

Juriati_2022720032

by UNITRI Press



Submission date: 17-Apr-2026 01:16PM (UTC+0900)

Submission ID: 2932503599

File name: Juriati_2022720032.docx (1.88M)

Word count: 2175

Character count: 15054

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL
DALAM MATA PELAJARAN IPA MATERI MENDENGAR
KARENA BUNYI KELAS V DI SDN MERJOSARI 3
KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

JURIATI

2022720032

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI MALANG**

2026

RINGKASAN

Karena sifat abstrak dari subjek tersebut dan dominasi teknik pengajaran tradisional, yang membuat siswa kurang terlibat dan membuat konsep lebih sulit dipahami, pengajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi sejumlah tantangan, khususnya dalam hal pendengaran karena bunyi. Kemajuan teknologi pendidikan memungkinkan penggunaan sumber belajar digital untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan penggunaan bahan belajar digital untuk pengajaran IPA di kelas V di SDN Merjosari 3 Kota Malang dan untuk memastikan bagaimana pengaruhnya terhadap hasil dan proses belajar siswa. Dengan menggunakan guru dan siswa kelas lima sebagai subjek, penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan perekaman; kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Temuan penelitian mendukung pembelajaran berbasis digital, di mana penggunaan video pembelajaran dan tes interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan aktivitas siswa, motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep bunyi yang abstrak. Namun, implementasinya masih belum ideal karena keterbatasan kemampuan teknologi guru. Menurut temuan penelitian, sumber belajar digital bermanfaat untuk pengajaran IPA, tetapi untuk penggunaan yang lebih efektif, kompetensi guru harus ditingkatkan.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital, IPA, mendengar karena bunyi, sekolah dasar, Quizizz



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir telah terjadi kemajuan luar biasa dalam teknologi informasi dan komunikasi yang telah memberikan pengaruh besar pada banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Firdaus dkk., 2025). Sesuai dengan situasi ini, pendidikan tidak lagi hanya tentang menyampaikan informasi; pendidikan juga membutuhkan pembelajaran yang lebih relevan dengan kemajuan terkini, menarik bagi siswa, dan mampu membantu mereka memahami mata pelajaran ilmiah pada tingkat yang lebih dalam. Tujuan pendidikan, menurut Adeng dkk. (2023) adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui serangkaian kegiatan pendidikan. Bersamaan dengan perkembangan ini, pendidikan telah berevolusi untuk mempersiapkan diri menghadapi era digital, yang memengaruhi hampir setiap aspek usaha manusia. Teknologi semakin banyak digunakan di sektor-sektor Indonesia, termasuk pendidikan, dalam upaya untuk meningkatkan efisiensi dan produksi (Engelbrecht dkk., 2020; Lestari, 2018). Rozhana dkk. (2023) menegaskan bahwa teknologi sangat penting untuk menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih dinamis dan menarik yang memenuhi tuntutan keterampilan abad ke-21.

Banyak industri, termasuk pendidikan, telah memanfaatkan kemajuan dalam inovasi digital secara ekstensif. Pembelajaran berbasis digital adalah salah satu cara siswa dapat mengakses berbagai sumber daya pendidikan (Ak dkk., 2021). Hal ini karena siswa sering kali perlu menggunakan internet atau sumber daya

online lainnya untuk referensi lebih lanjut karena tidak semua materi pendidikan dapat diakses secara offline. Selain menggunakan mesin pencari seperti Google, pembelajaran digital mencakup berbagai platform pembelajaran yang menyediakan media dan alat interaktif. Guru harus mampu menghasilkan atau menggunakan sumber daya pembelajaran digital untuk meningkatkan efisiensi dan keterlibatan proses pengajaran dan pembelajaran (Fajri dkk., 2021).

