
**MEDIA INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL SEBAGAI PENINGKATAN
KREATIVITAS PESERTA PADA PEMBELAJARAN IPAS**

Silvia Berliana¹, Erik Aditia Ismaya², Wasis Wijyanto³

Universitas Muria Kudus^{1,2,3}

202133190@std.umk.ac.id¹, erik.aditia@umk.ac.id², wasis.wijyanto@umk.ac.id³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan lembar kerja peserta didik pada siswa kelas VI SDN 4 Dersalam dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan tes tentang terkait permasalahan yang terjadi dalam pelajaran IPAS yang nilainya turun. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran STAD, (2) Melalui PowerPoint dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong kreativitas mereka dalam memahami materi IPAS. Dengan demikian, penerapan media interaktif dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah.

Kata Kunci: Hasil belajar siswa, Kreativitas, Pembelajaran IPAS, Media Interaktif.

ABSTRACT

The aim of this research is to improve student learning outcomes using student worksheets for class VI students at SDN 4 Dersalam using Classroom Action Research. The data collection techniques used were observation, interviews and tests regarding problems that occurred in science lessons whose grades had dropped. The data analysis technique used is qualitative. Based on the research results, it shows that: (1) Student learning outcomes using the STAD learning model, (2) Using PowerPoint can make it easier for teachers in the learning process. The research results show that the use of interactive media significantly improves student learning outcomes and encourages their creativity in understanding science material. Thus, the application of interactive media in learning can be an effective strategy for improving the quality of science and science learning in schools.

Keywords: Student Learning Outcomes, Creativity, Science Learning, Interactive Media

A. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu menghadapi tantangan global. Peningkatan efektivitas pembelajaran menjadi aspek utama dalam mencapai tujuan tersebut. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Perubahan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan metode pembelajaran, menuntut penggunaan strategi yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Priyadi, et al., 2024). Salah satu manfaat besar dari penerapan Kurikulum Merdeka dan Perangkat Pembelajaran Terbuka adalah peningkatan kreativitas peserta didik.

Peserta didik diharapkan untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, berinovasi, dan menyelesaikan masalah secara kreatif Permana (2023). Pengaruh kemajuan teknologi saat ini bisa memberikan ancaman terutama di kalangan siswa yang belum mengerti *powerpoint interaktif*. Salah satu masalah yang sering dihadapi siswa adalah kesulitan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, karena adanya kendala dalam menyampaikan informasi secara menyeluruh saat proses pembelajaran berlangsung (Wijayanto, et al., 2025). Teknologi informasi saat ini sudah digunakan sebagai sarana, media atau sumber dalam menunjang proses kegiatan belajar Wahidah (2021). Guru harus menyesuaikan dengan teknologi yang semakin berkembang terutama dalam teknologi informasi dan komunikasi Ramli (2021). Pada dunia pendidikan semakin berkembang, selain sebagai pendidik, guru juga berperan penting sebagai pemandu, inspirator, dan bahkan inovator dalam menghadapi tantangan, ditengah kemajuan teknologi, menciptakan lingkungan yang kondusif, untuk belajar kreativitas serta kesukaan terhadap pembelajaran di antara para siswa. *Powerpoint* adalah media pembelajaran yang interaktif karena fiturnya membantu siswa berinteraksi dengan media pembelajaran Anomeisa (2020). Penggunaan *powerpoint* adalah upaya untuk mengoptimalkan teknologi komputer sebagai media yang mengabungkan teks, suara, grafik, dan video dalam satu tampilan. Teknologi multimedia melibatkan penggunaan seluruh panca indera siswa, meningkatkan kreativitas, fantasi, dan emosi siswa. PowerPoint adalah program komputer yang dimaksudkan untuk membantu untuk menampilkan program multimedia dengan cara yang menarik, mudah dibuat, dan mudah digunakan. Karena hanya membutuhkan alat penyimpanan data, PowerPoint juga cukup murah. PowerPoint adalah

aplikasi untuk membuat presentasi berbasis multimedia, dan digunakan untuk presentasi menggunakan teks, musik, dan visual (Rusman, 2012: 70).

