

## **ANALISIS PEMBELAJARAN IPAS MI TERKAIT MEDIA PEMBELAJARAN: STUDY KASUS**

Iqbal Miftakhul Mujtahid<sup>1</sup>, Nabiha<sup>2</sup>, Rian Vebrianto<sup>3</sup>, Adisti Yuliastrin<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Ilmu adminisrasi Negara FHSIP Universitas Terbuka

<sup>2,3</sup>PGMI FKIP Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,

<sup>4</sup>Biologi FS Universitas Terbuka

[1iqbal@ecampus.ut.ac.id](mailto:iqbal@ecampus.ut.ac.id), [222511024774@uin-suska.ac.id](mailto:222511024774@uin-suska.ac.id), [3rian.vebrianto@uin-suska.ac.id](mailto:3rian.vebrianto@uin-suska.ac.id), [4adisti@ecampus.ut.ac.id](mailto:4adisti@ecampus.ut.ac.id),

### **ABSTRACT**

*Theoretically sound educational ideas and media for teaching are often easier to discuss and debate than their practical implementation in the classroom. Consequently, the purpose of this research is to find problems with the use of learning theories and pedagogical tools. In order to provide a thorough analysis, this research uses a mixed-methods case study methodology, which combines quantitative data with qualitative results. Two science instructors and twenty-six third graders from an elementary school participated in the research. After gathering data via surveys, in-depth interviews, and observational studies, the researchers examined the quantitative data using descriptive statistics and the qualitative findings using thematic analysis. Using visual aids like photos and videos helps 73% of students understand the topic better, while narrative-based learning engages 65% of students. Students' inability to conceptualize abstract ideas is exacerbated by an over-reliance on textbooks, according to field observations, which in turn causes extreme boredom and disengagement. So, it's safe to say that the absence of visual and narrative components is the biggest problem with IPAS lessons. In order to improve students' motivation and critical thinking abilities in the digital age, this research suggests integrating digital storytelling technology with interactive visual media.*

**Keywords:** *Problem analysis, Instructional media, Case study.*

### **ABSTRAK**

Ide-ide pendidikan dan media pengajaran yang secara teoritis seringkali lebih mudah didiskusikan dan diperdebatkan daripada implementasi praktisnya di kelas. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan masalah dalam penggunaan teori pembelajaran dan alat pedagogis. Untuk memberikan analisis yang menyeluruh, penelitian ini menggunakan metodologi studi kasus metode campuran, yang menggabungkan data kuantitatif dengan hasil kualitatif. Dua instruktur sains dan dua puluh enam siswa kelas tiga dari sebuah sekolah dasar berpartisipasi dalam penelitian ini. Setelah mengumpulkan data melalui survei, wawancara mendalam, dan studi observasional, para peneliti memeriksa data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan temuan kualitatif menggunakan analisis tematik. Penggunaan alat bantu visual seperti foto dan video membantu 73% siswa memahami topik dengan lebih baik, sementara pembelajaran berbasis naratif melibatkan 65% siswa. Ketidakmampuan siswa untuk mengkonseptualisasikan ide-ide abstrak diperparah oleh ketergantungan yang

berlebihan pada buku teks, menurut pengamatan lapangan, yang pada gilirannya menyebabkan kebosanan dan ketidakaktifan yang ekstrem. Jadi, dapat dikatakan bahwa kurangnya komponen visual dan naratif adalah masalah terbesar dalam pelajaran IPAS. Untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa di era digital, penelitian ini menyarankan pengintegrasian teknologi bercerita digital dengan media visual interaktif.

**Kata kunci:** Analisis masalah, Media, studi kasus

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan pilar utama pembangunan peradaban bangsa yang berfungsi mengembangkan potensi individu secara komprehensif melalui pembentukan karakter dan kemampuan berpikir sistematis (Indriani & Rahmiati, 2018). Di era globalisasi, sistem pendidikan harus adaptif terhadap perubahan teknologi guna mencetak generasi kompetitif dan tangguh (Inayati et al., 2023). Inovasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak agar proses edukasi tetap relevan menjawab tantangan digital yang dinamis (Sangeetha, 2020). Hal ini selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menuntut guru menyajikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa (Rahmawati dkk., 2023).