Pembelajaran digital pada dasarnya membutuhkan teknologi pendukung agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan sukses. Materi-materi ini dikenal sebagai media pembelajaran. Guru sering menggunakan media untuk mengkomunikasikan pengetahuan sepanjang proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa (Sitepu, 2022). Guru juga dapat mengatur, merancang, dan mengawasi pendidikan sesuai dengan kebutuhan siswa dengan menggunakan materi berbasis digital. Pemanfaatan media pembelajaran yang optimal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, yang akan meningkatkan kualitas pengajaran. Widyatnyana & Rasna (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif membutuhkan penggunaan media yang mudah diakses, khususnya di abad ke-21 ketika pendidik harus mampu memasukkan media digital ke dalam rencana pembelajaran mereka. Dalam hal ini, mata pelajaran sains di sekolah dasar menggunakan materi pembelajaran tersebut.

Pelajaran sains di sekolah dasar sering kali mencakup ide-ide abstrak seperti gelombang suara, proses pendengaran, dan anatomi telinga. Jika metode pengajaran konvensional digunakan secara eksklusif, siswa mungkin akan kesulitan memahami subjek-subjek ini. Rahmadhani dan Quro (2022) menegaskan bahwa

keadaan ini menuntut terciptanya strategi pengajaran mutakhir yang memanfaatkan media interaktif dan visual untuk memberikan pemahaman yang nyata tentang topik yang dipelajari. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Mayer (2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang menggabungkan elemen interaktif, visual, dan auditori dapat meningkatkan kapasitas otak untuk memproses informasi, sehingga memfasilitasi pemahaman siswa yang lebih mendalam tentang topik tersebut. Berdasarkan hal ini, siswa dapat menggunakan media digital, termasuk perangkat lunak pendidikan, simulasi interaktif, dan film pembelajaran animasi, untuk memvisualisasikan konsep yang berkaitan dengan suara dan proses pendengaran dengan lebih tepat. Selain itu, media pembelajaran merupakan komponen penting dari proses pendidikan karena berfungsi sebagai alat pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa instrumen atau sumber daya apa pun yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan penyampaian konten dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.

Keefektifan penggunaan media digital dalam pengajaran sains telah ditunjukkan dalam sejumlah penelitian sebelumnya. Prajayana dkk. (2025) menyatakan bahwa penggunaan paradigma pembelajaran penemuan berbasis digital yang didukung oleh video pendidikan, penilaian daring, dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperluas pemahaman mereka tentang konsep abstrak. Serupa dengan ini, sebuah studi oleh Pendidikan & Pendidikan (2021) yang menciptakan multimedia interaktif BIRAMA menggunakan pendekatan STEAM menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas, kegunaan, dan efikasi yang tinggi dalam meningkatkan

hasil pembelajaran sains, terutama pada konten yang berkaitan dengan suara dan sistem sensorik pendengaran.

Ketersediaan fasilitas dan infrastruktur, kesiapan guru sebagai fasilitator, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran merupakan tiga faktor utama yang memengaruhi keberhasilan penggunaan media digital, menurut teori implementasi pembelajaran berbasis teknologi (Fullan, 2016). Guru perlu memiliki kompetensi teknologi dan pedagogi untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis digital. Memungkinkan penggunaan materi digital sebaik mungkin, dukungan infrastruktur yang meliputi komputer, proyektor, akses internet, dan perangkat lunak yang relevan juga sangat penting. ¹³ Menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, menarik, dan bermakna membutuhkan interaksi aktif siswa.

Sejumlah penelitian telah menguji berbagai aspek penting penggunaan materi pembelajaran digital dalam pengajaran sains di sekolah dasar, menurut tinjauan literatur. Salah satu penelitian yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan adalah pengembangan multimedia interaktif pada materi audio dan pendengaran untuk anak kelas lima sekolah dasar (Pendidikan & Pendidikan, 2021). Meskipun demikian, sebagian besar studi ini masih berfokus pada penelitian dan pengembangan (R&D), khususnya pada penilaian validitas dan efektivitas produk jadi. Sementara itu, belum banyak studi yang secara khusus mengkaji bagaimana pengajar dan siswa memanfaatkan materi pembelajaran digital di kelas.

