abad 21.

Kesimpulan

Hasil kajian literatur sistematis ini menunjukkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran interaktif IPA jenjang SD tahun 2019–2025 mengalami perkembangan signifikan sesuai dengan perkembangan teknologi yang terjadi, mulai dari media *VCD*, *PowerPoint* animasi, articulate storyline, adobe flash, hingga yang berbasis *website* Google Sites, dan juga

Copyright © 2025 The Author(s)

menggunakan platform digital seperti Canva. Hasil belajar siswa terbukti dapat ditingkatkan secara efektif dan efisien melalui pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif. ADDIE, Borg and Gall, dan 4D merupakan model pengembangan yang sering dipakai. Kecenderungan dalam tren pengembangan media pembelajaran interaktif yang dilakukan dalam 1 tahun terakhir lebih mengarah pada penggunaan *platform* digital dan *website* yang mendukung pembelajaran abad 21.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih yang mendalam penulis haturkan bagi seluruh pihak yang sudah mendukung dan berkontribusi dalam penelitian tinjauan pustaka sistematik ini dan pada proses penyusunan artikel. Yang terutama kepada dosen pembimbing, serta pengampu pada mata kuliah Karya Ilmiah dan Metode Penelitian di Universitas Negeri Semarang yang sudah berkenan memberi bimbingan dan pendampingan kepada penulis selama melakukan penyusunan artikel ini. Terimakasih juga kepada Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dukungan fasilitas terbaiknya. Penulis juga berterimakasih kepada rekan-rekan sejawat atas segala bentuk dukungan dan semangat yang tentu memberikan dampak positif terhadap penyusunan artikel ini.

References

Abdulrahaman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia Tools in The Teaching and Learning Processes: A Systematic Review. *Heliyon*, *6*(11). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312

Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, *6*(2), 351. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487

Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *JUTECH : Journal Education and Technology*, *4*(1). https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146

Ariani Hrp, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. . S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Widina Bhakti Persada.

Diana, D., Sukamti., & Winahyu, S. E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, *2*(11), 1110–1120. https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120

Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, *8*(2), 33–48. https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.91742

Fatimah, H., & Bramastia. (2021). Literatur Review Pengembangan Media Pembelajaran Sains. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, *10*(2), 125. https://doi.org/10.20961/inkuiri.v10i2.57255

Habib, A., Made Astra, I., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, *3*(1), 25–35.

Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, *8*(4), 1245–1255. https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245

Hermawati, V., & Yulianto, S. (2025). Development of Google Sites Website Based Learning Media to Improve IPAS Learning Outcomes on the Material of Sound and Its Propertie:

Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*. https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i2.10277

Hidayah, F. Mulya., & Mansurdin. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Menggunakan Model ADDIE pada Materi Menggambar Objek Tumbuhan di Kelas V SD Gugus 1 Lubuk Kilangan Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(03).

Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 1064–1074. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124

Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, *1*(2), 29–35.

Meilani, D., Aiman, U., Guru, P., Dasar, S., & Kupang, U. M. (2020). Indonesian Journal of Primary Education Implementasi Pembelajaran Abad 21 terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik dengan Pengendalian Motivasi Belajar. *Indonesian Journal of Primary Education*, *4*(1), 19–24. https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24419

Nafeesa, S., & Mulyani, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "Meteor Bumestala" Berbasis Website Google Sites Materi Bumi dan Alam Semesta Kelas VI Sekolah Dasar. In *JPGSD (Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar)* (Vol. 11, Issue 1, pp. 182–191). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52632

Napitu, F. R., Fitri, I. N., Limbong, J., & Sulistiani, N. R. (2023). Pemanfaatan Google Sites sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan*, *9*. https://doi.org/10.37058/jspendidikan.v9i1.4374

Nisyaa, F., Suratno, & Widodo, S. T. (2025). Development of Canva-based Interactive Learning Media for Elementary School IPAS Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *11*(1), 656–663. https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i1.8503

Nugroho, G. (2020). Analisis motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di SDN 16/ii Sepunggur. *Integrated Science Education Journal*, *1*(2), 67–71. https://doi.org/10.37251/isej.v1i2.67

Putri, F. R., & Suharso, A. (2023). Systematic Literature Review Penggunaan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi. *INFOTECH Journal*, *9*(2), 377–382. https://doi.org/10.31949/infotech.v9i2.6270

Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, *01*(08), 506–516.

Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, *8*(4), 715. https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420

Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *5*(2), 117–123. https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125

Rozan Arkhan Daifullah, Hashim Al Ash Hari, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Peran Dasar-Dasar Kependidikan dalam Pengembangan Karakter dan Kepribadian Siswa. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, *2*(4), 313–325. https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i4.1369

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima*

Copyright © 2025 The Author(s)

Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, *2*(2), 237–253. https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2). http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd

Setyarini, E. H., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis Pentingnya Media dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Analisis Pentingnya Media Dalam Pembelajaran…-205 JIGE*, *3*(2), 205–210. https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.390

Sudirman., Nasrianty., Kurniawati, N., Kartini, K. S., Widiyarti, G., Sukmawati, R., Vonnisye., Safitri, P. T., Silka., Lisnasari, S. F., Amaliah, R., Taubah, R., & Agetania, N. L. P. M. (2023). *Proses Belajar dan Pembelajaran*. Media Sains Indonesia. www.medsan.co.id

Sukatin, L., Nuri, M., Yusril Naddir, S., Nur, I., Sari, W., & Indriani, Y. (2022). Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *JOSR: Journal of Social Research Juli*, *2022*(8), 916–921. https://doi.org/10.55324/josr.v1i8.187

Taufik, M., Dwijayanti, I., & Dasar, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Problem Posing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Ruang bagi Siswa Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7*(2), 908–917. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6849

Wicaksono, A. Agung., Depra, Lola., Maharani, Silva., Syahrial., & Noviyanti, Silvina. (2022). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 188–197. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4290

Winangsih, E., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 452–461. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4433

Yanti, E., Utari, M., & Putra, S. (2024). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, *14*(1).

---Halaman ini sengaja dikosongkan---