



**ANALISIS TREN RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEORI
KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA SEKOLAH
DASAR**

Ayura Rahma Awalia¹, Dzaki Ullin Nuha Fachrur Rossy², Najwa Fauziah³, Nurcholis Fajar Dwi Kurniawan⁴, Oktavia Diah Rahmadhani⁵, Sabrina Wafa⁶, Taufik Muhtarom⁷
Universitas PGRI Yogyakarta¹²³⁴⁵⁶⁷

e-mail: ayurarahmaawalia@gmail.com, Ullindzaki@gmail.com,
fauziahnajwa463@gmail.com, nurcholisfajarr@gmail.com,
oktaviadiarahmadhani3@gmail.com, sabrinawafa26@gmail.com,
taufikmuhtarom@upy.ac.id

Diterima: 25/06/2026; Direvisi: 02/07/2026; Diterbitkan: 14/07/2026

ABSTRAK

Perkembangan inovasi teknologi telah mendorong diversifikasi instrumen pedagogis dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Namun, literatur terdahulu cenderung mengkaji pemanfaatan media secara parsial, sehingga belum ada kajian yang mengintegrasikan tren, karakteristik, dan tahapan implementasi media berbasis konstruktivisme dalam satu kesatuan sintesis yang utuh. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif tren ragam, karakteristik, serta pola implementasi media pembelajaran berbasis teori konstruktivisme pada lanskap pembelajaran tematik sekolah dasar. Metode *Systematic Literature Review* (SLR) diterapkan dengan mengadopsi protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) melalui pangkalan data Google Scholar (2016–2025). Dari total 970 artikel yang tersaring, sebanyak 25 artikel memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi untuk dianalisis. Hasil sintesis menunjukkan adanya pergeseran tren media yang linier, bergerak dari media konvensional-manipulatif menuju media digital-interaktif (seperti PowerPoint interaktif, video animasi, aplikasi Android, Quizizz, dan Wordwall) yang berorientasi pada konstruksi pengetahuan mandiri siswa. Karakteristik utama media tersebut bertumpu pada pendekatan *student-centered*, visibilitas menarik, dan kontekstual. Sementara itu, implementasinya secara konsisten mengikuti pola prosedural analisis kebutuhan hingga evaluasi. Sintesis literatur ini menegaskan bahwa integrasi media berbasis konstruktivisme secara konsisten mampu mentransformasi pembelajaran tematik menjadi lebih aktif, bermakna, dan adaptif terhadap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, konstruktivisme, pembelajaran tematik, sekolah dasar.

ABSTRACT

Technological innovations have driven the diversification of pedagogical instruments in elementary school thematic learning. However, prior studies tend to examine media utilization partially, leaving a significant gap in research that integrates trends, characteristics, and implementation phases of constructivist-based media into a single comprehensive synthesis. This study aims to comprehensively analyze the trends, characteristics, and implementation patterns of learning media based on constructivist theory in elementary school thematic learning. The Systematic Literature Review (SLR) method was applied by adopting the PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) protocol to



screen articles from the Google Scholar database published between 2016 and 2025. Out of 970 identified articles, 25 met the strict inclusion and exclusion criteria for further analysis. The synthesis reveals a distinct shift in media trends, transitioning from conventional-manipulative media to interactive-digital media (such as interactive PowerPoint, animated videos, Android applications, Quizizz, and Wordwall) that are strictly oriented toward students' independent knowledge construction. The core characteristics of these media center on a student-centered approach, visual attractiveness, and contextual relevance, while their implementation systematically follows procedural stages from needs analysis to evaluation. This literature synthesis confirms that the integration of constructivism-based media consistently transforms thematic learning into a more active, meaningful, and adaptive experience aligned with the cognitive development of elementary school students.

Keywords: *Learning media, constructivism, thematic learning, elementary school.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan inovasi di bidang pendidikan telah mendorong perubahan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar. Dalam pembelajaran tematik, media yang digunakan semakin beragam, mulai dari media visual, audio visual, multimedia interaktif, video animasi, permainan edukatif, hingga media berbasis digital. Keberagaman tersebut menunjukkan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Mudi & Hardini, 2023).

Proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri. Menurut Panjaitan dan Hafizzah (2024), guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengembangkan pemahaman melalui pengalaman belajar. Namun, dalam praktiknya masih banyak pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi terbatas. Kondisi tersebut dapat menghambat siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, menemukan konsep, dan membangun pengetahuan secara mandiri (Muhibbin & Arif, 2020).

Salah satu teori yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran adalah teori konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam pembelajaran konstruktivisme, siswa berperan sebagai pusat pembelajaran, sedangkan guru sebagai pembimbing yang memfasilitasi proses belajar. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata (Nopiyadi, 2022).