Pencapaian tujuan pendidikan tersebut, khususnya pada pembelajaran IPAS, memerlukan

media pembelajaran sebagai alat bantu strategis agar materi tersampaikan secara efektif dan tepat sasaran (Adlin, 2019). Penggunaan media interaktif yang inovatif sangat krusial untuk mengatasi keterbatasan sumber belajar sekaligus merangsang kreativitas siswa dalam proses eksplorasi konsep secara mendalam (Sunardi dkk., 2025). Melalui integrasi teknologi yang tepat, pembelajaran di madrasah ibtidaiyah dapat ditransformasi menjadi kegiatan menarik dan konkret guna mendukung pengembangan potensi siswa secara utuh sesuai dengan tuntutan zaman.

Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran esensial yang menggabungkan konsep sains alam dan kemasyarakatan. Penguasaan materi IPAS sangat penting bagi siswa untuk memahami berbagai fenomena di

lingkungan sekitar secara utuh (Budianti et al., 2024). Namun, penyampaian materi IPAS di lapangan sering kali dianggap sulit oleh siswa karena cakupan materinya yang sangat luas dan terkadang bersifat teoretis (Inayati et al., 2023). Siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret untuk memahami interaksi kompleks antara manusia, alam (Wahidin et al., 2025).

Implementasi pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka memerlukan perencanaan serta evaluasi sistematis guna memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif (Rahmayati & Prastowo, 2023). Selain itu, pemanfaatan media video berbasis kontekstual menjadi krusial untuk menjembatani konsep sains yang abstrak dengan lingkungan riil siswa (Jundu et al., 2020). Namun, keberhasilan pendekatan yang berpusat pada siswa ini sering kali terkendala oleh keterbatasan sumber daya ajar inovatif (Fitri & Zainil, 2025).

Berbagai penelitian terdahulu telah berupaya mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran inovatif dalam meningkatkan

kualitas hasil belajar siswa di sekolah. Studi menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional mulai ditinggalkan karena kurang mampu merangsang partisipasi aktif dan minat belajar siswa secara berkelanjutan (Suhartyaningsih et al., 2025). Penggunaan model berbasis masalah atau proyek telah banyak dikaji dan memberikan dampak signifikan bagi penguatan pemahaman konsep siswa (Munawwaroh et al., 2024).

Menurut penelitian lain, efektivitas penyampaian informasi di kelas bergantung pada keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam pembelajaran (Wulandari dkk., 2019). Menurut Suhartyaningsih dkk. (2025), hasil ini memberikan landasan empiris yang kuat bagi guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan metode pengajaran yang inovatif dan dapat diterapkan.

Pendidikan di tingkat sekolah dasar merupakan fase krusial dalam pembentukan kerangka berpikir logis serta kreatif anak. Pada tahap perkembangan ini, karakteristik siswa yang cenderung aktif menuntut metode pengajaran fleksibel agar pesan pembelajaran

tersampaikan secara efektif (Jamaluddin, 2016). Siswa memerlukan stimulus visual guna mentransformasi konsep abstrak menjadi pemahaman konkret melalui eksplorasi mandiri. Genially adalah salah satu contoh media interaktif yang terbukti dapat meningkatkan antusiasme anak-anak untuk belajar dan membuat konsep-konsep sulit lebih mudah dipahami melalui penggunaan visual yang menarik di kelas sekolah dasar (Zulaichah dkk., 2025).

Karakteristik utama yang diperlukan siswa pada fase ini adalah kemampuan literasi sains yang kuat agar mereka mampu menganalisis informasi digital secara kritis (Saputra & Noor, 2025). Selain aspek kognitif, lingkungan belajar yang mendukung, termasuk pemanfaatan platform digital seperti Google Classroom, sangat berperan dalam menjaga konsistensi minat dan hasil belajar siswa (Nopriyeni dkk., 2022). Integrasi berbagai media inovatif tersebut bertujuan untuk merangsang daya ingat dan kreativitas visual siswa. Dengan

demikian, proses pendidikan dapat berjalan dinamis guna mencetak generasi yang memiliki kemampuan berpikir sistematis dan adaptif.