Medium adalah kata yang berasal dari kata media, yang berarti alat. Media berfungsi sebagai bagian dari sistem dan sebagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pendidikan (Sari et al., 2021). Media dalam proses belajar dapat berfungsi sebagai perantara guru atau pendidik untuk menyebarkan konsep yang direncanakan dan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Namun, pembelajaran adalah kegiatan transfer ilmu yang dilakukan oleh seorang guru kepada siswanya. Menurut Suardi (2018), dalam pembelajaran terjadi interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar di lingkungan belajar. Media pembelajaran adalah alat dan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengetahuan tambahan, mengubah perspektif, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, minat belajar siswa dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran meningkatkan penguasaan teoritis.

Penggunaan media pembelajaran juga dapat menimbulkan pemikiran yang teratur dan konstan (terus menerus) serta membantu anak memahami dan berkembang. Patintingan (2021) mengatakan bahwa “pemanfaatan media pendidikan dapat memberikan pengalaman nyata dan menciptakan landasan bagi perkembangan siswa, sehingga prestasi akademik siswa akan terus meningkat”. Sementara itu, menurut psikologi belajar, media massa dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan psikologi anak dalam belajar. Karena secara psikologis, alat peraga berupa lingkungan pendidikan sangat memudahkan belajar siswa, karena hal-hal yang abstrak dapat lebih konkrit (nyata) melalui media. Menurut Elendiana (2020), proses pembelajaran pada hakekatnya menggunakan media untuk meningkatkan dan memperbaiki metode komunikasi. Efektifitas penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa khususnya siswa sekolah dasar (Wijayanto, et al., 2024), mengurangi atau menghindari munculnya kata-kata bertele. Setiap alat, baik hardware maupun software, berfungsi sebagai media pembelajaran, menurut Kustiono (2010:4) untuk memberikan informasi yang jelas.

Media, juga dikenal sebagai saluran komunikasi, memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan, menurut Newby (2011:120). Namun, Sukiman (2012:29) menyatakan bahwa media berfungsi sebagai penghubung yang membawa pesan dari sumber ke penerima. Arsyad (2010:3) menggambarkan media dalam proses belajar-

mengajar sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk memahami, mengelola, dan menata kembali informasi visual atau verbal. Salah satu mata pelajaran akademis yang sengaja dirancang dan diterapkan di sekolah untuk menumbuhkan cinta lingkungan warga negara Indonesia mulai dari usia dini, sekolah dasar, SMP, SMA, bahkan perguruan tinggi. Pendidikan IPAS telah diberikan kepada siswa sejak lama di Indonesia, tetapi pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 1975.

Pendidikan ini sebagian besar mengadopsi pemikiran sosial studi Sapri (2021). Sekolah dasar, pendidikan IPAS sangat penting untuk membantu siswa memahami kehidupan masyarakat dan lingkungan dengan menggunakan media pembelajaran seperti media cetak, elektronik, dan media sosial, serta secara langsung melalui kehidupan sehari-hari di masyarakat. Guru harus menyesuaikan dengan teknologi semakin berkembang terutama dalam teknologi informasi dan komunikasi Ramli (2021). Pada dunia pendidikan semakin berkembang, selain sebagai pendidik, guru juga berperan penting sebagai pemandu, inspirator, dan bahkan inovator dalam menghadapi tantangan, ditengah kemajuan teknologi, menciptakan lingkungan yang kondusif, untuk belajar kreativitas serta kesukaan terhadap pembelajaran di antara para siswa (Albab, et al., 2024). *Powerpoint* adalah media pembelajaran yang interaktif karena fiturnya membantu siswa berinteraksi dengan media pembelajaran Anomeisa (2020). Melalui model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* dapat meningkatkan pengetahuan siswa, dan mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki secara individu. Model pembelajaran yang baik adalah sesuai dengan materi yang disampaikan, kondisi siswa, sarana tersedia, serta tujuan pembelajaran sehingga diterapkan secara efektif (Darmuki, 2023). Model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions*, ini menekankan kegiatan belajar secara berkelompok, siswa tumbuh memiliki sikap sosial yang baik. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, untuk menulis, berbicara, dan berimajinasi. Dengan menggunakan pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien dan menciptakan hubungan yang lebih baik antara guru dan siswa. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Siahaan, 2022). Dalam hal ini, proses pembelajaran sudah efektif. Menunjukkan minat belajar yang baik di kelas, berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan melihat rekap nilai siswa sangat tinggi. Penelitian Tindakan kelas dengan *Powerpoint Interaktif* dengan kursor atau angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada tema 3 sub bab 2 dan 3, hasil angket dan nilai rata-rata 85,9 dan hasilnya kategori baik.