Penerapan teori konstruktivisme selaras dengan pembelajaran tematik di sekolah dasar karena keduanya menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dalam pembelajaran tematik, berbagai mata pelajaran diintegrasikan ke dalam satu tema sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih utuh dan bermakna. Seiring dengan perkembangan kurikulum di Indonesia, arah kebijakan pembelajaran di sekolah dasar juga semakin menekankan pendekatan yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (Awalia et al., 2026). Selain itu, pembelajaran tematik didukung oleh pendekatan saintifik yang melibatkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, dan mengomunikasikan hasil pembelajaran (Dewi & Fauziati, 2021).



Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mendukung penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran tematik. Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa mengeksplorasi informasi, memahami konsep, dan membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Penelitian Adventyana et al. (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, multimedia interaktif terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam pembelajaran tematik sekolah dasar (Abdullah & Budiman, 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat mempermudah pemahaman materi sekaligus meningkatkan minat belajar siswa (Khairunnisa & Ain, 2022). Sementara itu, penggunaan media konkret dalam pembelajaran berbasis konstruktivisme terbukti berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar (Adhiyah, 2023).

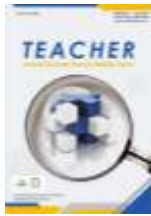
Meskipun berbagai literatur telah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis konstruktivisme, belum ada penelitian terdahulu yang secara spesifik memetakan tren makro, karakteristik struktural, dan pola implementasi integratif dari berbagai ragam media tersebut dalam konseptualisasi pembelajaran tematik di sekolah dasar melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Mayoritas penelitian yang ada selama satu dekade terakhir masih bersifat parsial dan berfokus pada pengujian efektivitas satu jenis instrumen media tertentu secara eksperimental di satu sekolah, tanpa menyajikan sintesis komparatif yang komprehensif. Akibatnya, peta jalan (*roadmap*) perkembangan media pedagogis dari yang konvensional-manipulatif menuju digital-interaktif dalam koridor teori konstruktivisme menjadi terfragmentasi.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada upaya kompilasi dan sintesis sistematis menggunakan protokol PRISMA yang mengeksplorasi tiga dimensi krusial sekaligus, tren ragam media, karakteristik esensial, dan prosedural implementasi, dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir (2016–2025). Melalui pendekatan meta-sintesis ini, arah transisi media dan pola rancang bangun instruksional yang berbasis konstruksi pengetahuan mandiri siswa dapat diidentifikasi secara utuh.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif tren ragam, karakteristik fungsional, serta tahapan implementasi media pembelajaran berbasis teori konstruktivisme dalam pembelajaran tematik sekolah dasar berdasarkan basis data penelitian terdahulu. Implikasi dari hasil sintesis literatur ini diharapkan dapat menjadi panduan teoretis dan praktis bagi praktisi pendidikan dalam merancang ekosistem pembelajaran yang terbukti secara empiris mampu menstimulus motivasi intrinsik serta capaian hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis berbagai bukti empiris terkait tren ragam, karakteristik, serta implementasi media pembelajaran berbasis teori konstruktivisme dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Metode SLR dipilih karena mampu memberikan kajian literatur yang sistematis, terstruktur, dan objektif sehingga dapat meminimalkan bias peneliti dalam memperoleh kesimpulan dari berbagai hasil penelitian terdahulu. Prosedur penelitian mengacu pada tahapan SLR yang dikembangkan oleh Kitchenham dan Charters (2007), yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*conducting*), dan pelaporan (*reporting*).



Proses pencarian dan seleksi literatur dilakukan dengan mengadaptasi protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*). Data penelitian berupa artikel ilmiah nasional yang diperoleh melalui penelusuran pada basis data Google Scholar dengan rentang publikasi tahun 2016–2025. Proses pencarian dilakukan pada Januari 2026 menggunakan kombinasi kata kunci berupa “media pembelajaran berbasis konstruktivisme”, “pembelajaran tematik”, dan “sekolah dasar”. Untuk memperoleh artikel yang sesuai dengan fokus penelitian, ditetapkan kriteria inklusi dan eksklusi sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi Seleksi Literatur

No	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1	Artikel ilmiah yang diterbitkan pada rentang tahun 2016–2025	Artikel yang diterbitkan sebelum tahun 2016 atau setelah tahun 2025
2	Artikel diterbitkan dalam jurnal ilmiah yang terindeks Google Scholar	Prosiding seminar, tesis, disertasi, buku, atau artikel yang tidak terindeks Google Scholar
3	Menggunakan desain penelitian empiris, seperti kuantitatif, kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas konseptual, opini, esai, atau <i>literature</i> (PTK), atau <i>Research and Development</i> (R&D)	Artikel dengan metode kajian <i>review</i>
4	Penelitian dilakukan pada konteks pendidikan di Indonesia	Penelitian yang dilakukan di luar Indonesia
5	Membahas tren, karakteristik, atau implementasi media pembelajaran berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran tematik sekolah dasar	Tidak membahas media pembelajaran berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran tematik sekolah dasar