Tantangan utama guru sekolah dasar adalah menyajikan materi abstrak ke dalam bentuk visual yang mudah dicerna oleh anak-anak (Purnama et al., 2022). Hal ini sering terjadi karena keterbatasan media yang mampu memvisualisasikan objek nyata secara konkret, sehingga siswa kesulitan memahami konsep yang tidak terlihat langsung (Susilaningsih dkk., 2023). Oleh karena itu, para pendidik harus memiliki keterampilan yang kuat dalam membimbing kelas yang beragam secara efektif menggunakan metode pengajaran inovatif (Erisa dkk., 2021). Keberhasilan di jenjang ini menjadi fondasi kokoh yang menentukan kualitas akademik serta karakter siswa pada masa depan (Purnama et al., 2022). Keberhasilan kualitas akademik dan pembentukan karakter siswa sangat ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi

serta keterlibatan (Renggani dkk., 2023).

Guru juga harus memiliki keterampilan adaptif dalam menghadapi era Revolusi Industri guna menyeimbangkan pengetahuan dengan kompetensi digital yang relevan (Mardhiyah dkk., 2021). Tantangan ini menjadi semakin kompleks karena pendidik wajib mengintegrasikan teknologi cerdas untuk memastikan proses edukasi tetap efektif dalam mencetak generasi kompetitif (Ledoh dkk., 2024). Penguasaan teknologi digital bukan sekadar pilihan, melainkan keharusan bagi guru untuk mentransformasi materi IPAS yang sulit menjadi pengalaman belajar yang menarik. Dengan kreativitas dan inovasi media, tantangan materi abstrak dapat diatasi demi mendukung pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.

Pemahaman konsep dalam pembelajaran IPA menjadi indikator utama keberhasilan belajar yang lebih mendalam dibandingkan sekadar kemampuan menghafal istilah. Tanpa penguasaan konsep yang benar, siswa akan mengalami hambatan besar dalam

menerapkan prinsip-prinsip sains pada fenomena kehidupan sehari-hari (Budianti et al., 2024). Lemahnya kemampuan visualisasi terhadap proses-proses alam sering kali menjadi penghambat utama bagi siswa sekolah dasar dalam memahami materi IPAS yang kompleks (Nasir et al., 2024).

Oleh sebab itu, simulasi digital dan media interaktif sangat diperlukan untuk membantu siswa membangun gambaran mental yang akurat tentang konsep ilmiah (Wahidin et al., 2025). Penguatan pemahaman konsep secara mendalam menjadi kunci utama untuk mengatasi miskonsepsi yang sering muncul pada materi-materi sains yang bersifat abstrak (Budianti et al., 2024).

Di antara kualitas abad ke-21 yang seharusnya meresap ke semua aspek pendidikan sains adalah kemampuan untuk berpikir kreatif. Kreativitas memungkinkan siswa untuk menemukan solusi inovatif dan sudut pandang baru atas berbagai permasalahan yang muncul di lingkungan mereka (Indriani & Rahmiati, 2018).

Dalam pembelajaran IPA, berpikir kreatif melibatkan

keberanian siswa untuk bereksperimen, bertanya, dan mengembangkan ide-ide orisinal (Jamaluddin, 2016).

Media penceritaan digital diakui sebagai salah satu instrumen yang efektif untuk menumbuhkan daya imajinasi serta keterampilan berpikir divergen pada siswa (Nasir et al., 2024). Tanpa stimulasi kreativitas yang memadai, proses pembelajaran akan terasa monoton dan gagal memberikan makna bagi perkembangan intelektual serta emosional siswa (Suhartyaningsih et al., 2025).

Penggunaan media digital dalam pendidikan dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan abad ke-21, terutama literasi digital dan kemampuan komunikasi yang esensial bagi peserta didik (John & Ukpai, 2025). Integrasi berbagai elemen multimedia dalam aplikasi penceritaan digital juga secara signifikan mendorong siswa untuk mengevaluasi informasi secara mendalam serta membangun argumen yang logis (Rosyid et al., 2025).

Pemanfaatan media digital, khususnya melalui teknologi *Digital*

*Storytelling* (DST), memberikan dimensi baru dalam menyajikan materi naratif yang edukatif dan menarik. Untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam kepada siswa, DST secara cerdas mengintegrasikan komponen teks, gambar, audio, dan video (Ugap dkk., 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa implementasi aplikasi DST secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan kritis serta motivasi belajar intrinsik siswa di kelas (Rosyid et al., 2025). Tren penggunaan teknologi naratif digital ini telah berkembang pesat di Indonesia sebagai respons strategis terhadap kebutuhan digitalisasi di sektor pendidikan (Purnama et al., 2022). Integrasi media DST terbukti efektif dalam menjembatani celah antara teori sains yang abstrak dengan realitas kehidupan melalui alur cerita yang menyentuh (Nasir et al., 2024).