Daryanto (2016:98) menyatakan bahwa ” Dapat menggunakan fitur tombol aksi *PowerPoint* untuk membuat presentasi lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan fitur ini, presentasi akan terlihat seperti multimedia interaktif.” Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif kepada siswa. Media pembelajaran membantu siswa memahami pelajaran dan membuat data disajikan dengan cara yang menarik, mendorong minat dan keinginan siswa untuk belajar. Semakin besar kemungkinan siswa akan memahami dan mempertahankan informasi dalam ingatan mereka. *Powerpoint* interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti media lainnya. Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka pembelajaran sosial menuntut kemampuan guru untuk menciptakan suasana belajar yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Solusinya adalah membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik, menyenangkan dan suasana belajar yang konkrit dengan menggunakan lingkungan belajar, menjelaskan betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* untuk meningkatkan minat siswa sekolah dasar terhadap IPAS. Selain itu, melalui pembelajaran dengan muatan lokal dapat meningkatkan rasa cinta tanah air dalam menghadapi era globalisasi (Wijayanto, et al., 2023).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Anisa 2020) jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang dilakukan selama 2 siklus. Berdasarkan pengujian hipotesis deskriptif dengan menggunakan kalkulator, siklus I memiliki rata-rata 74,5 dan dalam kategori baik dengan presentase 72,80% dan ketidaktuntasan 33,55. Pada siklus II memiliki rata-rata 75,20 dan termasuk kategori baik dengan presentase ketuntasan 80,5%, sehingga ketuntasan target 75%.

Menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan *PowerPoint* Interaktif, sangat efektif dalam pelajaran IPAS. Dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif, guru tidak hanya dapat menyampaikan materi melalui penjelasan lisan, tetapi mereka juga dapat membuat konsep-konsep yang sudah ada dalam materi pembelajaran secara sistematis dan menjelaskannya. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Siahaan, 2022). Dalam hal ini, proses pembelajaran sudah efektif. Menunjukkan minat belajar yang baik di kelas, berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan melihat rekap nilai siswa sangat tinggi. Penelitian Tindakan kelas dengan *Powerpoint Interaktif* dengan kusioner atau angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada tema 3 sub bab 2 dan 3, hasil angket dan nilai rata-rata

85,9 dan hasilnya kategori baik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wulandari,2022) Model pembelajaran ini melalui belajar kelompok dengan anggota yang beragam agar saling membantu satu sama lain dalam suasana sosial untuk menguasai materi yang sedang dipelajari. Model STAD lebih mementingkan sikap partisipasinya peserta didik dalam mengembangkan potensi kognitif dan efektif.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ali Mustadi (2023) Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Namun, hanya sedikit guru yang menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menurun. Untuk mengumpulkan data, melalui tahap observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket digunakan. Uji rancang produk dilakukan oleh beberapa ahli dan siswa. Meliputi: (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, dan (4) uji coba perorangan terhadap tiga siswa yang memiliki pengetahuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif secara keseluruhan layak untuk digunakan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Fiolita,2024) Model STAD menunjukkan adanya peningkatan dalam aktivitas baik guru maupun siswa. Hal ini terlihat dari hasil observasi sebesar 82,8% pada siklus I dan meningkat menjadi 93,42% pada siklus II. Jika mereka ingin meningkatkan hasil belajar siswa di kelas, guru harus memiliki kemampuan untuk berinovasi dan berkreasi dengan menguasai berbagai strategi dan pendekatan mengajar. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa senang dan nyaman, dan guru dapat menerapkan model pembelajaran yang menarik dan mengasah cara berpikir siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas khusus menggunakan hasil belajar siswa, untuk meningkatkan kualitas belajar mereka. Sementara itu, artikel sebelumnya lebih umum dalam ruang lingkupnya, tidak terbatas pada penggunaan medianya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran IPAS dengan menggunakan media *PowerPoint*, sedangkan artikel sebelumnya menyoroti bahwa sebagian besar siswa masih memiliki tingkat hasil belajar yang kurang. Berdasarkan uraian diatas, fokus penelitian ini adalah: 1) Hasil belajar siswa khususnya pembelajaran IPAS, 2) Media yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, , guru harus memiliki kemampuan untuk berinovasi dan berkreasi dengan menguasai berbagai strategi dan pendekatan mengajar. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat

siswa senang dan nyaman, dan guru dapat menerapkan model pembelajaran yang menarik dan mengasah cara berpikir siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penggunaan media interaktif berbasis digital. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan pada 23 September 2024 dengan 26 siswa, 16 perempuan dan 10 laki-laki. Penelitian Tindakan Kelas meliputi empat tahapan adalah (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi (Komara, 2016: 48). Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa karakteristik, termasuk (1) masalah penelitian yang benar-benar terjadi di dalam kelas, (2) dilakukan melalui refleksi, (3) dilakukan di dalam kelas, (4) bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran secara bertahap sesuai siklus yang dirancang, dan (5) berusaha mengembangkan profesionalisme guru (Daryanto, 2011: 6). Pada dasarnya, metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data untuk tujuan dan manfaat tertentu. Setiap tujuan memiliki manfaat khusus. Tujuan penelitian biasanya terdiri dari tiga kategori: penemuan, pembuktian, dan pengembangan. Pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang sudah ada, dan penemuan berarti data yang dikumpulkan dari penelitian itu benar-benar baru (Sugiyono 2017:2).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes untuk mengumpulkan data. Observasi adalah proses pengumpulan data dan informasi dari situasi pembelajaran secara langsung untuk meningkatkan pemahaman masalah, mengevaluasi tindakan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebaliknya, tes dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa pada saat proses pembelajaran. Setelah data dikumpulkan, peneliti melakukan pengecekan dari hasil belajar siswa dan kemampuan siswa dalam meningkatkan pelajaran yang kurang maksimal (Sugiyono, 2015:334). Alat yang dapat digunakan termasuk lembar observasi, lembar wawancara, lembar tes hasil belajar, dan angket. Teknik analisis yang digunakan wawancara dan transkrip untuk menganalisis data.

Teknik analisis data yang digunakan adalah (1) Reduksi data, (2) Setelah reduksi, langkah selanjutnya adalah menjelaskan atau menyajikan data, dan (3) terakhir menarik kesimpulan dan melihat didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten bersifat induktif

atau kualitatif Ismaya (2024). Instrumen yang digunakan adalah memberikan soal untuk mengukur kemampuan mereka. Teknik validasi data yang digunakan adalah menganalisis keabsahan data tersebut dengan menggunakan triangulasi (gabungan), melalui pengamatan serta pemeriksaan uraian rinci hasil teknik tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan selama dua siklus tentang peningkatan pembelajaran IPAS. Data dianalisis menggunakan model Miles & Huberman (1992), yang melibatkan pengurangan data dengan memilih data yang penting dan menyingkirkan yang tidak penting; penyajian data dengan menggabungkan informasi yang telah direduksi; dan kesimpulan dengan menyimpang. Kedua, penyajian data adalah suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Ketiga, Penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

Pada gambar tersebut menjelaskan adanya penurunan pada hasil belajar siswa, karena kurangnya motivasi dan media menarik yang disampaikan oleh guru. Peningkatan ini dapat dikaitkan dengan penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, seperti diskusi kelompok dan penggunaan media yang lebih variatif. Siswa masih mengalami kesulitan memahami materi, sehingga diperlukan strategi tambahan seperti bimbingan individu, latihan soal yang lebih intensif, dan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual. Hasil belajar dengan mengerjakan soal untuk mengukur kemampuan siswa, didapatkan banyak anak belum bisa menyelesaikan soal dengan benar sehingga banyak siswa yang belum tuntas.



Gambar.1 Mengerjakan soal (Sumber: Peneliti)