Berdasarkan hasil pencarian awal menggunakan kata kunci yang telah ditentukan, diperoleh sebanyak 970 artikel. Tahap seleksi dilakukan melalui beberapa proses sesuai alur PRISMA. Pada tahap identifikasi (*identification*), seluruh artikel yang ditemukan dikumpulkan untuk dilakukan penyaringan awal. Tahap skrining (*screening*) dilakukan dengan meninjau judul dan abstrak serta menghapus artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian. Pada tahap ini sebanyak 815 artikel dieliminasi karena tidak relevan dengan konteks pembelajaran tematik sekolah dasar, sehingga tersisa 155 artikel.

Selanjutnya dilakukan tahap kelayakan (*eligibility*) melalui pemeriksaan dokumen lengkap (*full-text assessment*) terhadap 155 artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Hasil seleksi menunjukkan bahwa sebanyak 125 artikel tidak memenuhi kriteria, dengan rincian 62 artikel tidak membahas media yang berbasis teori konstruktivisme, 43 artikel menggunakan pendekatan kajian konseptual atau studi pustaka, dan 20 artikel tidak menjelaskan proses implementasi media secara prosedural. Dengan demikian, diperoleh 30 artikel yang memenuhi tahap kelayakan awal.

Untuk memastikan kualitas artikel yang dianalisis, dilakukan penilaian kualitas (*Quality Assessment*) terhadap 30 artikel tersebut. Penilaian kualitas mengacu pada prinsip evaluasi kritis dalam SLR yang dikembangkan oleh Kitchenham dan Charters (2007). Instrumen penilaian terdiri atas empat pertanyaan evaluasi, yaitu: (1) apakah artikel menjelaskan secara jelas jenis media pembelajaran yang dikembangkan atau diterapkan; (2) apakah artikel menjelaskan keterkaitan media dengan prinsip teori konstruktivisme; (3) apakah metode penelitian, subjek, dan instrumen dijelaskan secara lengkap; serta (4) apakah tahapan implementasi media dalam pembelajaran dijelaskan secara sistematis.



Setiap indikator diberikan skor 1 apabila memenuhi kriteria secara lengkap, skor 0,5 apabila memenuhi sebagian kriteria, dan skor 0 apabila tidak memenuhi kriteria. Artikel dinyatakan layak apabila memperoleh skor minimal $\geq 3,0$. Berdasarkan hasil penilaian kualitas tersebut, terdapat 5 artikel yang dieliminasi karena memiliki kelemahan pada aspek metodologi dan penjelasan implementasi media. Oleh karena itu, diperoleh 25 artikel final yang digunakan sebagai sumber data dalam proses sintesis.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui teknik sintesis literatur. Data dari 25 artikel terpilih diekstraksi ke dalam matriks analisis yang memuat informasi mengenai identitas artikel, jenis media yang digunakan, karakteristik media, metode penelitian, serta pola implementasi media dalam pembelajaran. Proses analisis dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data dengan mengelompokkan jenis media berdasarkan kategori media konkret, manipulatif, dan digital interaktif; kategorisasi karakteristik dengan mengidentifikasi unsur konstruktivisme yang muncul pada setiap media; serta sintesis prosedural dengan memetakan pola tahapan implementasi media yang digunakan dalam berbagai penelitian.

Hasil sintesis dari berbagai artikel kemudian dianalisis secara kritis untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan tren media pembelajaran berbasis konstruktivisme, karakteristik utama media, serta pola implementasinya dalam pembelajaran tematik sekolah dasar. Melalui proses tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai kontribusi media berbasis konstruktivisme dalam mendukung pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan proses seleksi menggunakan protokol PRISMA dan penilaian kualitas (*Quality Assessment*), diperoleh 25 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut. Untuk memudahkan proses sintesis, artikel-artikel tersebut dikelompokkan ke dalam tiga fokus kajian, yaitu tren ragam media pembelajaran (8 artikel), karakteristik media pembelajaran berbasis teori konstruktivisme (9 artikel), dan implementasi media pembelajaran berbasis teori konstruktivisme (8 artikel).