Integrasi media berbasis digital menjadi elemen penting dalam transformasi pendidikan di Indonesia guna mendukung implementasi Kurikulum Merdeka (Fuadiy et al., 2025). Penggunaan video pembelajaran berbasis

kontekstual efektif dalam mendekati materi sains dengan realitas kehidupan siswa di sekolah dasar (Rahmi et al., 2023). Selain itu, inovasi melalui video animasi mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman konseptual siswa secara signifikan dalam proses pembelajaran (Ramadhani & Jasiah, 2025)

Dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi digital dan penguatan kemampuan berpikir kreatif merupakan kebutuhan yang sangat mendesak. Pendidikan di tingkat sekolah dasar memerlukan dukungan media yang adaptif seperti *Digital Storytelling* untuk mempermudah visualisasi dan pemahaman konsep IPAS secara mendalam (Nasir et al., 2024). Sinergi yang kuat antara materi pokok, inovasi media, dan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa akan berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajar secara signifikan (Inayati et al., 2023).

Implementasi media pembelajaran inovatif, seperti pemanfaatan platform desain visual, dapat meningkatkan kreativitas serta kualitas pengajaran secara

signifikan di tingkat sekolah dasar (Rahmaniah et al., 2022). Multimedia interaktif berbasis perangkat bergerak juga terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam mengasah keterampilan proses sains siswa (Nugroho & Surjono, 2019). Selain itu, pengembangan media berbasis web berperan vital dalam meningkatkan antusiasme serta hasil belajar peserta didik pada materi IPAS (Bangun et al., 2025).

Keberhasilan transformasi pendidikan ini sangat bergantung pada kesiapan profesional guru serta dukungan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah (Erisa et al., 2021). Dalam pembelajaran IPAS memerlukan dukungan sumber daya ajar yang memadai dan kesiapan guru (Fitri & Zainil, 2025). Melalui pendekatan inovatif ini, tantangan kejenuhan belajar dapat diatasi demi mewujudkan profil pelajar yang literat, kritis, dan kreatif (Yolanda & Muhid, 2022).

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini mengkaji fenomena penerapan media dalam pembelajaran sains di sekolah dasar

menggunakan teknik kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Pemahaman akan kondisi dunia nyata dan terjaganya validitas data yang dikumpulkan langsung dari lapangan menjadi dasar pemilihan teknik kualitatif (Suteja dkk., 2022). Sumber data utama penelitian ini adalah sebuah sekolah dasar Islam (IB), di mana 26 anak dari kelas atas dipilih sebagai partisipan.

Ke-26 siswa tersebut diminta untuk mengisi kuesioner standar yang mengumpulkan informasi tentang minat, pengalaman, dan pemikiran mereka tentang media pembelajaran digital dan visual (Budianti dkk., 2024; Sari dkk., 2024). Guna memperkuat validitas temuan, data angket tersebut dikombinasikan dengan teknik observasi partisipatif dan dokumentasi terhadap proses pembelajaran IPAS di kelas (Suteja et al., 2022). Analisis data dilakukan secara deskriptif, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2016 dalam Suteja et al., 2022). Seluruh prosedur ini dilakukan untuk memotret efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik di era digital.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil angket yang diberikan kepada 26 siswa kelas 3 menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran IPA yang lebih variatif dan menarik. Masalah utama yang dihadapi siswa berkaitan dengan ketergantungan pada buku paket, sulitnya memahami konsep abstrak melalui teks, serta keinginan kuat untuk belajar menggunakan media berbasis visual dan cerita.