Hasil Belajar Siswa ukuran keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar siswa dapat dikategorikan menjadi tiga komponen utama: a. Aspek kognitif :mencakup pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi informasi yang dipelajari, b. Aspek afektif :berkaitan dengan sikap, motivasi, dan minat siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki sifat positif terhadap pelajaran lebih cenderung mencapai hasil yang lebih baik, c. Aspek psikomotorik: berkaitan dengan keterampilan praktik siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar: a. Faktor internal: Siswa yang sangat bermotivasi cenderung memiliki hasil belajar yang baik, b. Faktor eksternal: Siswa kurang mendapatkan dukungan dari orang tua untuk semangat belajar. Pembelajaran di era modern membutuhkan nilai-nilai sikap selain motivasi. Guru harus memberi teladan karena mereka menjadi panutan bagi siswa mereka dan anak-anak mereka akan lebih mudah mengingat peristiwa yang terjadi Ismaya (2013). Aritonang (2008: 11) menyebutkan faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar siswa baik itu faktor dari dalam, luar, maupun instrumen yang paling utama adalah minat, motivasi, dan guru. Motivasi merupakan salah satu faktor yang paling utama dalam mempengaruhi proses hasil belajar. Faktor lain yang mempengaruhi proses hasil belajar ada pendidik, pendidik sebagai fasilitator memberikan fasilitas sebaik-baiknya untuk peserta didik dengan diberikan sedikit banyak motivasi. Pemberian motivasi ini bertujuan agar peserta didik menjadi aktif dan minat dalam proses pembelajaran berlangsung. Peran pendidik dalam pembelajaran begitu penting terutama dalam memotivasi belajar pada peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan data bahwa pendidik memberikan pendekatan kepada siswa yang bermasalah dengan memberi pengarahan agar wawasan siswa tersebut menjadi semakin luas dan merubah sikap, untuk siswa yang remidi, pendidik memberikan waktu tambahan untuk siswa belajar di sekolah, waktu yang diberikan pendidik tidak terlalu lama agar siswa tersebut tidak merasa terbebani dan jenuh untuk belajar. Selain itu, pendidik melakukan tindakan lanjutan dengan menemui orang tua siswa, melakukan dialog dengan orang tua siswa dan menyampaikan hambatan siswa kepada orang tuanya, karena orang tua juga bertanggung jawab atas pendidikan anaknya (Aprilia, 2021). Dengan bantuan media pembelajaran, penerapan model pembelajaran dapat menjadi efektif. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pedan pembelajaran (Ismaya et al., 2023).

2. Siklus II

Pada gambar di atas menjelaskan tentang peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II. Peningkatan tersebut disebabkan oleh adanya antusiasme siswa dalam memahami materi yang disampaikan, adanya perasaan bahagia selama proses pembelajaran, sebagai perkembangan positif dalam kemampuan akademik, pemahaman konsep, serta keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 2 Siklus II (Sumber: Peneliti)

Peningkatan ini terlihat dari beberapa indikator utama, seperti kenaikan nilai, peningkatan keterlibatan dalam kegiatan belajar, serta meningkatnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Faktor yang berkontribusi dalam peningkatan ini meliputi peningkatan interaksi siswa dalam diskusi, penyajian materi yang lebih menarik, dan strategi pengajaran yang lebih interaktif. Untuk meningkatkan ketuntasan belajar, diperlukan upaya tambahan seperti penguatan materi, remedial, serta penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan tingkat ketuntasan belajar dapat meningkat sehingga lebih banyak siswa mencapai keberhasilan yang optimal. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam proses pembelajaran yang perlu segera diatasi, baik dari segi metode pengajaran, pemahaman materi, maupun faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi tambahan seperti pembelajaran remedial, bimbingan khusus, serta pendekatan yang lebih interaktif untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan agar dapat mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Pada awal pembelajaran, pertanyaan yang diberikan pendidik sesuai kehidupan nyata agar lebih mudah dipahami peserta didik, misalnya gotong royong pada saat wawancara, selain pertanyaan pendidik juga memberikan soal untuk dinilai agar merangsang respon motivasi peserta didik, walaupun nilai Sarah masih setengah-setengah, pendidik tetap memberikan peran agar peserta didik termotivasi. Pada akhir pembelajaran pendidik mengajak peserta didik untuk merangkum materi bersama, pendidik juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan adanya selingan nyanyian lagu nasional pada saat pembelajaran, bantuan yang diberikan pendidik sangat membantu peserta didik, pada akhirnya peserta didik merasa pendidik yang mengajar sangat menyenangkan. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran cukup, sesuai wawancara, penggunaan metode yang inovatif diperlukan agar peserta didik termotivasi.