Tren Ragam Media Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme

Hasil analisis terhadap delapan artikel menunjukkan adanya perkembangan jenis media pembelajaran berbasis konstruktivisme pada pembelajaran tematik sekolah dasar selama periode 2016–2025. Pada periode awal, media yang digunakan masih didominasi oleh media konkret dan multimedia sederhana. Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, penelitian mulai mengarah pada pemanfaatan media digital interaktif, seperti *PowerPoint* interaktif, *e-learning*, aplikasi berbasis Android, serta multimedia interaktif. Ringkasan hasil sintesis disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pemetaan Tren Ragam Media Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme

No	Penulis (Tahun)	Jenis Media	Kategori Media	Temuan Utama	Sintesis Peneliti
1	Setiati (2024)	<i>PowerPoint</i>	Digital-visual	Media meningkatkan <i>PowerPoint</i> interaktif hasil belajar melalui menjadi salah satu penyajian materi yang media digital yang menarik dan efektif untuk membantu sistematis.	peserta didik



No	Penulis (Tahun)	Jenis Media	Kategori Media	Temuan Utama	Sintesis Peneliti
2	Leksono et al. (2025)	Puzzle	Konkret-manipulatif	Puzzle meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.	membangun pemahaman konsep. Media konkret masih relevan karena memberikan pengalaman belajar langsung sesuai tahap operasional konkret siswa SD.
3	Darmawan (2016)	Media animasi	Audio-visual digital	Animasi mendukung pembelajaran konstruktivisme melalui integrasi teknologi dan pedagogi.	Penggunaan media animasi memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi konsep.
4	Casfian et al. (2024)	<i>E-learning</i>	Digital	<i>E-learning</i> meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa.	Platform digital memperluas kesempatan belajar secara mandiri dan fleksibel.
5	Lathifah (2024)	Media digital interaktif	Digital interaktif	Teknologi digital mendukung pembelajaran yang aktif dan kolaboratif.	Tren media bergeser menuju pembelajaran yang berbasis teknologi interaktif.
6	Lubis et al. (2020)	Multimedia interaktif	Multimedia	Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran tematik.	Multimedia menjadi jembatan transisi dari media konvensional menuju media digital.
7	Alpiana & Muhtarom (2023)	Papan hitung	Konkret-manipulatif	Membantu visualisasi konsep matematika yang abstrak.	Media konkret tetap diperlukan untuk mendukung pemahaman konseptual.
8	Nuryati & Fauziati (2021)	Beragam media pembelajaran	Kombinasi	Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi.	Kombinasi media digital dan konkret menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Sintesis makro terhadap data pada Tabel 2 menegaskan bahwa dari 8 artikel yang dianalisis, sebanyak 62,5% (5 artikel) berfokus pada pengembangan media digital, sedangkan 37,5% (3 artikel) mempertahankan penggunaan media konkret-manipulatif. Pola utama yang terbaca dari sintesis literatur ini adalah bahwa diversifikasi media tidak menghilangkan esensi



konkretisasi materi bagi anak usia sekolah dasar, melainkan mendigitalisasi objek konkret tersebut menjadi simulator interaktif. Seluruh artikel secara konsisten menyimpulkan bahwa ragam media tersebut berfungsi sebagai media perantara bagi siswa untuk aktif membangun skema kognitif mereka sendiri, bukan sekadar menerima materi secara pasif.

Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme

Fokus analisis pada kluster kedua melibatkan 9 artikel yang secara spesifik dievaluasi untuk membedah indikator dan rancang bangun media yang selaras dengan prinsip konstruktivisme. Sintesis data didasarkan pada penemuan elemen-elemen khas seperti gamifikasi, kontekstualisasi masalah, dan interaktivitas. Sebelum menyajikan visualisasi data, penting untuk dicatat bahwa karakteristik yang muncul berakar pada kemampuan media dalam menciptakan ruang bagi siswa untuk memanipulasi informasi. Ringkasan karakteristik esensial dari sembilan artikel tersebut dipaparkan pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Klasifikasi Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme

No	Penulis (Tahun)	Media	Karakteristik Media	Prinsip Konstruktivisme yang Tampak	Sintesis Peneliti
1	Hidayat et al. (2025)	Video animasi interaktif	Audio-visual interaktif	Mendorong eksplorasi konsep melalui visualisasi	Mempermudah siswa menghubungkan konsep dengan pengalaman belajar.
2	Bestari et al. (2025)	Quizizz	Gamifikasi	Umpan balik langsung dan pembelajaran aktif	Gamifikasi dan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.
3	Zaeni & Na'ima (2025)	Kartu domino	Permainan edukatif	Kolaborasi diskusi kelompok	Aktivitas bermain dan memperkuat konstruksi pengetahuan secara sosial.
4	Noer et al. (2022)	<i>Digital Scrapbook</i>	Visual interaktif	Kontekstual dan mudah diakses	Membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.
5	Ariesta & Kusumayati (2018)	Komik berbasis masalah	Naratif-kontekstual	Pemecahan masalah	Masalah kontekstual mendorong berpikir kritis siswa.
6	Mukholifah et al. (2020)	Wayang karakter	Konkret-kontekstual	Menghubungkan pengalaman belajar	Media lokal meningkatkan keterlibatan peserta didik.
7	Lamada et al. (2025)	ULTRA	Permainan interaktif	Belajar aktivitas melalui	Aktivitas bermain memperkuat keterlibatan siswa.



