



UPAYA GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPAS MURID KELAS IV DI SD NEGERI 1 BUNUTIN KABUPATEN BANGLI

Ni Kadek Melastini^{1*}, Marsono², Kadek Dedy Herawan³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

*Email: kadekmelastini14@gmail.com, marsono.65.19@gmail.com, dedykadek@uhnsugriwa.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4822>

Abstrak

Kemajuan teknologi yang pesat mendorong guru untuk memanfaatkan media digital dalam menanggapi pembelajaran yang sebelumnya cenderung konvensional. Media digital seperti video edukasi dan kuis interaktif dimanfaatkan pada pembelajaran IPAS oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Bunutin sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk membahas (1) upaya guru dalam pemanfaatan media digital pada pembelajaran IPAS murid kelas IV, (2) faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan media digital pada pembelajaran IPAS murid kelas IV, dan (3) dampak dari pemanfaatan media digital tersebut. Teori yang digunakan adalah teori konstruktivisme, teori behavioristik, dan teori motivasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah kepala sekolah, guru dan murid kelas IV. Metode pengumpulan data adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil menunjukkan bahwa guru telah berupaya memanfaatkan video edukasi dan kuis interaktif melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Faktor pendukung yaitu ketersediaan perangkat teknologi, pelatihan guru dan antusias murid, sedangkan faktor penghambatnya meliputi hambatan teknis dan hambatan non-teknis. Media pembelajaran digital berdampak positif pada motivasi belajar dan pemahaman konsep abstrak.

Kata Kunci: Upaya Guru, Media Digital, Pembelajaran IPAS.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah kebutuhan mendasar bagi setiap individu karena melalui pendidikan seseorang akan memperoleh berbagai pengetahuan dan wawasan yang berguna bagi kehidupan di masa depannya. Sejak lahir manusia memiliki naluri untuk belajar secara terus menerus agar mampu bertahan dan berkembang dalam kehidupan yang dijalaninya. Pendidikan berupaya mempersiapkan insan yang mampu bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya (Rasimus dkk., 2021). Dalam pendidikan formal, pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Amanda & Albina, 2024). Ranah kognitif berfokus pada kapasitas berpikir dan penguasaan ilmu, sementara itu ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai dan emosi, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan fisik serta koordinasi gerakan (Silaban dkk., 2025). Salah satu faktor penentu ketercapaian tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Keberhasilan media pembelajaran yang efektif tidak lepas dari peran guru yang inovatif dalam merancang dan menerapkannya (Novela dkk., 2024). Dalam hal ini, upaya guru menggunakan media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan murid menjadi krusial guna mendorong murid mengeksplorasi gagasan-gagasan baru dari materi yang diajarkan oleh guru, sehingga pembelajaran tidak terkesan membosankan tetapi dapat menumbuhkan keaktifan, rasa ingin tahu dan pemahaman murid terhadap materi ajar.

Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan kini mengalami perubahan pada banyaknya kegiatan yang melibatkan aspek digital. Kemajuan teknologi yang semakin cepat menuntut dunia pendidikan untuk bisa beradaptasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan relevan.



Penyesuaian ini membawa sejumlah dampak positif yang nyata bagi pendidikan itu sendiri. Penjelasan tersebut sejalan dengan pendapat Isma dkk. (2022) bahwa pemanfaatan teknologi juga berdampak baik pada kelancaran pembelajaran, menumbuhkan keingintahuan siswa untuk berpikir kritis, dan meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam situasi sekarang ini, proses pembelajaran seharusnya tidak seperti beberapa dekade sebelumnya yang membosankan dan tidak menyenangkan (Falimu dkk., 2023). Menanggapi hal tersebut, terdapat beragam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru di tengah era digital saat ini. Salah satunya yakni pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital ini merujuk pada media pembelajaran yang menciptakan citra digital yang dapat diproses, diakses dan disebarluaskan melalui perangkat digital (Batubara, 2021). Perlu diketahui juga bahwa murid saat ini sudah mulai mengenal teknologi sejak dini, baik dari lingkungan keluarga ataupun dari lingkungan masyarakat sehingga pemanfaatan media digital akan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang sudah akrab dengan kehadiran teknologi dalam kehidupan sehari – harinya. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari Sinaga & Soesanto (2022) bahwa pada abad 21 yang mengintegrasikan jejaring internet atau teknologi dalam kehidupan sehari – hari menyebabkan murid sangat akrab dan melek teknologi.