Kondisi belajar yang efektif menurut Usman (2003:27), adalah ketika siswa benar-benar terlibat dan terlibat dalam proses belajar. Minat, suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap belajar karena seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Riduwan (2006: 200) mengatakan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang mendorong kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar yang diinginkan dapat tercapai. Riduwan juga menyatakan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan atau daya yang muncul dari dalam diri siswa. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dari pra siklus ke siklus II, seperti yang ditunjukkan pada penjelasan di atas: Beberapa cara untuk menjelaskan peningkatan ini adalah sebagai berikut: 1. Efektivitas Model STAD: Model STAD membantu siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran, 2. Keterlibatan Aktif Siswa: Model STAD membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, 3. Motivasi Belajar: Model STAD menantang dan menarik dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Berdasarkan berbagai definisi belajar, dapat kita simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan melalui interaksi dengan lingkungannya. Hasil pembelajaran pada hakikatnya adalah keterampilan yang diperoleh anak setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Belajar itu sendiri adalah suatu proses yang berupaya mencapai bentuk perilaku yang relatif stabil.

Lihat rangkuman terstruktur berikut untuk mendukung hasil penelitian saya dan menunjukkan persamaan dan perbedaan:

1. Penelitian Anisa (2020) menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dalam dua siklus. Hasilnya menunjukkan peningkatan ketuntasan dari 72,80% pada siklus I menjadi 80,5% pada siklus II, melampaui target 75%. Model pembelajaran STAD berbantuan PowerPoint Interaktif terbukti efektif dalam pembelajaran IPAS. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan model STAD dan media yang sama. Perbedaannya terletak pada materi dan mata pelajaran yang diteliti, yakni Pendidikan Pancasila dibandingkan dengan IPAS. Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya tentang efektivitas STAD dan memberikan wawasan baru terkait penerapannya dalam mata pelajaran lain.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mulia (2022) penelitian ini dilaksanakan di siswa kelas IV min aceh besar sebanyak 38 siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil belajar mata pelajaran pendidikan pancasila, dengan menggunakan power point interaktif . Pada siklus I dengan presentase rata-rata 68,06% dan siklus II dengan presentase rata-rata 75,59%. Penggunaan media *power point interaktif* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, kemudian membuat pelajaran lebih menarik sehingga dapat menambah semangat siswa untuk belajar. Persamaan : Meneliti dengan menggunakan media power point interaktif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan : Meneliti tentang meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV Min 27 Aceh Besar, sedangkan peneliti memilih hasil belajar siswa mata pelajaran ips di SDN 4 Dersalam. Penelitian ini memperkuat penelitian Mulia (2022) dalam hal efektivitas penggunaan *PowerPoint Interaktif* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Walaupun ada perbedaan dalam mata pelajaran dan lokasi penelitian, keduanya menunjukkan bahwa media *PowerPoint Interaktif* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Penelitian dengan membuktikan hal serupa dalam konteks mata pelajaran IPAS.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Paridah (2020) dengan hasil penelitian: 1). Keterampilan guru siklus I aspek keterampilan menjelaskan 3,8 kategori baik, aspek penguatan 2,5 kategori cukup, aspek bertanya 2,6 tergolong kategori cukup, aspek keterampilan variasi memiliki rata-rata 2,1 kategori cukup, sementara keterampilan mengelola kelas rata-rata

2,8 kategori baik, dan aspek keterampilan membuka dan menutup Pelajaran 2,6 kategori cukup. Sementara pada siklus II aspek keterampilan menjelaskan 4,8 kategori baik, aspek penguatan 3,5 kategori baik, aspek bertanya 3,6 tergolong kategori baik, aspek keterampilan variasi memiliki rata-rata 3,4 kategori baik, sementara keterampilan mengelola kelas rata-rata 3,7 kategori baik, dan aspek keterampilan membuka dan menutup Pelajaran 3,5 kategori baik. Penerapan model pembelajaran stad terbukti berhasil untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru pada masing-masing aspek keterampilan dan indikator keberhasilan pada siklus II. Persamaan : Meneliti tentang peningkatan keterampilan mengajar melalui model pembelajaran STAD. Perbedaan : Meneliti subyek 20 guru PAK di SD Binaan, sedangkan peneliti menggunakan subyek 21 siswa dari 26 siswa kelas VI SDN 4 Dersalam. Penelitian ini hasil penelitian Paridah (2020), terutama jika model pembelajaran STAD yang diterapkan juga terbukti meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam konteks yang lebih luas. Meskipun subyek yang diteliti berbeda (guru vs siswa), penerapan model pembelajaran STAD menunjukkan peningkatan keterampilan mengajar guru. Penelitian mengarah pada kesimpulan yang serupa, yaitu bahwa model ini efektif untuk meningkatkan keterampilan mengajar. Namun, meskipun persamaannya ada, terdapat perbedaan subyek penelitian menunjukkan bahwa meskipun hasilnya mungkin sejalan, konteks penerapannya bisa berbeda karena subyek yang diteliti berbeda. Sehingga, dapat dikatakan penelitian saya memperkuat penelitian sebelumnya, namun dengan penekanan berbeda pada subyek yang diteliti.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Asia (2020) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar biologi materi genetik melalui model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD). Persamaan: model yang digunakan sama. Perbedaan: hasil belajar ini biologi, sedangkan peneliti menggunakan hasil belajar IPAS. Menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar biologi, penelitian ini menemukan bahwa peningkatan hasil belajar IPAS tidak sebesar yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor-faktor seperti perbedaan materi pelajaran, tingkat kesulitan, atau karakteristik siswa yang berbeda.