No	Penulis (Tahun)	Media	Karakteristik Media	Prinsip Konstruktivisme yang Tampak	Sintesis Peneliti
8	Widyasepti & Asih (2026)	SmartBox	Hibrida fisik-digital	Eksplorasi mandiri	Integrasi media fisik dan digital memperkaya pengalaman belajar.
9	Lidya et al. (2025)	Wordwall	Digital interaktif	Kompetisi umpan balik	Sistem poin dan penghargaan meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan Tabel 3, karakteristik media pembelajaran berbasis teori konstruktivisme dapat dikelompokkan ke dalam tiga karakteristik utama. Pertama, interaktivitas dan gamifikasi, yang ditemukan pada media Quizizz, Wordwall, kartu domino, dan ULTRA. Media tersebut menyediakan aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui permainan, tantangan, maupun umpan balik secara langsung sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi selama pembelajaran.

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme

Analisis pada delapan artikel berikutnya diarahkan untuk mengidentifikasi pola implementasi media pembelajaran berbasis teori konstruktivisme dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Fokus analisis tidak hanya pada jenis media yang digunakan, tetapi juga pada tahapan penerapan media mulai dari proses perancangan hingga evaluasi pembelajaran. Hasil sintesis menunjukkan adanya kesamaan prosedur implementasi meskipun media yang digunakan berbeda-beda. Ringkasan pola implementasi media pembelajaran disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme

No	Penulis (Tahun)	Media	Tahapan Implementasi	Hasil Implementasi	Sintesis Peneliti
1	Sastafiana et al. (2024)	Video/Game edukatif	Analisis– Perancangan– Pengembangan– Penerapan–Evaluasi	Media digunakan secara sistematis	Implementasi mengikuti tahapan pengembangan pembelajaran.
2	Zulfiati et al. (2023)	Audio visual Canva	Analisis kebutuhan– Desain–Produksi– Uji coba–Evaluasi	Media layak digunakan	Pengembangan dilakukan secara bertahap sebelum diterapkan.
3	Donna et al. (2021)	Powtoon	Analisis– Perancangan– Pengembangan– Implementasi	Pembelajaran menjadi lebih interaktif	Multimedia meningkatkan keterlibatan siswa.



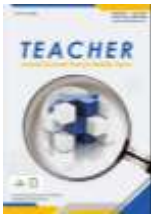
No	Penulis (Tahun)	Media	Tahapan Implementasi	Hasil Implementasi	Sintesis Peneliti
4	Abdiah Subiyantoro (2021)	& Lingkungan belajar	Pengalaman awal– Interaksi– Rekonstruksi konsep	Pengetahuan dibangun melalui pengalaman	Guru berperan sebagai fasilitator belajar.
5	Octaliani Reinita (2022)	& PowerPoint interaktif	Penyusunan perangkat pembelajaran media	Media sesuai kebutuhan pembelajaran	Perencanaan media menentukan keberhasilan implementasi.
6	Mutiah Desyandri (2022)	& PowerPoint	Analisis– Perancangan– Pengembangan– Implementasi– Evaluasi	Media efektif digunakan	Tahapan implementasi menyerupai model ADDIE.
7	Rizkullah et al. (2025)	Quizizz	Pelaksanaan kuis dan evaluasi formatif	Evaluasi lebih cepat dan interaktif	Fitur digital dan mendukung asesmen formatif.
8	Purwaningsih et al. (2024)	PowerPoint interaktif	Penyesuaian dengan karakteristik siswa SD	Media tahap operasional konkret	Desain media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan Tabel 4, sebagian besar penelitian menerapkan media pembelajaran melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi dalam pembelajaran, hingga evaluasi. Pola tersebut banyak dijumpai pada penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model ADDIE maupun model pengembangan lainnya.

