



PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KEKAYAAN ALAM DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Galih Satriyo Permadi¹, Wildan Farih Kurniawan², Husna Imro'athush Sholihah³

STKIP Muhammadiyah Blora¹⁻³
e-mail : galihatrio252@gmail.com

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 9/9/2026

ABSTRAK

Hasil belajar IPAS materi kekayaan alam siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo masih rendah akibat pembelajaran yang didominasi metode ceramah konvensional dan minimnya media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi kekayaan alam melalui pemanfaatan media interaktif terpadu. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes hasil belajar, dan dokumentasi, yang dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan media YouTube sebagai stimulus visual, *flipbook digital* sebagai sumber materi, dan Quizizz sebagai sarana evaluasi interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada setiap siklus. Persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 56,52% pada pra-siklus menjadi 82,61% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat secara konsisten dari 67,40 menjadi 74,50, kemudian mencapai 86,00. Analisis *Normalized Gain (N-Gain)* menghasilkan skor 0,57 yang berada pada kategori efektivitas sedang. Integrasi media interaktif terbukti mampu mengatasi kejenuhan belajar, meningkatkan keterlibatan aktif siswa, dan mempermudah pemahaman konsep kekayaan alam secara konkret di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, IPAS, Kekayaan Alam, Media Interaktif, Penelitian Tindakan Kelas*

ABSTRACT

The learning outcomes of fourth-grade students in Natural and Social Sciences (IPAS) regarding natural resources at SDN 2 Gedangdowo were unsatisfactory due to the dominance of conventional lecture methods and limited interactive media. This study aimed to enhance students' learning outcomes through the integrated utilization of interactive media. The research employed Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model conducted across two cycles in the second semester of the 2025/2026 academic year. The participants were 23 fourth-grade students at SDN 2 Gedangdowo. Data were collected through observations, interviews, achievement tests, and documentation, then analyzed using quantitative and qualitative techniques. The intervention systematically integrated YouTube videos for visual stimulation, digital flipbooks for structured content presentation, and Quizizz for interactive game-based assessment. The results demonstrated consistent improvements in students' academic achievement across cycles. Classical learning mastery rose from 56.52% at the pre-cycle stage to 82.61% in Cycle I, ultimately reaching 100% in Cycle II. The class average score increased from 67.40 to 74.50 and peaked at 86.00. The Normalized Gain (N-Gain) score of 0.57 confirmed moderate practical effectiveness. In conclusion, the synergistic



integration of interactive media effectively eliminates learning monotony, fosters active engagement, and concretizes abstract science concepts in primary education.

Keywords: *Classroom Action Research, Interactive Media, IPAS, Learning Outcomes, Natural Resources*

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka mengusung format terpadu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar untuk mengaitkan konsep sains dengan realitas sosial di lingkungan sekitar peserta didik (Rohmani & Wulandari, 2025). Pembelajaran IPAS dirancang berlandaskan teori konstruktivisme yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual (Sari et al., 2026). Salah satu topik esensial pada kelas IV adalah materi kekayaan alam yang mencakup identifikasi sumber daya alam hayati dan non-hayati, ragam pemanfaatannya, serta dampak eksploitasinya bagi masyarakat (Fitri et al., 2021). Materi ini membutuhkan pemahaman spasial dan empiris yang luas, sementara peserta didik kelas IV masih berada pada fase perkembangan operasional konkret yang membutuhkan visualisasi nyata untuk memahami konsep abstrak (Maulana, 2024; Parisu & Sisi, 2025).

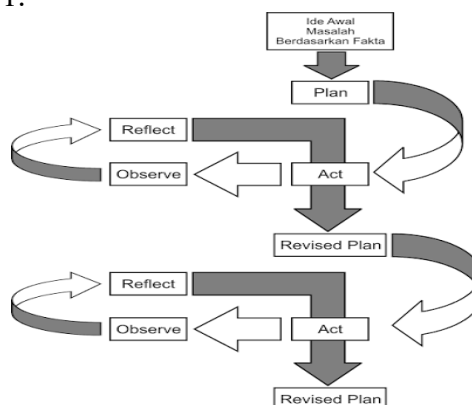
Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SDN 2 Gedangdowo, pembelajaran IPAS masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan mengandalkan metode ceramah dan buku teks cetak. Pembelajaran satu arah tersebut menyebabkan iklim kelas menjadi monoton, siswa pasif, dan pemahaman konsep kekayaan alam menjadi rendah. Data *pretest* pra-siklus menunjukkan bahwa dari 23 siswa, hanya 13 siswa (56,52%) yang mencapai batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP ≥ 70), sedangkan 10 siswa lainnya (43,48%) dinyatakan belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas sebesar 67,40.