Dalam tingkat sekolah dasar, proses belajar IPAS memiliki karakteristik *digital native* yang membutuhkan visual, interaksi dan pengalaman belajar yang lebih hidup (Darmayanti & Amalia, 2024). Di mana murid sering kali kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak atau tidak dapat dilihat secara langsung. Menurut penelitian, beragam jenis media digital dapat dimanfaatkan oleh guru seperti video, kuis interaktif, presentasi, game edukatif, cerita digital dan lain sebagainya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Adhwa dkk., 2025). Dengan adanya pengalaman pembelajaran yang interaktif seperti itu, keinginan murid untuk terlibat dalam proses belajar bisa lebih meningkat. Media digital yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah video edukasi dan kuis interaktif. Video edukasi memuat unsur audio (suara) dan visual (gambar) yang bisa memberikan penjelasan yang lebih menarik (Ardhianti, 2022). Adapun media kuis interaktif adalah kuis yang dikemas dalam bentuk game dengan memanfaatkan komputer, laptop, atau ponsel dalam menciptakan teks, gambar, suara, dan video yang memungkinkan pengguna untuk berhubungan dan berinteraksi (Putri dkk., 2024).

Pemanfaatan media digital sangat penting di era digital yang bisa membantu guru dalam menyampaikan informasi atau materi ajar secara menarik dan menyenangkan. Namun dalam praktiknya dikelas, proses pembelajaran masih secara konvensional dan kurang interaktif bagi murid. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti berupa wawancara awal dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Bunutin mengungkapkan bahwa beliau telah berupaya memanfaatkan media digital seperti video edukasi dan kuis interaktif khususnya pada pembelajaran IPAS. Pemanfaatan ini dilakukan oleh guru karena menanggapi pembelajaran yang cenderung konvensional dalam proses pembelajaran serta untuk menggambarkan konsep – konsep yang abstrak pada pembelajaran IPAS secara efisien di kelas IV. Pemanfaatan media digital seperti video edukasi dan kuis interaktif menjadi suatu inovasi baru yang menarik dan interaktif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga mengurangi rasa bosan murid ketika belajar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif karena bertujuan memahami secara mendalam mengenai upaya guru dalam pemanfaatan media digital pada pembelajaran IPAS Murid kelas IV di SD Negeri 1 Bunutin, Kabupaten Bangli. Pendekatan ini bisa digunakan pada penelitian yang akan membahas suatu fenomena berupa kata – kata atau deskripsi dan bukan dalam bentuk angka (Mahmud, 2025).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Bunutin, yang beralamat di Desa Bunutin, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli, Bali Indonesia. Pemilihan lokasi ini karena merupakan salah satu sekolah yang memanfaatkan media digital pada pembelajaran IPAS. Penentuan informan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu informan yang dianggap paling paham mengenai



situasi sosial /objek yang diteliti (Abdussamad, 2021). Informan yang dimaksud pada penelitian ini yakni guru kelas IV, kepala sekolah dan murid kelas IV. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data dapat terkumpul secara lengkap.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menurut Miles dan Huberman dalam Qomaruddin & Sa'diyah (2024) teknik analisis data dalam penelitian kualitatif dapat dilaksanakan melalui tiga tahap yang saling berkaitan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Proses yang dilakukan peneliti dalam mengambil keputusan yang valid dengan memperhatikan hubungan sebab – akibat dan berbagai proporsi lainnya. Miles dan Huberman juga menyatakan bahwa analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan hingga data yang diperoleh mencapai kejenuhan (Sidiq & Choiri, 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya Guru dalam Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran IPAS

Pembelajaran yang berkualitas tidak terlepas dari peran aktif seorang guru dalam merancang dan menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan relevan dengan kebutuhan zaman dan kemajuan teknologi. Di era digital saat ini, pemanfaatan media digital menjadi salah satu upaya nyata yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan bagi murid, khususnya pada pembelajaran IPAS di kelas IV yang memuat konsep – konsep yang sulit dipahami oleh murid jika hanya mengandalkan pengajaran konvensional berupa ceramah atau komunikasi lisan. Berdasarkan wawancara, observasi dan dokumentasi diperoleh temuan bahwa upaya yang dilakukan guru meliputi pemanfaatan video edukasi dan kuis interaktif sebagai media pembelajaran melalui beberapa tahapan pembelajaran IPAS yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Perencanaan Pembelajaran dengan media digital