Tabel 1. Permasalahan dan Kebutuhan Media Pembelajaran

Masalah/Kebutuhan Siswa dalam Pembelajaran IPA	Jumlah Siswa (N=26)	Persentase (%)
Lebih mudah paham dengan bantuan gambar atau video	19	73%
Pembelajaran lebih seru jika memiliki alur cerita (Butir 8)	17	65%
Lebih suka belajar menggunakan HP/Laptop/Media Digital (Butir 6)	15	58%
Menganggap IPA sulit karena terlalu banyak hafalan istilah (Butir 1)	14	54%
Merasa bingung saat harus menjawab tugas dengan cara sendiri (Butir 7)	13	50%

Sesuai dengan wawancara dengan guru IPA, diperoleh informasi sebagai berikut:

Guru 1: "Sebagian besar siswa kesulitan dalam mengonstruksi pemahaman tentang proses alam yang abstrak jika hanya mengandalkan teks di buku paket. Mereka cenderung cepat bosan dan kurang berani memberikan ide baru karena materi yang disajikan kurang memancing imajinasi mereka."

Guru 2: "Kendala utama kami adalah keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis narasi. Selama ini pembelajaran masih bersifat konvensional, padahal siswa menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi jika materi IPAS disampaikan melalui media digital atau alur cerita yang konkret."

Sementara itu, wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan:

Siswa 1: "Saya sering merasa bosan dan mengantuk kalau hanya membaca buku paket yang isinya teks saja, karena rasanya sulit membayangkan bagaimana proses alam itu terjadi kalau tidak ada gambarnya."

Siswa 2: "Saya lebih senang kalau belajar IPA pakai video atau ada

ceritanya di laptop, karena jadi lebih seru".

Tabel 2. Harapan guru terhadap Media Pembelajaran dan Pelatihan

Guru	Harapan media pembelajaran atau pelatihan
Guru 1	Media visual dan media interaktif
Guru 2	Media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini
Guru 3	Media pembelajaran yang sesuai Model pembelajaran yang digunakan
Guru 4	Media simulasi virtual dan PhET serta media visual 3D

Hasil penelitian menunjukkan siswa kelas 3 SD kesulitan memahami konsep IPAS yang abstrak karena ketergantungan pada buku teks dan metode yang monoton. Hal ini sejalan dengan Budianti et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS seringkali sulit dipahami tanpa dukungan media visual memadai. Selain itu, keterbatasan variasi mengajar menghambat pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa (Jamaluddin, 2016).

Solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah penerapan narasi teknologi dan media visual interaktif dalam kelas. Penggunaan aplikasi *digital*

*storytelling* terbukti mampu mengintegrasikan teks, gambar, dan video guna membantu siswa mengonstruksi pemahaman secara logis (Rosyid et al., 2025). Integrasi ini menciptakan pengalaman belajar dinamis yang merevolusi metode pengajaran konvensional menjadi lebih bermakna (Ugap et al., 2025).

penggunaan media digital berperan dalam menstimulasi kemampuan interpretasi dan analisis kritis peserta didik (Pangestu et al., 2026). Implementasi metode ini di sekolah dasar secara signifikan meningkatkan capaian akademik (Erdoğan, 2021). Integrasi literasi sains sangat krusial guna meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis fenomena secara logis dan sistematis (Apriliana & Anggrella, 2024). Penggunaan media interaktif dapat mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis melalui tahapan eksplorasi yang terstruktur (Rahmawati et al., 2025). Selain itu, model pembelajaran berbasis masalah secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep yang mendalam bagi peserta didik (Cahyani et al., 2023).

Hasil penelitian mengungkap bahwa siswa kelas 3 MI terhambat

memahami konsep IPAS yang abstrak akibat ketergantungan pada buku teks. Mayoritas siswa menganggap materi sebagai beban hafalan istilah sulit yang memicu kejenuhan (Budianti et al., 2024). Kondisi ini diperburuk oleh metode konvensional yang monoton sehingga durasi belajar terasa sangat lama (Yolanda & Muhid, 2022). Rendahnya visualisasi fenomena alam mengakibatkan siswa sulit menghubungkan materi dengan realitas kehidupan (Munawwaroh, 2024). Tanpa inovasi media, potensi berpikir kreatif dan orisinalitas ide siswa menjadi terhambat (Suhartyaningsih et al., 2025). Oleh karena itu, kesenjangan materi memerlukan strategi adaptif di era digital (Inayati et al., 2023).