Upaya perbaikan pembelajaran pada penelitian terdahulu umumnya hanya menerapkan satu jenis media digital secara parsial. Sebagai contoh, penggunaan bahan ajar cetak berilustrasi atau *slide* presentasi linear belum mampu menyajikan representasi audio visual bergerak yang memikat atensi siswa (Fajariyanti, 2025). Sementara itu, penggunaan platform kuis digital murni tanpa didukung media apersepsi visual kontekstual sering kali membuat siswa terburu-buru menjawab tanpa pemahaman konsep yang kokoh (Agustiana, 2022; Ramadhan et al., 2025). Kelemahan perlakuan tunggal tersebut menegaskan perlunya integrasi multimedia yang saling melengkapi sesuai prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer) dan teori *Student Engagement* (Saluky & Riyanto, 2025; Silanto et al., 2020; Wiastra et al., 2025). Kombinasi stimulus ganda visual dan verbal terbukti efektif meringankan beban kognitif (*cognitive load*) serta meningkatkan retensi ingatan jangka panjang siswa (Azizah & Jemain, 2023; Kencana & Fadilah, 2025).

Kesenjangan tersebut mendorong dilakukannya inovasi penggabungan tiga platform interaktif sekaligus: penayangan video kontekstual YouTube sebagai apersepsi stimulus, penggunaan *flipbook digital* untuk menyajikan materi secara sistematis, serta kuis gamifikasi Quizizz dengan mekanisme umpan balik langsung (*direct feedback*) sebagai instrumen evaluasi (Akyuna et al., 2026; Ali et al., 2025; Ayshara & Kamil, 2024; Bulan et al., 2025; Hadi & Hermawan, 2024; Hasnawiyah & Maslena, 2024; Munika et al., 2022; Nyoman et al., 2022). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi simultan ketiga media digital tersebut dalam kerangka tindakan kelas materi kekayaan alam. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi kekayaan alam pada siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo melalui pemanfaatan media interaktif terpadu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang mengadopsi model spiral Kemmis dan McTaggart (Arikunto et al., 2021; Utomo et al., 2024). Desain PTK ini mencakup empat tahapan berulang dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Spiral Tindakan Model Kemmis dan McTaggart

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di kelas IV SDN 2 Gedangdowo, Kecamatan Jupon, Kabupaten Blora. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran, sedangkan guru kelas IV bertindak sebagai observer independen. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, dokumentasi, serta tes evaluasi hasil belajar kognitif berbentuk 20 butir soal pilihan ganda pada setiap akhir siklus. Soal tes dikembangkan secara mandiri oleh peneliti dengan mengacu pada indikator capaian materi kekayaan alam Fase B. Seluruh butir instrumen telah melalui uji validitas isi dan konstruk oleh dosen ahli serta guru kelas dengan koefisien validitas dan reliabilitas tinggi ($r > 0,70$). Teknik analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal dan nilai rata-rata kelas. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan indeks *Normalized Gain* (*N-Gain*) dengan formula:

$$g = \frac{\text{Skor Siklus II} - \text{Skor Pra-Siklus}}{\text{Skor Maksimum Ideal} - \text{Skor Pra-Siklus}}$$

Kategori perolehan *N-Gain* diklasifikasikan menjadi: $g \geq 0,70$ (tinggi), $0,30 \leq g < 0,70$ (sedang), dan $g < 0,30$ (rendah). Analisis data kualitatif mengadopsi model Miles dan Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan tindakan ditetapkan apabila minimal 90% dari total siswa mencapai nilai ≥ 70 (KKTP).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif dalam pembelajaran IPAS muatan kekayaan alam kelas IV SDN 2 Gedangdowo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan terlihat secara bertahap dari pra-siklus, siklus I, sampai siklus II dari aspek persentase ketuntasan maupun rata-rata ketuntasan belajar. Hasil dan pembahasan penelitian dijabarkan dibawah ini