Sebelum menggunakan media digital dalam proses pembelajaran di kelas, guru terlebih dahulu melakukan perencanaan agar proses pembelajaran dengan media tersebut berlangsung secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks perencanaan pembelajaran IPAS dengan media digital, guru terlebih dahulu menyusun modul ajar yang memuat penggunaan media pembelajaran digital. Adanya media digital dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran, sementara itu media juga membantu murid memahami topik pembelajaran IPAS dengan lebih mudah, menarik dan sistematis. Ibu Astiti, selaku kepala sekolah menyampaikan bahwa bentuk perencanaan pembelajaran yang biasa dilakukan guru yaitu berupa penyusunan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam). Selaras dengan Ibu Ariastini selaku guru kelas IV juga menyampaikan bahwa guru membuat perencanaan terlebih dahulu sebelum menerapkan pembelajaran yang menggunakan media digital.

Perencanaan pembelajaran IPAS dilakukan oleh guru kelas IV di SD Negeri 1 Bunutin dengan mempersiapkan RPM (Rencana Pembelajaran Mendalam) yang berisi media digital seperti video edukasi dari YouTube dan kuis interaktif dari Wayground. Seperti yang diungkapkan bahwa guru juga melakukan modifikasi atau pengeditan media digital apabila diperlukan agar lebih sesuai dengan topik pembelajaran. Video edukasi digunakan untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, sedangkan kuis interaktif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman murid terhadap materi yang telah diajarkan.

Dari hasil pengamatan, guru memperoleh video edukasi dari aplikasi YouTube yang sangat memudahkan guru memperoleh bahan ajar digital karena tidak perlu membuat video edukasi secara manual. Sementara itu, kuis interaktif diperoleh dari aplikasi Wayground karena pembuatan soal – soal dari aplikasi tersebut lebih mudah dimodifikasi. Pemanfaatan kedua media digital ini menjadi suatu langkah adaptasi dari kemajuan teknologi di era digital yang dapat membantu guru menyampaikan pesan atau informasi terkait materi ajar dengan lebih interaktif dan menarik.



2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan media digital

Setelah perencanaan disusun dengan sistematis, tahap selanjutnya ialah pelaksanaan pembelajaran IPAS dengan mengintegrasikan media digital di kelas. Guru mulai memasuki kelas dan menyiapkan perangkat digital seperti proyektor, laptop atau speaker yang diperlukan untuk menunjang kelancaran penggunaan media pembelajaran digital. Setelah lingkungan belajar nyaman dan aman, selanjutnya guru membuka pelajaran sesuai dengan perencanaan pada RPM.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran IPAS, guru memanfaatkan media video edukasi untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari murid. Guru mulai menayangkan video edukasi dengan materi yang divisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak, animasi, dan narasi yang menarik sehingga murid dapat menyaksikan fenomena – fenomena alam ataupun sosial yang tidak dapat dilihat secara langsung.

Berdasarkan wawancara, guru kelas IV SD Negeri 1 Bunutin menggunakan video edukasi sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada muridnya. Dari pengamatan peneliti, guru juga berusaha mengaitkan materi dengan pengalaman hidup murid melalui video edukasi yang ditayangkan. Hal ini penting dilakukan karena video edukasi bersifat satu arah sehingga diperlukan peran guru dalam menjelaskan makna dari bagian – bagian video tersebut. Teknik play dan pause yang dilakukan oleh guru memungkinkan murid untuk tidak hanya sekedar menonton video yang ditayangkan, tetapi memahami materi lebih dalam melalui penjelasan guru.