Sebagai solusi, penelitian terdahulu menekankan pentingnya media visual untuk memperkuat pemahaman konsep. Media gambar mampu mengonkretkan pemikiran abstrak siswa sehingga hasil belajar meningkat secara signifikan (Budianti et al., 2024). Implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) juga efektif memicu keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata (Suhartyaningsih et al., 2025). Strategi ini menuntut guru bertransformasi

menjadi fasilitator pengalaman belajar yang bermakna (Inayati et al., 2023). Penggunaan media visual secara konsisten dapat mengoptimalkan ketuntasan belajar siswa (Pratiwi, 2016). Inovasi visual ini krusial untuk mengatasi hambatan verbalisme pada pendidikan tingkat dasar (Indriani & Rahmiati, 2018).

Selanjutnya, *Digital Storytelling* (DST) muncul sebagai solusi inovatif yang relevan dengan minat digital siswa. DST menyatukan elemen teks, audio, dan visual dalam narasi menarik yang merevolusi pengajaran tradisional (Ugap et al., 2025). Metode ini terbukti efektif membangkitkan motivasi serta stabilitas emosional siswa selama proses belajar (Yolanda & Muhid, 2022). Di Indonesia, media berbasis narasi digital sangat membantu siswa dalam mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Purnama et al., 2022). Penerapan aplikasi digital juga mendorong siswa untuk berpikir kritis serta mengevaluasi informasi secara logis (Rosyid et al., 2025). Hal ini selaras dengan karakter siswa kelas 3 MI yang menyukai pembelajaran interaktif.

Transformasi digital dalam pendidikan di Indonesia saat ini

semakin menekankan pada integrasi teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif serta kontekstual (Rizal et al., 2025). Kesiapan guru dalam mengoperasikan berbagai perangkat digital menjadi faktor krusial yang menentukan keberhasilan implementasi media inovatif di kelas (Lessy & Umarella, 2025). Melalui penguatan literasi sains, siswa MI dapat mengaplikasikan pemahaman konsep untuk memecahkan masalah secara saintifik (Apriliana & Anggrella, 2024).

Oleh karena itu hambatan utama pembelajaran IPAS di MI terletak pada penyampaian materi yang minim aspek visual dan naratif. Ketertarikan siswa yang tinggi pada video dan cerita digital menandakan perlunya transformasi segera menuju ekosistem belajar yang interaktif. Integrasi media visual konvensional dengan teknologi naratif bukan sekadar solusi atas kebosanan, melainkan strategi fundamental untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis sejak dini. Dengan menerapkan media pembelajaran yang variatif, guru dapat menghidupkan suasana kelas dan membantu siswa memahami esensi ilmu pengetahuan

secara mendalam. Inovasi ini memastikan pembelajaran IPAS menjadi pengalaman yang menyenangkan sekaligus bermakna bagi perkembangan siswa.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SD berakar pada metode konvensional yang memicu kejenuhan siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa 73% siswa lebih mudah memahami materi melalui dukungan visual, sementara 65% siswa merasa lebih tertarik jika materi disajikan melalui alur cerita. Ketergantungan pada teks buku paket menyebabkan siswa sulit memvisualisasikan konsep abstrak. Sebagai solusi strategis, penelitian ini menawarkan integrasi media visual interaktif dan teknologi Digital Storytelling. Penerapan narasi digital yang menggabungkan elemen audio-visual terbukti efektif mengatasi verbalisme, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan di era digital.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adlin. (2019). Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Politeknik Negeri Media Kreatif PSDD Makassar*.
- Apriliana, N. A., & Anggrella, D. P. (2024). Science Literacy and Critical Thinking Skills of Elementary School Students: A Correlation Study. *Jenius: Journal of Education Policy and Elementary Education Issues*, 5(2), 74–89.
- Astra, I. M., & Rosita, I. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 45-56.
- Budianti, C., Nurmalia, L., & Kusumawardani, S. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep IPA melalui Media Visual dalam Mata Pelajaran IPAS di MIS Al-Hidayah. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*.
- Cahyani, T. R., Dwikoranto, D., Prahani, B. K., & Admoko, S. (2023). The Effect of Problem Based Learning (PBL) Model on Students' Critical Thinking Ability in Sound Wave Material. *Studies in Philosophy of Science and Education (SiPoSE)*, 4(3), 112–122.
- Erdoğan, E. (2021). The Impact of Digital Storytelling on the Academic Achievement and