Kondisi Hasil Para-Siklus

Kegiatan yang pertama dilakukan peneliti adalah pemetaan kemampuan awal siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo terhadap materi kekayaan alam. Berdasarkan observasi, pembelajaran masih didominasi ceramah serta minim penggunaan media pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang tertarik pada pembelajaran. Peneliti juga memberikan 20 soal pretest pilihan ganda materi kekayaan alam. Hasilnya divisualisasikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar *Pretest* Pra-Siklus

No	Rentang Nilai	Frekuensi	%	Keterangan
1.	< 55	6	26,09%	Tidak Tuntas
2.	56-69	4	17,39%	Tidak Tuntas
3.	70-85	12	52,17%	Tuntas
4.	86-100	1	4,35%	Tuntas
	Total	23	100%	
	< KKTP (70)	10	43,48%	
	> KKTP (70)	13	56,52%	
	Rata-Rata	67,4		
	Nilai Tertinggi	95		
	Nilai Terendah	40		

Berdasarkan Tabel 1, bisa dilihat jika hasil *pretest* masih jauh dari kata tuntas. Dari 23 siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo, tercatat ada 13 siswa (56,52%) siswa tuntas. Jumlah siswa yang belum mencapai KKTP, dalam artinya jumlah siswa yang belum tuntas adalah 10 siswa (43,48%). Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo adalah 67,4. Perolehan nilai tertinggi adalah 95 dan terendah adalah 40. Ditinjau dari temuan pra-siklus, memberi isyarat jika perlu dilakukan perbaikan. Akumulasi dari hasil *pretest*, observasi, dan wawancara memberi bukti jika siswa membutuhkan pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan media pengajaran yang sesuai

Kondisi Hasil Para-Siklus

Siklus I diawali dengan menyusun modul ajar dan instrumen penelitian oleh peneliti, kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing. Pelaksanaan siklus I pembelajaran IPAS materi kekayaan alam dilakukan dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *flipbook* digital kuis interaktif sebagai asesmen pembelajaran. Kuis interaktif dilakukan dengan memanfaatkan platform *Quizziz*. Kegiatan pengajaran peneliti awali dengan apersepsi dilanjutkan dengan pemberian materi berbasis *flipbook* digital pada proyektor. Peneliti menjelaskan materi pengertian, jenis, dan pemanfaatan kekayaan alam dalam kehidupan masyarakat.

Tahap inti pembelajaran, siswa dibagi beberapa kelompok untuk berdiskusi materi yang diajarkan. Peneliti kemudian memberikan kuis interaktif berbasis *Quizziz* guna mengukur tingkat kesuksesan tindakan ditinjau dari hasil belajar mereka. Jumlah soal yang diberikan adalah 20 soal pilihan ganda. Hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo setelah mendapat tindakan di siklus II disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

No	Rentang Nilai	Frekuensi	%	Keterangan
1.	< 55	3	13,04%	Tidak Tuntas
2.	56-69	1	4,35%	Tidak Tuntas
3.	70-85	17	73,91%	Tuntas

4.	86-100	2	8,70%	Tuntas
	Total	23	100%	
	< KKTP (70)	4	17,39%	
	> KKTP (70)	19	82,61%	
	Rata-Rata	74,5		
	Nilai Tertinggi	95		
	Nilai Terendah	45		

Tabel 2, memperlihatkan jika hasil belajar siswa perlu ditingkatkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga perlu dioptimalkan. Meskipun sudah terjadi peningkatan, namun belum berhasil mencapai target ketuntasan penelitian $\geq 90\%$. Sebanyak 19 siswa (82,61%) telah dinyatakan tuntas sedangkan masih ada 4 siswa (17,39%) belum tuntas. Nilai rerata siklus I adalah 74,5 dengan nilai tertinggi 95 dan terendahnya 45.