-
5. Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2020) Hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam menjawab ulangan harian pada akhir pertemuan dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD di SMA Negeri 1 Kerinci. Diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Persamaan: Sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa. Perbedaan SMA Negeri 1 Kerinci yang diteliti, sedangkan peneliti SDN 4 Dersalam Hasil penelitian ini memperkuat kesimpulan bahwa STAD merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa di berbagai jenjang pendidikan, baik di tingkat SMA maupun di tingkat SD. Dengan demikian, penelitian ini semakin menegaskan bahwa model STAD dapat diterapkan secara luas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menemukan bahwa peningkatan hasil belajar di tingkat SD tidak sebesar yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan tingkat kognitif siswa, strategi implementasi model STAD, atau faktor lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendidik ingin melihat peningkatan hasil belajar bagi siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Ketika guru (peneliti) menerapkan model pembelajaran lain seperti model pembelajaran kolaboratif STAD, model STAD mengandung unsur diskusi aktif, dan pada akhir pembelajaran siswa merasa puas dengan pembelajarannya. Dapat menetapkan kelompok dengan skor tertinggi agar siswa berperan aktif dalam berpartisipasi dalam pembelajaran mereka. Hal ini akan membuat siswa merasa lebih tertarik dan antusias serta tidak akan merasa bosan, frustrasi atau mengantuk saat berpartisipasi. mempelajari. Siswa yang lebih bahagia dan lebih terlibat cenderung lebih berpartisipasi di kelas dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sebuah dorongan yang dihasilkan oleh rangsangan dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk memperbaiki tingkah laku atau aktivitas tertentu (Uno, 2012: 9). Motivasi orang tua dapat membuat anak-anak lebih termotivasi untuk mengembangkan potensi mereka dan terus belajar, sehingga anak-anak akan tumbuh menjadi orang yang memahami dan menghargai pelajaran dengan baik (Fadia Nurluthfia, 2023) . Tidak mungkin untuk melakukan aktivitas belajar jika tidak ada motivasi. Penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan

Sosial menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu komponen kurikulum merdeka yang paling penting untuk memperbarui sistem pendidikan dasar di Indonesia (Diantoro et al., 2020) menyatakan bahwa penggabungan ini didasarkan pada fakta bahwa siswa di sekolah dasar seringkali melihat sesuatu secara terpadu dan utuh. Selain itu, karena usia siswa sekolah dasar masih dalam tahap pemikiran sederhana, konkret, dan mendalam, diharapkan penggabungan mata pelajaran IPS dan IPA dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengelola lingkungan sosial dan alam.

D. KESIMPULAN

Penggunaan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) telah terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, berpartisipasi dalam pembelajaran, serta mengembangkan ide-ide baru. Dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dan termotivasi untuk belajar secara mandiri. Keunggulan utama dari media interaktif digital adalah kemampuannya dalam menyajikan materi secara visual, audio, dan kinestetik, yang dapat menyesuaikan dengan gaya belajar masing-masing siswa. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dalam memecahkan masalah, menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari, serta menghasilkan karya yang inovatif. Faktor seperti ketersediaan perangkat teknologi, kesiapan guru dalam mengelola media digital, serta akses internet yang memadai menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru serta dukungan infrastruktur yang memadai agar penerapan media digital dapat berjalan efektif dan memberikan hasil yang maksimal. Dengan demikian, disarankan bagi pendidik untuk terus mengembangkan dan mengadaptasi penggunaan media digital dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Albab, Ahmad Ulil, Darmawan Baihaqi, and Wasis Wijayanto. 2024. "STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN SBdP PADA KREATIVITAS