Meskipun kelas "mendengar melalui suara" sangat menekankan keterampilan mendengarkan, penelitian lain tentang penggunaan materi

pembelajaran digital di sekolah dasar sering kali lebih berfokus pada peningkatan hasil pembelajaran kognitif dan motivasi siswa. Misalnya, penelitian tentang penggunaan media digital dalam pendidikan sains telah menunjukkan kemajuan dalam kemampuan berpikir kritis siswa; namun, studi-studi ini belum secara khusus membahas keterampilan pendengaran sebagai penanda kemampuan yang sedang diteliti (E. Wahyuni & Fitria, 2023). Pada intinya, siswa kelas lima sekolah dasar harus memiliki pemahaman mendasar tentang mekanika suara serta kemampuan untuk mendengar, mengidentifikasi, dan menganalisis berbagai jenis suara. Akibatnya, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menentukan bagaimana media digital memengaruhi perkembangan kemampuan mendengarkan ini.

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar masih sebagian besar mengabaikan faktor kontekstual lokal, seperti tingkat kesiapan guru dalam penggunaan teknologi, ketersediaan fasilitas dan infrastruktur sekolah, budaya belajar, dan ciri-ciri berbagai lingkungan sekolah, termasuk di beberapa daerah seperti Kota Malang, khususnya di SDN Merjosari 3. Beberapa penelitian, seperti yang dilakukan oleh Adventyana dkk. (2023), masih berfokus pada isu-isu umum tentang penggunaan media digital dalam pendidikan sekolah dasar sambil kurang memperhatikan konteks lokal. Selain itu, saat ini sangat sedikit penelitian yang secara khusus membahas penggunaan bahan pembelajaran digital, terutama konten audio, dalam pengajaran sains di kelas lima sekolah dasar di wilayah Malang atau tempat lain dengan ciri-ciri yang serupa. Padahal, seberapa baik bahan pembelajaran digital digunakan di kelas sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor geografis tersebut.

Berdasarkan kesenjangan penelitian yang teridentifikasi, studi ini berupaya mengeksplorasi tiga topik penting yang jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya. Kedua, studi ini menekankan hubungan antara penggunaan media digital oleh siswa dan kemampuan mendengarkan mereka, yang melampaui sekadar meningkatkan pemahaman konseptual. Pertama, studi ini berfokus pada investigasi empiris tentang bagaimana guru dan siswa menggunakan materi pembelajaran digital di kelas sains kelas lima dengan topik "mendengar melalui suara". Ketiga, penelitian ini dilakukan secara lokal di SDN Merjosari 3, Kota Malang, dengan mempertimbangkan sejumlah faktor, seperti kesiapan guru, ketersediaan fasilitas dan infrastruktur, budaya sekolah, dan tantangan yang dihadapi selama proses implementasi. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini akan berkontribusi pada kemajuan pendidikan sains berbasis digital di sekolah dasar.

Studi ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memberikan penjelasan rinci tentang subjek dan fokus penelitian. Tahap awal proses penelitian adalah konseptualisasi masalah, yang kemudian diikuti dengan pengumpulan data menggunakan berbagai teknik hingga kesimpulan yang dapat diandalkan dapat dicapai. Data deskriptif dari kata-kata tertulis dan lisan partisipan penelitian serta observasi lapangan terhadap perilaku dihasilkan menggunakan teknik kualitatif studi ini. Peneliti memeriksa informasi yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh dan mudah dipahami tentang masalah yang sedang diteliti.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena sesuai dengan karakteristik subjek penelitian guru dan siswa yang selalu beradaptasi dengan perkembangan era digital, sehingga membutuhkan pemahaman menyeluruh tentang

realitas sosial yang dominan. Peneliti melakukan segala upaya untuk mengumpulkan data deskriptif, yang kemudian disajikan sebagai laporan dan deskripsi naratif. Metode deskriptif digunakan di SDN Merjosari 3 untuk mengumpulkan informasi komprehensif tentang bagaimana instruktur dan siswa memanfaatkan materi pembelajaran digital untuk meningkatkan pengajaran sains.