Hasil refleksi menunjukkan jika masih terdapat 4 siswa yang belum tuntas karena pada awal pengajaran stimulus yang diberikan masih kurang. Peneliti juga menemui kendala di siklus I mencakup (1) peserta didik memerlukan agar fokus mereka tidak teralih dan (2) masih terdapat siswa yang kurang aktif saat berdiskusi. Hasil evaluasi juga memperlihatkan jika siswa ketuntasan belum berhasil mencapai target yang ditetapkan. Peneliti merefleksikan tindakan bersama guru kelas. Guru memberikan saran agar siklus lanjutan diberikan stimulus dengan memanfaatkan media Youtube serta memberikan perhatian yang lebih ketika pembelajaran. Peneliti juga merencanakan memberikan *reward* bagi siswa yang hasil belajarnya tuntas di siklus II.

Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Siklus II dilakukan dengan langkah-langkah seperti siklus I, namun dengan catatan perbaikan dari siklus I. Ditinjau dari siklus I, perbaikan di siklus II mencakup pemberian stimulus di awal pembelajaran, memberikan perhatian secara merata, serta memberikan *reward* kepada siswa yang tuntas KKTP. Siklus II diawali dengan merencanakan pembelajaran mencakup menyusun perangkat ajar, menyiapkan media, dan menyusun instrumen penelitian. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menambahkan media interaktif berbasis Youtube didalam kegiatan sebagai stimulus pembelajaran IPAS materi kekayaan alam. Peneliti membuka tindakan dengan apersepsi dilanjutkan dengan memberikan stimulus menggunakan video Youtube. Pemberian *reward* juga diinformasikan kepada siswa pada awal pembelajaran.

Peneliti menjelaskan materi dengan memanfaatkan media flipbook digital dalam proyektor. Setelahnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi terkait materi. Peneliti memberikan perhatian kepada setiap kelompok. Tahap akhir diberikan 20 soal evaluasi pilihan ganda berbasis Quizziz sebagai alat ukur keberhasilan tindakan. Hasilnya divisulasikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

No	Rentang Nilai	Frekuensi	%	Keterangan
1.	< 55	0		Tidak Tuntas
2.	56-69	0		Tidak Tuntas
3.	70-85	11	47,83%	Tuntas
4.	86-100	12	52,17%	Tuntas
	Total	19	100%	
	< KKTP (70)	0		
	> KKTP (70)	23	100%	

Rata-Rata	86
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70

Tabel 3 mengonfirmasi jika tindakan yang dilakukan pada siklus II telah berhasil. Sebanyak 23 siswa (100%) berhasil mendapat nilai hasil evaluasi $\geq$ KKTP. Peningkatan terjadi di berbagai aspek seperti ketuntasan, nilai tertinggi, dan nilai rata-rata. Rerata nilai siklus II adalah 86 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 70. Berdasarkan sintesis wawancara dengan siswa, mereka menyebutkan jika pembelajaran berlangsung menyenangkan. Hasil observasi juga memperlihatkan jika pembelajaran siklus II lebih hidup daripada siklus sebelumnya. Hasil penelitian ini mengonfirmasi jika sinergi penggunaan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dapat memperkuat pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo pada materi kekayaan alam. Tercapainya indikator ketuntasan sebesar $\geq 90\%$ menandai penelitian ini telah berhasil mencapai target, sehingga berhenti di siklus II.

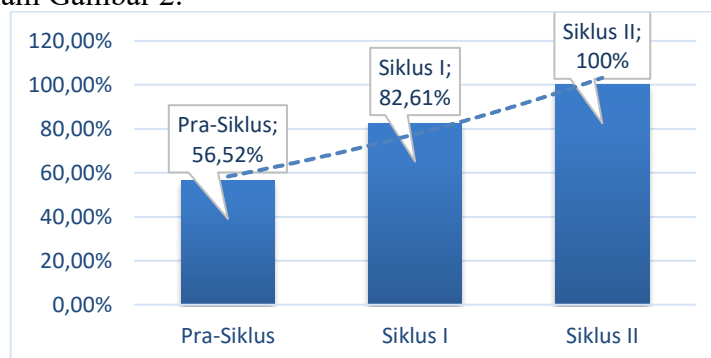
Rekapitulasi Hasil Antar Siklus

Rekapitulasi dilakukan untuk mengetahui perbedaan capaian di setiap siklus. Rekapitulasi hasil antar siklus dilakukan untuk melihat tren rata-rata, siswa tuntas, persentase ketuntasan, nilai terendah, dan nilai tertinggi. Hasil rekapitulasi ketuntasan penelitian dituangkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar

Tahap	Rerata	Siswa Tuntas	%	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
Pra-Siklus	67,40,57	13	56,52%	40	95
Siklus I	74,5	19	82,61%	45	95
Siklus II	86	23	100%	70	100

Berdasarkan Tabel 4, ketuntasan belajar meningkat sebesar 26,09% dari pra-siklus ke siklus II. Ketuntasan meningkat lagi dari 17,39% dari siklus I ke siklus II. Jika dihitung dari pra-siklus ke siklus II, maka besar peningkatan ketuntasan adalah 43,48%. Peningkatan rata-rata juga konsisten terjadi dari 67,4 di pra-siklus, 74,5 di siklus I, dan 86 di siklus II. Berdasarkan perhitungan *N-Gain* yang dilakukan pada nilai rata-rata, maka hasilnya adalah 0,57. Menurut Hake, skor *N-Gain* berada pada kategori sedang. Artinya hasil tindakan yang diberikan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan alam kelas IV SDN 2 Gedangdowo memberikan peningkatan yang cukup efektif. Visualisasi bagan terkait persentase jumlah siswa yang tuntas dari pra-siklus sampai siklus II tersaji dalam Gambar 2.



Gambar 2. Tren Persentase Ketuntasan Setiap Siklus



Pembahasan

Meningkatnya hasil belajar IPAS materi kekayaan alam pada siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo mengisyaratkan media interaktif mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada kondisi awal. Pembelajaran sebelum tindakan didominasi metode ceramah sehingga siswa menjadi pasif. Kondisi tersebut membuat siswa kesulitan memahami hubungan antara jenis, pemanfaatan, dan persebaran kekayaan alam karena materi hanya disampaikan dalam verbal. Setelah tindakan, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam melalui video YouTube, *flipbook* digital, diskusi kelompok, dan evaluasi menggunakan Quizizz. Rangkaian aktivitas membuat siswa belajar, berdiskusi, dan bermain secara simultan. Pengalaman belajar aktif diduga menjadi alasan meningkatnya ketuntasan belajar dari 56,52% pada pra-siklus menjadi 100% pada siklus II.

Peningkatan terjadi karena media interaktif menyajikan materi yang lebih konkret. Materi kekayaan alam melalui media interaktif dapat divisualisasikan melalui gambar, video, dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Ketika siswa melihat contoh kekayaan alam melalui video YouTube dan mempelajarinya kembali pada *flipbook* digital, mereka memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai bentuk, manfaat, serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini membantu siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sehingga proses membangun konsep berlangsung lebih mudah. Penggunaan media yang bermakna bagi meningkatkan hasil belajar siswa pada penelitian ini.

Temuan tersebut selaras dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* oleh Richard E. Mayer. Teori menjelaskan proses belajar berlangsung lebih efektif jika informasi disampaikan melalui perpaduan saluran visual dan verbal (Saluky & Riyanto, 2025). Penyajian gambar, teks, suara, dan animasi secara terpadu mampu mengurangi beban kerja memori sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Kencana & Fadilah, 2025). Video YouTube pada penelitian ini memberikan gambaran visual tentang materi kekayaan alam. *Flipbook* digital menyajikan materi secara sistematis. Penjelasan guru berfungsi memperkuat informasi yang diterima siswa. Kombinasi tersebut membantu siswa membangun pemahaman berarti dibanding pembelajaran ceramah.

Media interaktif pada penelitian ini mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup karena pembelajaran bersifat multiarah. Temuan tersebut sejalan dengan teori *Student Engagement* yang menempatkan keterlibatan siswa sebagai satu dari sekian faktor keberhasilan pembelajaran (Wiastra et al., 2025). Siswa menunjukkan perhatian yang lebih baik saat pembelajaran dimulai, aktif berdiskusi ketika mempelajari materi, serta antusias mengikuti evaluasi menggunakan Quizizz karena memperoleh umpan balik secara langsung.