Pembahasan

Meskipun berbagai media pembelajaran berbasis konstruktivisme telah dikembangkan dan menunjukkan hasil yang positif, hasil sintesis memperlihatkan adanya kesenjangan dalam jenis dan karakteristik media yang digunakan. Penelitian terdahulu masih didominasi oleh media yang relatif umum, seperti PowerPoint interaktif, multimedia interaktif, video animasi, dan media permainan sederhana sebagaimana ditunjukkan oleh Anissa Fadya Haya (2023), Zain dan Pratiwi (2021), Octaliani dan Reinita (2022), Mutiah dan Desyandri (2022), Donna et al. (2021), Geni et al. (2020), serta Khairunnisa dan Ain (2022). Sementara itu, media berbasis teknologi yang lebih adaptif dan imersif, seperti augmented reality, virtual reality, artificial intelligence, adaptive learning, dan simulasi interaktif, masih relatif jarang ditemukan dalam konteks pembelajaran tematik berbasis konstruktivisme di sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa peluang pengembangan media masih terbuka luas, terutama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih personal, eksploratif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Keterbatasan penelitian terdahulu juga terlihat pada fokus pengukuran yang sebagian besar menekankan kelayakan media, respons peserta didik, motivasi, dan hasil belajar. Meskipun beberapa penelitian telah menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis,

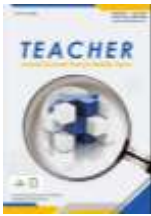


pemecahan masalah, aktivitas, dan kolaborasi peserta didik (Leksono et al., 2025; Alpiana & Muhtarom, 2023; Mukholifah et al., 2020; Zaeni & Na'ima, 2025; Lamada et al., 2025), kajian mengenai proses peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan secara mendalam masih relatif terbatas. Padahal, prinsip konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya diukur dari hasil akhir, tetapi juga dari proses membangun pengetahuan melalui pengalaman, interaksi sosial, pemecahan masalah, dan refleksi (Azhar, 2016; Abdiyah & Subiyantoro, 2021; Dewi & Fauziati, 2021; Ilham, 2023). Oleh karena itu, penelitian berikutnya perlu menggunakan indikator yang lebih komprehensif untuk mengukur proses konstruksi pengetahuan, kemampuan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, kolaborasi, kemandirian belajar, dan kemampuan reflektif peserta didik.

Dari sisi metodologi, hasil sintesis menunjukkan bahwa penelitian terdahulu banyak menggunakan penelitian dan pengembangan dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sastafiana et al., 2024; Zulfati et al., 2023; Donna et al., 2021; Mutiah & Desyandri, 2022; Purwaningsih et al., 2024). Pendekatan tersebut efektif untuk menghasilkan dan menguji kelayakan media, tetapi sebagian penelitian masih terbatas pada uji coba dalam lingkup tertentu dan pengukuran dalam jangka waktu relatif singkat. Kondisi ini menyebabkan bukti mengenai efektivitas media dalam penggunaan jangka panjang, keberlanjutan implementasi, dan penerapannya pada karakteristik sekolah yang berbeda masih terbatas. Selain itu, kesiapan guru dan dukungan sarana prasarana merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran (Isnaeni et al., 2026). Dengan demikian, penelitian berikutnya perlu melibatkan sampel yang lebih luas dan beragam, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, melakukan pengamatan longitudinal, serta mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses dan dampak penggunaan media.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, peluang penelitian berikutnya terbuka pada pengembangan media pembelajaran tematik berbasis konstruktivisme yang lebih adaptif, personal, kolaboratif, dan terintegrasi dengan perkembangan teknologi. Pengembangan tersebut tetap perlu mempertahankan karakteristik media yang interaktif, menarik secara visual, kontekstual, mudah digunakan, serta mampu mendorong peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan (Azhar, 2016; Abdiyah & Subiyantoro, 2021; Azizah et al., 2024). Penelitian mendatang juga perlu mengembangkan media yang memberikan ruang lebih luas bagi peserta didik untuk mengeksplorasi masalah autentik, berkolaborasi, memperoleh umpan balik, dan merefleksikan proses pembelajarannya. Selain efektivitas terhadap hasil belajar, aspek aksesibilitas, kesiapan guru, sarana prasarana, kesenjangan digital, dan keberlanjutan penggunaan media juga perlu menjadi perhatian agar inovasi yang dikembangkan dapat diterapkan secara lebih luas dan berkelanjutan (Husna & Supriyadi, 2023; Panjaitan & Hafizzah, 2025; Isnaeni et al., 2026).