SDN Merjosari 3 di Kota Malang adalah salah satu sekolah dasar yang perlu diteliti mengenai pemanfaatan materi pembelajaran digital dalam pengajaran sains. Topik "mendengar melalui suara" menjadi satu-satunya fokus penelitian ini karena dianggap cukup penting untuk diteliti lebih lanjut. Sesuai dengan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Independen, yang sangat menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, pembelajaran praktik langsung, eksplorasi, dan penggunaan teknologi pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan strategi pembelajaran yang efektif yang meningkatkan antusiasme dan minat siswa dalam proses pembelajaran sekaligus memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep ilmiah (Veronica & Hayat, 2024; Wahyudin dkk., 2024). Selain itu, diharapkan penelitian ini akan mengidentifikasi sejumlah kendala dalam penggunaan sumber belajar digital, termasuk infrastruktur yang tidak memadai dan kesiapan guru, sekaligus memberikan rekomendasi yang bermanfaat untuk meningkatkan standar pengajaran sains di sekolah dasar.

Pada hari Jumat, 24 Oktober 2025, pukul 12.00 WIB (Waktu Indonesia Barat), wawancara dengan seorang guru kelas lima di SDN Merjosari 3 di Kota Malang mengungkapkan bahwa pengajaran sains, khususnya topik "mendengar melalui suara," masih menghadapi tantangan karena konsepnya abstrak dan sulit divisualisasikan secara langsung. Sebelum adopsi sumber belajar digital, mayoritas

siswa kesulitan memahami bagaimana bunyi terbentuk dan bagaimana fungsi indra pendengaran manusia. Hasil ini mendukung klaim yang dibuat oleh Wardani & Nurhayati (2023) bahwa alat bantu visual sangat penting untuk membantu siswa sekolah dasar memahami materi ilmiah konseptual. Selain itu, instruktur menjelaskan bahwa penggunaan alat belajar digital seperti simulasi interaktif dan video animasi dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang konsep bunyi dengan menyajikan proses ilmiah dengan cara yang lebih realistis dan menarik (Rahmawati & Armojo, 2022). Selain itu, pemahaman konseptual siswa ditingkatkan, aspek kompetitif positif dipupuk, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan platform interaktif seperti Quizizz (Pratama & Yulianti, 2022).

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada studi penggunaan bahan ajar digital dalam pengajaran IPA untuk kelas V SDN Merjosari 3, khususnya pada konten tentang sistem pendengaran manusia dan proses telinga dalam menangkap suara, untuk mencegah interpretasi yang berbeda dan tetap berada dalam parameter penelitian.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana ilmu suara diajarkan di kelas lima menggunakan media digital?
2. Apa pengaruh media digital terhadap kemampuan anak-anak untuk mendengarkan?
3. Variabel apa saja yang mendorong dan menghambat penggunaan media digital dalam lingkungan pendidikan?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan bagaimana siswa menggunakan bahan pembelajaran digital dalam mempelajari materi bunyi.

2. Untuk menganalisis pengaruh sumber belajar digital terhadap kemampuan menyimak siswa.
3. Untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang mendukung dan menghambat penggunaan sumber belajar digital di kelas.

E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

1. **Ruang Lingkup** Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Merjosari di Kota Malang menggunakan metodologi kualitatif dan teknik studi kasus. Siswa kelas lima sekolah tersebut dijadikan sebagai subjek penelitian.

2. **Batasan masalah** dalam penelitian ini meliputi implementasi di SDN 3 Merjosari Kota Malang pada siswa kelas V dengan fokus materi IPA tentang telinga dan proses pendengaran karena bunyi. Penelitian ini juga dibatasi pada penggunaan media digital berupa video animasi dan Quizizz, melibatkan siswa kelas V serta guru IPA, dan dilaksanakan selama satu semester.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoritis dan praktis yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Memperdalam pemahaman tentang penggunaan sumber belajar digital dalam pendidikan IPA, khususnya pada materi kelas V tentang telinga dan proses pendengaran akibat suara, dan untuk meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan sumber daya digital seperti Quizizz dan video animasi untuk membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Memberikan ringkasan kepada para pendidik tentang cara menggunakan sumber daya pembelajaran digital dengan cara yang lebih menarik, dinamis, dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Bagi siswa