Keberhasilan tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh penggunaan media interaktif. Proses refleksi setelah siklus I berkontribusi terhadap keberhasilan tindakan. Hasil refleksi menunjukkan masih terdapat siswa kurang fokus selama diskusi. Mereka juga belum berpartisipasi secara optimal. Berdasarkan kondisi temuan, peneliti melakukan beberapa perbaikan berupa pemberian stimulus. Stimulus mencakup menggunakan video YouTube pada awal pembelajaran, pendampingan yang lebih merata kepada setiap kelompok, serta pemberian *reward* kepada siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Perbaikan terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa sehingga seluruh peserta didik berhasil mencapai KKTP pada siklus II. Ini menandakan jika keberhasilan penelitian bergantung juga pada kemampuan guru dalam melakukan perbaikan dari siklus sebelumnya.



Hasil penelitian ini sekaligus menguatkan penelitian lampau tentang efektivitas media interaktif pada pembelajaran SD. Penelitian terdahulu melaporkan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar IPA melalui pembelajaran yang lebih aktif dan menarik (Hasnawiyah & Maslena, 2024). Penelitian lain menemukan bahwa *flipbook* digital membantu siswa memahami konsep dan keterampilan sains melalui visualisasi yang lebih jelas dibandingkan bahan ajar konvensional (Fajariyanti, 2025). Ramadhan et al., (2025) menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS karena memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Penelitian yang lainnya memperlihatkan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran (Ali et al., 2025; Bulan et al., 2025). Temuan-temuan tersebut konsisten dengan hasil penelitian ini, yaitu integrasi media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi kekayaan alam di sekolah dasar.

Penggunaan media interaktif sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Siswa kelas IV masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui pengalaman langsung. Video, gambar, ilustrasi, dan aktivitas interaktif membantu siswa menghubungkan konsep kekayaan alam dengan kondisi nyata sekitar. Akibatnya, materi yang semula sulit dipahami menjadi lebih mudah dikonstruksi oleh siswa. Temuan ini mendukung pendapat Maulana, (2024) yang menjelaskan siswa tahap operasional konkret memerlukan media visual dan pengalaman nyata agar mampu membangun pemahaman berarti. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan media yang kontekstual sehingga konsep dapat dipahami secara lebih mendalam (Hafidza et al., 2025).

Kebaruan penelitian letaknya pada integrasi tiga media interaktif, yaitu YouTube, *flipbook* digital, dan Quizizz dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi kekayaan alam. Mayoritas penelitian sebelumnya hanya memanfaatkan satu jenis media digital. Penelitian ini mengombinasikan ketiganya sesuai fungsi masing-masing. YouTube dimanfaatkan untuk membangun perhatian dan memberikan pengalaman kontekstual, *flipbook* digital digunakan sebagai media penyajian materi, sedangkan Quizizz berfungsi sebagai evaluasi interaktif yang memberikan umpan balik secara langsung. Integrasi menghasilkan pengalaman belajar yang lebih utuh karena setiap media saling melengkapi dalam mendukung proses pembelajaran. Media interaktif tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi menjadi strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tindakan di kelas IV SDN 2 Gedangdowo diperoleh simpulan dimanfaatkannya media interaktif efektif meningkatkan hasil belajar IPAS materi kekayaan alam. Tindakan pengajaran integrasi platform Youtube, *flipbook* digital, dan kuis interaktif berbasis Quizziz menciptakan pembelajaran menarik dan multiarah untuk siswa. Peningkatan hasil belajar terjadi dari ketuntasan hasil belajar awalnya 56,62% meningkat menjadi 100% di siklus II. Nilai rerata juga meningkat dari 67,4 pada fase pra-siklus menjadi 86 di siklus II. Skor *N-Gain* adalah 0,57 dengan arti jika tindakan pembelajaran berbantuan media interaktif cukup efektif memperbaiki hasil belajar. Tercapainya ketuntasan klasikal 100% membuktikan jika target yang ditetapkan peneliti telah berhasil, sehingga tindakan dihentikan di siklus II.