-
- SISWA KELAS IV SD 2 MEJOBBO KUDUS.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(04):123–35.
- Alifah, H. N., Virgianti, U., Sarin, M. I. Z., Hasan, D. A., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review: Pengaruh media pembelajaran digital pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa, 1*(3), 103-115.
- Anisa, Apriliani. 2020. “Keefektifan Model Pembelajaran Stad Berbantuan Media PowerPoint Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Gugus Abdul Rahman Saleh Boja.”
- Anomeisa, Agnesia Bergita, and Dian Ernaningsih. 2020. “Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok.” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 05(01):17–31.
- Hidayati, Nur Alfin, and Agus Darmuki. 2023. “Metode Contextual Teaching Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Pragmatik.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9(1):1–8. doi: 10.31949/educatio.v9i1.3013.
- Ismaya, E. (n.d.). Peranan guru profesional dan berkarakter dalam pembangunan sumber daya manusia di era global . *Prosiding Seminar Nasional PGSD Universitas Muria Kudus (Vol.30)*.
- Sulistiyowati, S., & Ismaya, E. A. (2024). Literasi Digital: Strategi Pembelajaran IPAS di Kelas V SDN Bakaran Wetan 03. *JANACITTA, 7*(2), 89-96.
- Marsianah, and Johannes Sapri. 2021. “PENERAPAN METODE DEMONSTRASI UNTUK MENINGKATKAN PERHATIAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA (Studi Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD Kecamatan Pagar Alam Utara).” *JUrnal Pendi* 47(4):124–34. doi: 10.31857/s013116462104007x.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods*. Sage Publications.
- Mulia, (Ftr) (2022). *Penggunaan PowerPoint Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN Aceh Besar*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Priyadi, Syeh, Muhammad Ilyas Fitriani, and Wasis Wijayanto. 2024. “STRATEGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI SENI BUDAYA

-
- DAN PRAKARYA DI SD 2 PANJUNAN.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(04):296–308.
- Siahaan, Johanes Hotmatua, Sotarduga Sihombing, and Benjamin Albert Simamora. 2022. “Studi Komparasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Model Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMPN 10 Pematangsiantar T.A. 2022/2023.” *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan* 13(2):188–95.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Alfabeta. Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, dan R&D.* CV Alfabeta.
- Uno, H. B. (2010). *Teori motivasi & pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan.* Penerbit Bumi Aksara.
- Wahidah, Meika Nurul, Herry P. N. Putro, Syaharuddin Syaharuddin, Melisa Prawitasari, Mohamad Zaenal Arifin Anis, and Heri Susanto. 2021. “Dinamika Pendidikan Dasar Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin (1986-2019).” *PAKIS (Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial)* 1(1). doi: 10.20527/pakis.v1i1.3186.
- Wijayanto, Wasis, Nur Fajrie, and Nabila Fatimatuz Zahro. 2023. “Melintasi Globalisasi MELINTASI ERA GLOBALISASI: EKSPLORASI STRATEGI PELESTARIAN SENI KETHOPRAK WAHYU MANGGOLO DI KABUPATEN PATI: Adaptasi Inovasi, Eksistensi Kethoprak Wahyu Manggolo, Dan Globalisasi.” *GETER: Jurnal Seni Drama, Tari Dan Musik* 6(2):71–79.
- Wijayanto, Wasis, Woro Prastika, and Joannanda Meyza Ardika. 2024. “Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas 5 SD N Kedungmutih Dalam Pembelajaran SBDP Pada Kurikulum Merdeka.” *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN* 6(3):697–707.
- Wijayanto, Wasis, Arinda Elfana Putri, and Annabella Yustantifa. 2025. “ANALISIS KEGIATAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR TERHADAP KREATIVITAS ANAK MELALUI MENGGAMBAR DAN MEWARNAI.” *Autentik: Jurnal Pengembangan Pe* (Aprilia, 2021)*ndidikan Dasar* 9(1):125–35.
- Wasis wijayanto, A. D. (2024). Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas III SD 4 Gondang Manis Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Media Kolase . *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3),312-332.