- Democratic Attitude of Primary School Students. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 16(1), 220-238.
- Erisa, H., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoro, A. (2021). Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 1-11.
- Fitria, A., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 265-274.
- Hidayah, N., & Setyaningsih, E. (2024). Studi Kasus Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Manipulatif dalam Pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Instruksional*, 5(2), 112-125.
- Inayati, I. N., Herlina, L., Muslih, I., Chodijah, S., & Harahap, S. D. (2023). *Strategi Pembelajaran di Era Digital*. Tuban: Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah (HN Publishing).
- Indriani, R., & Rahmiati, D. (2018). Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar (SEPEDA) PGSD FKIP Universitas Pasundan*.
- Jamaluddin. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 200-210.
- Khasanah, U., & Azizah, M. (2022). Analisis Kendala Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6789-6798.
- Ledoh, C. C., Judijanto, L., Jumiono, A., Rai, N. G. M., Apriyanto, & Hakpantria. (2024). *Revolusi Industri 5.0: Kesiapan Generasi-Z dalam Menghadapi Persaingan Global*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lessy, W., & Umarella, L. Q. (2025). A Comparative Study of Technology Integration in EFL Classrooms in Public and Vocational High Schools in Indonesia. *Mars: Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 94–104.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Munawwaroh, A. M., Sugiman, & Munahefi, D. N. (2024). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, dan Mathematic). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 987-991.

- Nopriyeni, Lestari, F. A., Irwandi, & Hartati, M. S. (2022). Efektifitas Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom pada Masa Covid-19 di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6092-6100.
- Pangestu, R., Zakira, M. Z., Putri, H. M., Syarifuddin, & Oktapianis, R. (2026). Implementasi Digital Storytelling sebagai Inovasi Pembelajaran Sejarah dalam Menstimulasi Kemampuan Interpretasi dan Analisis Kritis. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(2), 226–238.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Analisis Kesiapan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran IPA Berbasis Digital Era 4.0. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 55-64.
- Pratiwi, R. R. (2016). Penerapan Metode Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SDN S4 Bandung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 199-207.
- Purnama, S., dkk. (2022). Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 16(1), 17-31.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873-2879.
- Rahmawati, H. R., Syahfitri, J., & Cahaya, M. A. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Penerapan Siklus Belajar 5E Terintegrasi Nearpod pada Materi Mutasi. *Biology and Education Journal*, 5(1), 64–74.
- Ramadhani, H., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Rukun Islam Kelas VII MTs. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 33904–33910.
- Renggani, S. A., Priyanto, W., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11 (Special Issue 1), 233-241.
- Rizal Fuadiy, M., dkk. (2025). Mapping the Digital Transformation of Education in Indonesia from 2012 to early 2025: A Bibliometric Analysis of Scopus-Indexed Publications. *JERP: Journal of Educational Research and Practice*, 3(2), 276–306.
- Rosyid, A., dkk. (2025). The Impact of Digital Storytelling Applications on Enhancing Critical Thinking Abilities in Higher Education Students. *Room of Civil Society Development*, 4(1), 79-89.
- Saputra, A., & Noor, F. M. (2025). Analisis Kemampuan Literasi

- Sains Siswa dalam Pemanfaatan YouTube sebagai Media Pembelajaran IPA di Era Digital. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 914-926.
- Suhartyaningsih, Rahmawati, Lisnawati, Adiansha, A. A., & Yusuf, M. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Problem-Based Learning. *JGSD: Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(5), 16-21.
- Sunardi, Rohaeti, E. E., & Hidayat, W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Project Based Learning dengan Bantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 2029-2036.
- Susilaningsih, Fichan, A. M. I., Praherdiono, H., & Prihatmoko, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Mata Pelajaran IPA Sistem Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(4), 252-261.
- Tondeur, J., Valcke, M., & van Braak, J. (2010). Facilitating Preservice Teachers' Development of Technological, Pedagogical, and Content Knowledge. *Educational Technology & Society*, 13(4), 1-14.
- Ugap, C., dkk. (2025). Tech-Infused Narrative: A Systematic Review of Digital Storytelling in Education. *Journal of Advanced Research Design*, 131(1), 1-16.
- Yolanda, W., & Muhid, A. (2022). Efektivitas Metode Belajar Storytelling untuk Meningkatkan Sosio-Emosional Anak di Masa Pandemi Covid-19: Literature Review. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21-32.
- Zulaichah, L., Pristiani, R., & Suciptaningsih, O. A. (2025). Inovasi Bahan Ajar Berbasis Genially untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa SD dalam Pembelajaran Ekosistem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).