Pemanfaatan media interaktif juga membantu guru menyajikan materi kekayaan alam lebih konkret. Hasilnya materi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo yang esensinya berada pada fase operasional konkret. Perbaikan di siklus II memainkan peran



penting seperti pemberian stimulus, *reward*, dan perhatian kepada siswa. Akibatnya hasil belajar di siklus II meningkat. Media interaktif memang layak dijadikan opsi pengajaran efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS SD. Peneliti selanjutnya diharapkan memanfaatkan berbagai platform interaktif yang lain pada materi dan jenjang yang berbeda. Tujuannya memperoleh gambaran yang lebih luas tentang efektivitas penerapan media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, I. A. (2022). Pengoptimalan penggunaan teknologi melalui Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MAN 1 Kota Probolinggo. *Muta'allim*, 1(4), 388–398. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2334>
- Akyuna, Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Asas Wa Tandhim*, 5(1), 121–132. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *JISED: Journal of Indonesian Social and Environmental Dynamics*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Arikunto, S., Supardi, & Suhardjono. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Ayshara, F. D., & Kamil, K. (2024). Pemanfaatan media interaktif untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran PAI di SD Citra Indonesia. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5(2), 3053–3066. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18677>
- Azizah, N., & Jemain, Z. (2023). Implementasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi. *JP3T: Jurnal Pengkajian dan Penerapan Pembelajaran Terpadu*, 1(2), 165–170. <https://doi.org/10.61116/jp3t.v1i4.386>
- Bulan, S., Naim, M., & Anita, S. (2025). Integrasi media pembelajaran interaktif dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik kolaboratif. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education (JHUSE)*, 1(10), 90–99. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i10.545>
- Fajariyanti, N. (2025). Immersive science learning: Flipbook Web-AR untuk visualisasi dan interaksi konsep IPA. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.52434/jkpi.v5i2.42851>
- Fitri, A., Rasa, A. A., Rahma, A., Taufiq, I., Nursya'bani, K. K., Niken, M. M., Sophitri, & Rinayati, W. (2021). *Ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk SD kelas IV*. Kemendikbudristek.
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi media pembelajaran interaktif taktis meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.693>
- Hafidza, H., Harun, G. J., & Devi, M. Y. (2025). A preliminary analysis of IPAS instruction in grade IV: The demand for contextual and enjoyable learning media. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 13(1), 67–80. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v13i1.347>
- Hasnawiyah, & Maslena. (2024). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>



- Kencana, M. P., & Fadilah, M. (2025). Analisis literatur: Pengaruh multimedia interaktif terhadap beban kognitif dalam pembelajaran. *Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(4), 4–7. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i4.7434>
- Maulana, A. (2024). Teori perkembangan kognitif Piaget pada tahap operasional formal. *Al-Ahnaf: Journal of Islamic Education, Learning and Religious Studies*, 1(1), 12–22. <https://doi.org/10.61166/ahnaf.v1i1.7>
- Munika, R. D., Marsitin, R., & Sesanti, N. R. (2022). E-LKPD berbasis Problem Based Learning disertai kuis interaktif matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(2), 201–214. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.2.201-214>
- Nyoman, N., Kristanti, D., & Sujana, I. W. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan IPS pada materi kenampakan alam. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Parisu, C. Z. L., & Sisi, L. (2025). Analisis mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar: Tantangan dan peluang. *JSES: Journal Sultra Elementary School*, 6(1), 1133–1143. <https://doi.org/10.64690/jses.v6i1.465>
- Ramadhan, M. C., Handayani, H., & Hendriana, S. (2025). Analisis kemampuan pemahaman konsep IPAS siswa kelas III sekolah dasar melalui Quizizz. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 710–719. <https://doi.org/10.31980/caxra.v5i2.2953>
- Rohmani, & Wulandari, A. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kesumadadi Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah. *Griya Cendikia*, 10(2), 551–566. <https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v10i2.1975>
- Saluky, & Riyanto, O. R. (2025). *Multimedia pembelajaran*. CV. Zenius Publisher.
- Sari, Y., Jupriyanto, & Nurfatanah. (2026). *Pendidikan IPA sekolah dasar: Konsep, kompetensi, dan inovasi*. Yahya Ghani Recovey.
- Silanto, W., Kuswandi, D., & Farida, I. A. (2020). Strategi pembelajaran berbasis psikologi humanistik untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Instituto*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.51689/bzt3fe12>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wiastra, I. G. G., Marhaeni, I. G. A. A. N. D., Dewi, N. P. A. K. S., & Dewi, N. W. D. P. (2025). Hubungan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis pos refleksi. *JHIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(11), 12351–12357. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i11.9644>