3. Evaluasi Pembelajaran dengan media digital

Pada tahap evaluasi pembelajaran, guru memanfaatkan media pembelajaran digital berupa kuis interaktif untuk mengetahui sejauh mana kemampuan murid dalam memahami materi ajar sekaligus menumbuhkan semangat belajarnya. Pemanfaatan kuis interaktif digunakan pada tahap assesmen untuk memetakan pemahaman murid. Kuis interaktif menjadi salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan dengan jawab soal biasa dari kertas yang terkesan monoton dan membosankan. Hasil wawancara dengan Ibu Ariastini selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Bunutin menunjukkan bahwa pada tahap evaluasi pembelajaran, guru memanfaatkan media pembelajaran digital seperti kuis interaktif dari Wayground. Pemilihan platform tersebut karena memudahkan guru memodifikasi atau mengedit soal – soal yang sudah ada sesuai dengan keinginan. Kuis interaktif menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang karena murid menjawab soal secara realtime bersaing dengan teman – temannya. Penggunaan kuis interaktif pada tahap evaluasi memungkinkan guru untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman murid terhadap materi yang sudah diajarkan sehingga dapat dilakukan tindak lanjut. Temuan ini sejalan dengan pendapat Tiwow dkk. (2025) bahwa media digital bisa dijadikan sarana umpan balik ataupun evaluasi bagi murid untuk mengetahui progres belajarnya.

Sebagaimana teori konstruktivisme menurut Vygotsky, pengetahuan yang telah dibangun oleh setiap individu akan dikonstruksi lagi setelah adanya interaksi dengan lingkungan, objek, fenomena dan pengalaman yang baru (Salsabila & Gumiandari, 2024). Penyediaan pengalaman belajar yang baru dan bermakna menjadi hal penting yang dapat diciptakan oleh guru, sehingga teori ini menempatkan guru sebagai seorang fasilitator yang akan membantu murid mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui media pembelajaran digital.

Faktor Pendukung Dan Penghambat Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran IPAS

Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar tidak berjalan begitu saja tanpa adanya faktor pendukung dan penghambatnya. Dalam perspektif teori behavioristik, keberhasilan sebuah proses pembelajaran ditentukan oleh seberapa kuat stimulus yang diberikan kepada murid, yang diharapkan nantinya dapat membentuk respons positif terhadap perilaku belajar murid (Yeni & Marisa, 2021). Stimulus yang kuat dan menarik serta bervariasi dapat menghasilkan tanggapan yang positif dari murid sehingga muncul perilaku belajar murid yang antusias dan penuh semangat. Namun, apabila stimulus yang diberikan lemah karena mengalami suatu hambatan maka respons murid akan cenderung melemah dan proses belajar mengajar menjadi terganggu atau kurang optimal.



Faktor Pendukung

Faktor pendukung merupakan suatu hal yang mempermudah terlaksananya suatu proses, hal ini memungkinkan seseorang dapat mengoptimalkan suatu kegiatan sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan baik. Faktor pendukung pertama yang dapat diidentifikasi yakni ketersediaan perangkat teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Astiti selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Bunutin dapat diketahui bahwa sekolah sudah menyediakan beberapa perangkat teknologi yang mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital seperti proyektor, chromebook dan *IFP (Interactive Flat Panel)*. Adanya perangkat teknologi ini akan memudahkan guru dalam menampilkan media pembelajaran digital yang telah dirancang sedemikian rupa dalam proses pembelajaran.

Temuan lain yang diperoleh peneliti yakni adanya pelatihan guru sebagai faktor pendukung keberhasilan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Guru yang memiliki kemampuan dalam mengoperasikan media pembelajaran digital akan lebih mudah dalam merancang dan mengimplementasikan media digital di kelas. Pelatihan guru menjadi salah satu aspek penting yang mendukung implementasi media digital di kelas karena tanpa kompetensi dan keterampilan yang memadai maka guru tidak akan mampu memanfaatkan media digital secara optimal meskipun perangkat teknologi sudah tersedia. Selain itu, antusias murid dalam pembelajaran yang mengintegrasikan media digital dapat menjadi salah satu faktor pendukung pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran. Ketertarikan ataupun kemauan murid dalam belajar menggunakan media digital menjadi penting. Hasil observasi juga menunjukkan adanya antusias murid dalam pembelajaran IPAS yang memanfaatkan kehadiran media pembelajaran digital. Murid secara aktif bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan oleh guru.

Faktor Penghambat

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD Negeri 1 Bunutin tidak terlepas dari adanya faktor – faktor yang menghambat. Dengan adanya identifikasi beberapa faktor ini maka guru dapat mengevaluasi pemanfaatan media pembelajaran digital agar dapat terlaksana dengan lebih baik dan optimal. Terkait dalam penelitian ini, faktor penghambat yang dapat ditemui dalam pemanfaatan media digital pada pembelajaran IPAS murid kelas IV di SD Negeri 1 Bunutin Kabupaten Bangli meliputi hambatan teknis dan hambatan non-teknis.

