



MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPA DI KELAS VI SD DENGAN SARANA TERBATAS

CREATIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE SCIENCE UNDERSTANDING IN GRADE VI OF ELEMENTARY SCHOOL WITH LIMITED FACILITIES

Renata Lasmarito Hutagalung¹, Ria Angelina Sijabat², Cindy Cantika br Tarigan³, Yulika Aghnesia Manik⁴, Ignasya Rosari Omega Sinabariba⁵, Lukas Nister Fatrisyah Zega⁶, Feby Sofiana Tambun Saribu⁷

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Email : renatahtg03@gmail.com¹, Riasijabat090@gmail.com², cindycantikabrtrgns@gmail.com³, yulikaaghniesiamanik@gmail.com⁴, ignasyasinabariba8@gmail.com⁵, lukaszega01@gmail.com⁶, yyfeby823@gmail.com⁷

Article Info

Article history :

Received : 01-10-2025

Revised : 03-10-2025

Accepted : 05-10-2025

Published : 07-10-2025

Abstract

This study aims to describe the practice of using instructional media in science learning (IPA) for sixth-grade students at an elementary school with limited resources. Observations and interviews revealed that teachers relied solely on textbooks without incorporating additional media, resulting in less varied learning interactions and difficulties for students in understanding abstract scientific concepts. As a solution, this study recommends the development of simple digital learning media, such as interactive presentations, educational videos, and digital posters, which can be accessed through the limited devices available at school or students' personal gadgets. The appropriate use of digital media is expected to enhance students' learning motivation, facilitate visual understanding of concepts, and provide more engaging and contextual learning alternatives.

Keywords: *digital learning media, science education, interactive learning*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menggambarkan praktik penggunaan media pembelajaran IPA di kelas VI pada sebuah sekolah dasar dengan sarana terbatas. Temuan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru masih bergantung pada buku teks tanpa dukungan media tambahan, sehingga interaksi belajar menjadi kurang variatif dan siswa kesulitan memahami materi IPA yang bersifat abstrak. Sebagai solusi, penelitian ini merekomendasikan pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang sederhana, seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, dan poster digital edukatif yang dapat diakses melalui perangkat yang tersedia secara terbatas di sekolah maupun melalui gawai pribadi siswa. Penggunaan media digital yang tepat dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman konsep secara visual, serta memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, IPA, Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA di sekolah dasar menjadi dasar pembentukan pola pikir ilmiah sekaligus kepedulian terhadap lingkungan. Pada tahap ini, siswa dilatih mengamati dan menalar fenomena alam secara sistematis. Karena banyak konsep IPA bersifat abstrak, seperti energi, gaya, atau organ tubuh manusia, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkannya dalam bentuk konkret agar mudah dipahami anak usia sekolah dasar.



Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan siswa dalam proses belajar. Media yang tepat tidak hanya membantu memperjelas materi yang diajarkan, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, dan pemahaman konsep secara mendalam. Dalam konteks pembelajaran IPA, penggunaan media visual, audio-visual, dan interaktif sangat dianjurkan untuk menjembatani kesenjangan antara konsep teoretis dan realitas yang dapat diamati.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua sekolah memiliki akses atau kemampuan untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang memadai. Hasil observasi yang dilakukan di SD Swasta HKBP Pardamean Medan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA di kelas VI masih bersifat konvensional. Guru hanya mengandalkan buku pegangan guru dan siswa, tanpa didukung media pembelajaran lain seperti alat peraga, gambar, video, ataupun media digital interaktif. Hal ini menyebabkan pembelajaran cenderung bersifat verbalistik dan kurang kontekstual, yang berdampak pada rendahnya antusiasme siswa serta kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak.

Sanjaya (2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya berfokus pada teks atau ceramah cenderung membuat siswa pasif dan kurang tertarik untuk mengeksplorasi materi lebih jauh. Padahal, di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dapat menjadi solusi strategis untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, meskipun di lingkungan dengan keterbatasan sarana. Media digital seperti video pembelajaran, animasi, presentasi interaktif, dan poster digital yang dirancang secara sederhana dan relevan, dapat diakses melalui perangkat yang tersedia secara terbatas di sekolah atau melalui gawai pribadi siswa.

Penelitian ini dilaksanakan untuk memotret secara nyata bagaimana media pembelajaran IPA digunakan di kelas VI SD Swasta HKBP Pardamean Medan. Dari temuan tersebut, penelitian kemudian mengajukan alternatif berupa pengembangan media digital sederhana yang bersifat kontekstual serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dan kondisi sekolah. Diharapkan solusi ini dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain yang memiliki keterbatasan sarana, namun tetap ingin meningkatkan kualitas pembelajaran secara kreatif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus untuk mengkaji praktik penggunaan media pembelajaran IPA di SD Swasta HKBP Pardamean Medan. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan memahami fenomena secara holistik dalam konteks alami (Moleong, 2018), sedangkan studi kasus memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap kasus nyata di sekolah (Yin, 2014). Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VI yang ditentukan secara purposive.

Data dikumpulkan pada 17 September 2025 melalui observasi partisipatif non-intervensi, wawancara semi-terstruktur, serta studi dokumentasi. Observasi dilakukan untuk menilai praktik penggunaan media di kelas (Sugiyono, 2017), wawancara digunakan untuk menggali pengalaman dan pandangan guru secara reflektif (Creswell, 2015), sedangkan dokumentasi memperkuat data lapangan. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi reduksi, penyajian, serta penarikan kesimpulan yang diverifikasi dengan triangulasi sumber dan teknik.