Secara keseluruhan, hasil kajian memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis teori konstruktivisme memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, keaktifan, serta keterampilan kolaboratif peserta didik sekolah dasar. Keberhasilan tersebut terjadi karena media mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas eksplorasi, interaksi, dan pemecahan masalah sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik. Namun, hasil sintesis juga menunjukkan adanya kesenjangan pada keragaman teknologi yang dikembangkan, kedalaman pengukuran proses konstruksi pengetahuan, kekuatan metodologi penelitian, serta pengujian efektivitas dalam konteks yang lebih luas dan berkelanjutan. Dengan demikian,



pengembangan media pembelajaran berbasis konstruktivisme perlu terus dilakukan melalui inovasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan didukung oleh desain penelitian yang lebih kuat agar tidak hanya menghasilkan media yang layak dan menarik, tetapi juga memberikan bukti empiris yang lebih komprehensif mengenai kontribusinya terhadap kualitas pembelajaran tematik di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* terhadap 25 artikel, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teori konstruktivisme dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar terus mengalami perkembangan yang semakin beragam dan inovatif. Media yang digunakan meliputi media visual, audiovisual, konkret, permainan edukatif, media interaktif, hingga media berbasis digital, seperti PowerPoint interaktif, puzzle, video animasi, aplikasi Android, *e-learning*, Quizizz, Wordwall, dan SmartBox. Keberagaman media tersebut menunjukkan adanya penyesuaian terhadap perkembangan teknologi sekaligus kebutuhan belajar peserta didik di sekolah dasar.

Media pembelajaran berbasis konstruktivisme umumnya memiliki karakteristik yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), bersifat interaktif, menarik secara visual, serta kontekstual dengan pengalaman nyata peserta didik. Karakteristik tersebut selaras dengan prinsip teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman, interaksi, dan eksplorasi selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran tematik dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil sintesis penelitian, efektivitas media pembelajaran berbasis konstruktivisme dalam menciptakan pembelajaran tematik yang aktif, interaktif, dan bermakna tidak hanya ditentukan oleh jenis atau kecanggihan media yang digunakan, tetapi juga oleh kesesuaiannya dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, tujuan serta materi pembelajaran, dan penerapan media secara sistematis dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiah, L., & Subiyantoro. (2021). Penerapan teori konstruktivistik dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 5(2), 127–135. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.5812>
- Abdullah, M. N., & Budiman, N. (2024). Pengembangan multimedia pembelajaran digital berbasis PowerPoint interaktif untuk mendukung pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Haumeni Journal of Education*, 4(2), 99–110. <https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/haumeni>
- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran konstruktivisme berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2075–2081. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4988>
- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media pembelajaran digital sebagai implementasi pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951–3955. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk>



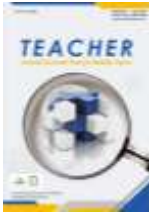
- Alpiana, M., & Muhtarom, T. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran papan pelajaran matematika materi pecahan kelas V SD Negeri 2 Bukit Indah. *Jurnal PGSD Indonesia*, 9(1), 26–32. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id>
- Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis faktor penyebab kesulitan siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode Miles dan Huberman di kelas IV SD Negeri 060800 Medan Area. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 6469–6476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>
- Awalia, A. R., Nuraviah, F., Wafa, S., Kurniawan, D. I., & Ulayya, F. (2026). Analisis dinamika perkembangan kurikulum di Indonesia: Perubahan kebijakan dan implikasi terhadap pembelajaran di SD. *BASICA ACADEMICA: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, 2(1). <https://ejournal.basicaacademica.id>
- Azhar, I. (2016). Konstruktivisme dalam pendidikan: Sebuah kajian filosofis. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 3(2), 81–92. <https://ejournal.iai-tabah.ac.id>
- Azizah, S. L., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2404>
- Bestari, N. P. M., Saputra, I. M. A., Putra, I. M. D., dkk. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis digital (Quizizz) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI SD Negeri 3 Dencarik. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 23(1), 627–634. <https://doi.org/10.46444/suluh-pendidikan.v23i1.1043>
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636–648. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Darmawan, H. (2016). Pembelajaran berbasis konstruktivisme menggunakan media animasi dengan kerangka kerja TPCK dan gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Formatif*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.754>
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran tematik di sekolah dasar dalam pandangan teori konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–174. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1208>
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Fian, C., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636–648. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. <https://jurnal.untirta.ac.id>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas



- IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1–16.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Halim, A. (2022). Pengaruh model Read Answer Discussion Explain and Create (RADEC) pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa dimoderasi motivasi belajar. *SOSIOEDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 11(1), 121–129.
<https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v11i1.1950>
- Hidayat, M. R., Trisnawati, T., & Hamid, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis video animasi interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *JECE (Journal of Ethics and Character Education)*, 3(2), 51–68. <https://doi.org/10.56327/jece.v3i2.177>
- Husen, A., Rahmat, G., & Chadidjah, S. (2026). Analisis teori konstruktivisme terhadap pengembangan pemikiran kritis pada kurikulum deep learning, 4(2).
<https://doi.org/10.62281/w00eyp96>
- Husna, K., & Supriyadi. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al Mikraj: Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Ilham, M. F. (2023). Implementasi teori belajar perspektif psikologi konstruktivisme dalam pendidikan anak sekolah dasar. *Multilingual: Journal of Universal Studies*, 3(3).
<https://doi.org/10.26499/multilingual.v3i3.437>
- Isnaeni, I. N., Fauziah, N., Nahar, A. Z., & Abdurasyid, M. N. (2026). Mengkaji dinamika perkembangan kurikulum dan perubahan kebijakan serta implikasinya terhadap pembelajaran di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 10–19. <https://ejournal.ponorogo.ac.id/index.php/educendikia>
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6305–6318. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3175>
- Lamada, H., Abdullah, G., Arif, R. M., Panai, A. H., & Arifin, V. M. (2025). Pengembangan media pembelajaran ULTRA (Ular Tangga Interaktif IPAS) untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1443–1454. <https://ejournal.singkeris.org/index.php/sinergi>
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran konstruktivisme: Meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 4(1), 69–76.
<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v4i1.2838>
- Leksono, S. F., Maulidah, M., Muhibah, M., & Farhurohman, O. (2025). Analisis penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas III sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2).
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik>
- Lubis, E. L. S., Asy'ari, M. N., & Agustriana. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis tematik. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris*, 3(1). <https://jurnal.um-palembang.ac.id/sintaksis>
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 487–493.
<https://doi.org/10.37081/ed.v9i1.2240>



- Mudi, M., & Hardini, A. T. A. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa menggunakan media audiovisual pada pembelajaran tematik kelas II sekolah dasar. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9956–9962. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.3315>
- Muhibbin, & Arif, M. H. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme Vygotsky pada mata pelajaran PAI di SMA Sains Qur'an Yogyakarta. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 113–126. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1423>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan media pembelajaran wayang karakter pada pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.145>
- Mutiah, A., & Desyandri, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12588–12594. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3769>
- Noer, S. F., Hakim, Z. R., & Setiawan, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran digital scrapbook berbasis Canva pada pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(2), 168–182. <https://doi.org/10.31949/jee.v5i2.5810>
- Nopiyadi, D. (2022). Penerapan model pembelajaran konstruktivisme tipe Novick terhadap kemampuan berpikir kritis dan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 9908–9917. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk>
- Nuryati, & Fauziati, E. (2021). Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran tematik terpadu di SD Negeri Sumogawe 01 Kabupaten Semarang. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 86–95. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1190>
- Octaliani, L., & Reinita, R. (2022). Pengembangan media PowerPoint interaktif menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik di SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 10(2), 192–201. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i2.597>
- Okdiansyah, S., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran flashcard pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran guru sebagai fasilitator dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 328–343.
- Permana, I. G. Y., Sudiarsana, I. G. P., Wiradana, M., & Pertiwi, U. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif Quizizz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 23(1), 997–1008. <https://doi.org/10.46444/suluh-pendidikan.v23i1.1054>
- Purwaningsih, I. N., Trisniawati, Taryatman, T., & Ardhan, T. (2024). Development of interactive PowerPoint media for thematic learning in elementary schools. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 10(2), 164–171. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v10i2.16328>
- Rahmawati, A., Chumdari, & Karsono. (2021). Analisis penggunaan media dalam pembelajaran tematik ditinjau dari teori belajar konstruktivisme di kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 70–75.



- Rizkullah, M. F., Sahlan, M., & Puspitarini, D. (2025). Penggunaan media pembelajaran "Quizizz" dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *JURNAL BASICEDU*, 9(4), 860–867. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10201>
- Sastafiana, F., Saputri, M. E., & Mufidah, L. L. N. (2024). Klasifikasi dan penggunaan media pembelajaran: Analisis dan implementasi dalam proses pembelajaran. *The Elementary Journal*, 2(2), 20–29. <https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.84>
- Widyasepti, R. A., & Asih, S. S. (2026). Pengembangan media interaktif Smartbox untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas 5 sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(2), 902–919.
- Wulandari, C., Izzati, V. M., Waranggana, A. A., Putri, H. E., & Nurussama, A. (2026). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis konstruktivisme menggunakan Canva dan Scratch pada materi perbandingan bilangan cacah di sekolah dasar. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 9(1), 1197–1208. <https://doi.org/10.56338/jks.v9i1.10193>
- Yaasmin, L. S., Subrata, H., & Hendratno. (2024). Analisis penggunaan media Google Sites berbasis konstruktivisme dalam pembelajaran menulis deskripsi di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001).
- Zaeni, A., & Na'ima, A. N. (2025). Pengembangan media kartu domino modifikasi pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 8(1), 22–34.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD. *Elementary School (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An)*, 8(1), 75–81. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1205>
- Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(3), 251–263. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14737>