Hasil wawancara dengan Ibu Ariastini selaku guru kelas IV menyampaikan adanya hambatan teknis yang memengaruhi kelancaran proses belajar mengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Hasil observasi juga menunjukkan hal serupa, yang mana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPAS di kelas IV terhambat oleh ketidakstabilan kabel infocus dan sinyal internet. Kabel yang kurang stabil dapat memakan waktu saat mempersiapkan media digital sehingga berpotensi mengurangi alokasi waktu untuk kegiatan inti pembelajaran. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru karena gangguan teknis secara tiba – tiba bisa melemahkan efektivitas penggunaan media digital sehingga pemanfaatannya menjadi kurang maksimal.

Hambatan non teknis yang dihadapi dalam pemanfaatan media digital pada pembelajaran IPAS di kelas IV berupa keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran digital secara optimal. Proses perencanaan atau persiapan media pembelajaran digital seperti video edukasi dan kuis interaktif membutuhkan waktu, tenaga dan kreativitas yang tidak sedikit dari seorang guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ariastini, dapat disimpulkan bahwa adanya keterbatasan waktu guru sehingga tidak memungkinkan bahwa setiap proses pembelajaran menggunakan media. Di samping tugas utama guru sebagai pengajar, guru juga dihadapkan pada berbagai tugas administrasi dan kegiatan lainnya baik dari kegiatan sekolah ataupun kegiatan di luar sekolah. Hal ini tentunya menyita waktu guru untuk mempersiapkan media pembelajaran digital yang bervariasi dan berkualitas dalam proses belajar mengajar.



Dampak dari Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran IPAS

1. Meningkatkan motivasi belajar murid

Media digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Media digital menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan unsur audio dan visual. Hal ini memungkinkan guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif sehingga menumbuhkan semangat belajar murid untuk terus belajar dengan giat. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Ariastini selaku guru kelas IV SD Negeri 1 Bunutin, diperoleh informasi bahwa media digital berdampak positif pada motivasi belajar murid. Secara khusus, guru menekankan pada sesi pembelajaran dengan media digital seperti kuis interaktif yang membuat suasana kelas menjadi hidup dan penuh semangat. Temuan dari wawancara dengan guru semakin diperkuat oleh ungkapan langsung dari murid kelas IV yang turut menjadi subjek dalam penelitian ini. Hasil observasi yang dilakukan peneliti juga menunjukkan suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan ketika guru mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran IPAS.

2. Meningkatkan pemahaman konsep abstrak

Media digital berupa video edukasi dapat meningkatkan pemahaman belajar murid terutama pada pembelajaran IPAS. Pemanfaatan media tersebut dalam konteks pembelajaran IPAS sangat efektif untuk menyampaikan materi yang kompleks atau abstrak, seperti wujud zat, sumber energi, keinginan dan kebutuhan serta lain sebagainya. Sama halnya dengan media kuis interaktif yang membantu murid memahami lebih dalam mengenai bagian – bagian materi yang belum dipahaminya dengan baik melalui pertanyaan – pertanyaan yang disajikan secara menarik.

Dari hasil wawancara dengan murid kelas IV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu memberikan dampak yang positif berupa peningkatan pemahaman murid pada konsep abstrak dalam pembelajaran IPAS. Dengan penyajian materi yang menarik dan visual maka murid akan merasa lebih mudah mengikuti pembelajaran. Hasil Observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran IPAS di kelas IV menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti video edukasi ataupun kuis interaktif dapat meningkatkan pemahaman belajar murid terhadap materi IPAS yang cukup kompleks.

Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti video edukasi dan kuis interaktif mampu memberikan dampak yang nyata terhadap motivasi belajar murid. Sistem poin dan umpan balik langsung yang diberikan kepada murid ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar merupakan salah satu bentuk pengakuan dan penghargaan atas pencapaiannya. Hal ini sejalan dengan teori motivasi Herberzg yang menekankan bahwa pengakuan dan penghargaan menjadi hal yang penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik murid (Prihartanta, 2015). Dengan konten yang lebih interaktif dan menarik, murid menjadi lebih bersemangat untuk belajar sehingga pemahamannya mengenai materi dapat meningkat.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, guru kelas IV di SD Negeri 1 Bunutin Kabupaten Bangli telah berupaya memanfaatkan media digital pada pembelajaran IPAS seperti video edukasi dan kuis interaktif sebagai media pembelajaran melalui tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Video edukasi dimanfaatkan untuk menyampaikan materi ajar, sedangkan kuis interaktif dimanfaatkan pada tahap evaluasi pembelajaran untuk melakukan penilaian yang lebih menarik dan menyenangkan.