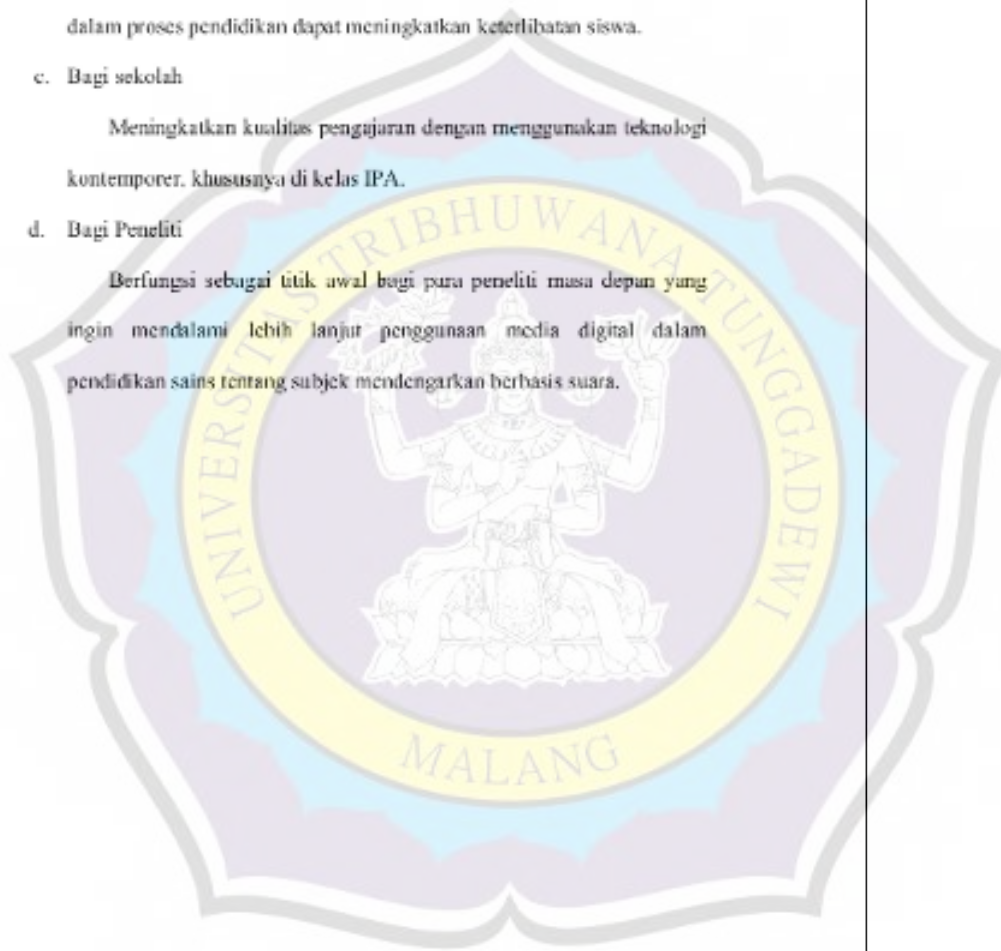
Karena konten disajikan dengan cara yang lebih menarik secara visual, interaktif, dan mudah dipahami, penggunaan media pembelajaran digital dalam proses pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pengajaran dengan menggunakan teknologi kontemporer, khususnya di kelas IPA.

d. Bagi Peneliti

Berfungsi sebagai titik awal bagi para peneliti masa depan yang ingin mendalami lebih lanjut penggunaan media digital dalam pendidikan sains tentang subjek mendengarkan berbasis suara.





ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	rinjani.unitri.ac.id Internet Source	2%
2	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
3	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
4	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.uit-lirboyo.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	mardhika77.blogspot.com Internet Source	1%
8	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source	1%
9	Nur Maulidiyah, Fitria Wulandari. "The Effect of the Guided Inquiry Model on the Reasoning Abilities of Elementary School Students", Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 2023 Publication	<1%

10

Internet Source

<1 %

11

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

12

core.ac.uk

Internet Source

<1 %

13

jurnal.bimaberilmu.com

Internet Source

<1 %

14

library.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

15

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

16

text-id.123dok.com

Internet Source

<1 %

17

www.coursehero.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off