Selain itu, keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun metode. Langkah ini dilakukan untuk memastikan konsistensi informasi antara hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan cara tersebut, data yang diperoleh tidak hanya kaya secara deskriptif, tetapi juga memiliki validitas yang kuat sehingga dapat menggambarkan kondisi nyata penggunaan media pembelajaran IPA sekaligus memberikan dasar ilmiah yang kokoh bagi pengembangan solusi pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi di kelas VI SD Swasta HKBP Pardamean Medan memperlihatkan bahwa pembelajaran IPA masih terbatas pada penggunaan buku teks tanpa dukungan media peraga maupun digital. Pembelajaran berlangsung secara satu arah dengan dominasi ceramah, sementara siswa terlihat pasif, kurang berpartisipasi, dan mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mengindikasikan kurangnya stimulasi visual dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Hasil wawancara dengan guru kelas VI menunjukkan adanya sejumlah hambatan yang mengurangi optimalisasi penggunaan media pembelajaran. Di antaranya adalah keterbatasan fasilitas sekolah (seperti proyektor, komputer dan alat peraga), kurangnya pelatihan dalam pengembangan media pembelajaran, serta keterbatasan waktu dalam menyusun media yang sesuai dengan materi. Guru menyampaikan bahwa meskipun menyadari pentingnya media dalam pembelajaran, keterbatasan-keterbatasan tersebut membuat proses pembelajaran bergantung sepenuhnya pada buku teks.

Minimnya penggunaan media pembelajaran berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran IPA. Materi-materi IPA yang bersifat abstrak dan memerlukan pengamatan langsung menjadi sulit dipahami oleh siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dan lemahnya pemahaman konseptual. Sejalan dengan pendapat Heinich et al. (2005), Keberadaan media pembelajaran memungkinkan siswa mengaitkan pengalaman nyata dengan konsep abstrak secara lebih jelas. Ketidadaannya membuat proses belajar kurang interaktif dan membuka peluang terjadinya miskonsepsi.

Solusi: Pengembangan Media Pembelajaran Digital dan Kreatif

Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap keterbatasan sarana, dengan menekankan pada media digital yang sederhana namun efektif, terutama poster digital edukatif.

Poster digital edukatif merupakan salah satu media visual yang dapat memuat konsep IPA secara ringkas, jelas, dan menarik. Media ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain: Media digital (mudah dijangkau kapan saja melalui berbagai perangkat portabel); Visualisasi konsep (Menyajikan informasi dengan gabungan teks dan gambar yang membantu memperjelas konsep-konsep abstrak); Fleksibel dan hemat biaya (Poster dapat dibuat menggunakan aplikasi sederhana seperti Canva, PowerPoint, atau Google Slides tanpa memerlukan biaya besar atau alat khusus); Dukungan pembelajaran mandiri (Poster dapat digunakan oleh siswa secara mandiri di rumah maupun di sekolah sebagai alat bantu belajar tambahan). Selain poster digital, pengembangan media kreatif berbasis bahan sederhana tetap dapat dimanfaatkan secara kontekstual, antara lain: Model sederhana dari bahan bekas (seperti plastisin atau kardus, untuk



menggambarkan organ tubuh atau siklus air);Media dari lingkungan sekitar (seperti daun, air, atau batu untuk kegiatan observasi langsung);Lembar kerja eksploratif (yang mendorong siswa untuk mencatat dan menganalisis fenomena alam di sekitar mereka).

Penggabungan media digital dan konvensional ini sejalan dengan pendekatan blended learning yang mulai relevan diterapkan, bahkan di sekolah dengan keterbatasan sarana. Menurut Sadiman et al. (2010), media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan perhatian, minat, dan retensi belajar siswa, terutama jika disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar mereka.

Dengan memanfaatkan poster digital edukatif sebagai media utama yang didukung oleh kreativitas guru dalam menciptakan media sederhana lainnya, pembelajaran IPA di SD dengan keterbatasan sarana tetap dapat berlangsung secara menarik, kontekstual, dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VI SD Swasta HKBP Pardamean Medan, menunjukkan bahwa pembelajaran IPA masih didominasi pola konvensional dengan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Ketidadaan media visual maupun digital menyebabkan interaksi kelas cenderung satu arah, sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak..

Keterbatasan fasilitas sekolah, kurangnya pelatihan guru dalam pengembangan media, serta keterbatasan waktu menjadi faktor utama penghambat penggunaan media pembelajaran. Namun demikian, kondisi ini dapat diatasi dengan pengembangan media pembelajaran kreatif dan terjangkau, terutama yang berbasis digital sederhana seperti poster digital edukatif. Poster digital dapat diakses kapan saja dan di mana saja, mudah dibuat dengan aplikasi sederhana, dan efektif dalam menyampaikan konsep IPA secara visual dan menarik.

Dengan memadukan penggunaan media digital dan media konvensional berbahan sederhana, pembelajaran IPA di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana tetap dapat ditingkatkan kualitasnya. Upaya ini tidak hanya meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2015). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage Publications.
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). Pearson Education.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran kurikulum merdeka*. Kemendikbudristek.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.



- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yin, R. K. (2014). *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Sage Publications.