Faktor pendukung pemanfaatan media digital pada pembelajaran IPAS adalah ketersediaan perangkat teknologi, pelatihan guru, dan antusias murid. Sedangkan faktor penghambat pemanfaatan media digital pada pembelajaran IPAS adalah hambatan teknis, seperti ketidakstabilan kabel infocus dan koneksi internet. Hambatan non-teknis seperti keterbatasan waktu persiapan media digital oleh guru karena dalam pemanfaatan media digital memerlukan persiapan yang matang agar video edukasi dan kuis interaktif dapat disusun dengan lebih baik.

Dampak dari pemanfaatan media digital pada pembelajaran IPAS di kelas IV yakni meningkatkan motivasi belajar murid dan meningkatkan pemahaman konsep abstrak. Pembelajaran



dengan media digital memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga motivasi belajar murid meningkat. Di sisi lain, media digital juga membantu murid memahami konsep abstrak pada materi IPAS dengan tampilan gambar dan suara yang disajikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(2), 329–339. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>
- Amanda, Y., & Meyniar Albina, M. A. (2024). Analisis Tujuan Pembelajaran Menurut Ade Darman Regina. *QAZI : Journal of Islamic Studies*, 1(2), 106–112. <https://ejournal.hsnpublisher.id/index.php/qazi>
- Ardhianti, F. (2022). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(1), 5–8. <https://doi.org/10.55904/nautical.v1i1.95>
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran Digital*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Darmayanti, M., & Amalia, A. (2024). Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Analisis Bibliometrik dan Systematic Literature Review. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 45–60. <https://doi.org/10.30762/sittah.v5i1.2536>
- Falimu, Aimang, H. A., Syahroni, M., Nurlaela, Fauzi, H., Haluti, F., Mustari, M., Nursetiawan, I., Mangendre, Y., & Setiadi, K. (2023). *Manajemen Pendidikan Berbasis Digital*. Pustaka Akademikus.
- Isma, C. N., Rahmi, R., & Jamin, H. (2022). URGENSI DIGITALISASI PENDIDIKAN SEKOLAH. *AT-TA'DIB: JURNAL ILMIAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 14(2), 129–141. <https://doi.org/10.47498/tadib.v14i2.1317>
- Mahmud. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yayasan Darul Falah.
- Novela, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Prihartanta, W. (2015). Teori-teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1(83), 1–14.
- Putri, R., Caska, & Mujiono. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rimba Melintang. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 3(1), 50–59. <https://doi.org/10.57235/jetish.v3i1.1040>
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rasinus, Widyastuti, A., Permadi, O. A., Sudono, E. P., Ramadhani, R., Hidayat, T., Purba, S. R. F., Karwanto, Purba, P. B., Purba, B., Sesfao, M., Chamidah, D., & Purba, D. S. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Salsabila, S. S., & Gumindari, S. (2024). PENDEKATAN KONTRUKTIVIS SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 4(1), 170–178. <https://doi.org/https://adisampublisher.org/index.php/edu/article>
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Silaban, R. A., Nurchintyawati, I., Effendi, Madjid, M., A, N. H., Ningsih, R. W., Annisha, D., Mukhlisin, H., Sarwandi, Zulaeha, O., Ningsih, N. S., Ulfah, N. D., Sari, R. P., Ibrahim, Y. A., Jannah, M., Addas, R. K., Idris, S. I., Sahar, A., Demulawa, M., ... Akbar, J. S. (2025). *Taksonomi Pendidikan*. Akbar, Jakub Saddam.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.



<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>

Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahian, A. L., & Komalasari, F. P. (2025). *Media Pembelajaran Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yeni, E. M., & Marisa, R. (2021). Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berdasarkan Kurikulum 2013. *VARIASI: Majalah Ilmiah Universitas Almuslim*, 13. <https://doi.org/10.51179/vrs.v13i2.531>