

BUMI PEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 5 (STUDI KASUS DI SD ISLAM SABILAL MUHTADIN BANJARMASIN)

Aldy Ferdiyansyah¹, Ni'matul Aufa², Maulana Rizqi³, Amisha Ramadhayanti⁴

Universitas Lambung Mangkurat¹²³⁴

aldyferdiyansyah@ulm.ac.id¹, nimatulaufa18@gmail.com², rizqialvaro.85@gmail.com³, amishaicha62@gmail.com⁴

Abstrak

Salah satu permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar berupa kurangnya konsentrasi dan rendahnya motivasi siswa, yang dipengaruhi oleh penggunaan media yang bersifat konvensional dan minim interaktivitas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran interaktif Bumi Pedia sebagai upaya strategis untuk meningkatkan ketertiban suasana pembelajaran serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 5 SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi lapangan, wawancara mendalam, serta dokumentasi visual dan naratif. Media Bumi Pedia dirancang memuat beragam komponen seperti materi ajar berbasis visual, tayangan video edukatif, permainan interaktif berbasis platform digital, dan asesmen formatif yang responsif, yang secara signifikan menciptakan iklim pembelajaran yang lebih atraktif, kondusif, serta memfasilitasi keterlibatan kognitif dan emosional siswa. Penerapan media ini terbukti dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret sekaligus membangun partisipasi aktif sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *Media Bumi Pedia, Pembelajaran IPAS, Media Interaktif*

Abstract

One of the problems in teaching and learning activities is the lack of concentration and low motivation of students, which is influenced by the use of conventional media with minimal interactivity. This study aims to describe the implementation of Bumi Pedia interactive learning media as a strategic effort to improve the order of the learning atmosphere and the active participation of students in learning Natural and Social Sciences (IPAS) in class 5 of SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin. This study uses a descriptive qualitative approach, with data collection techniques through field observations, in-depth interviews, and visual and narrative documentation. Bumi Pedia media is designed to contain various components such as visual-based teaching materials, educational video shows, interactive games based on digital platforms, and responsive formative assessments, which significantly create a more attractive, conducive learning climate, and facilitate students' cognitive and emotional involvement. The application of this media has been proven to help students understand abstract concepts more concretely while building active participation throughout the learning process.

Keywords: *Bumi Pedia Media, IPAS Learning, Interactive Media*

Pendahuluan

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, dalam proses ini tidak lepas dari sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu atau alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar mengajar (Hasan et al., 2022). Perkembangan dunia pendidikan modern saat ini, media pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu bentuknya adalah media berbasis teknologi yang dapat menyajikan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) secara lebih kontekstual dan mudah dipahami. Perkembangan teknologi juga mendorong guru untuk beralih dari bahan ajar konvensional ke media digital yang dinilai lebih efisien dan mendukung proses pembelajaran (Fatchurrohman et al., 2024; Ferdiyansyah et al., 2022). Media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, menjadi sarana penyampaian materi, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2022). Jenis-jenis media sangat beragam dan secara umum diklasifikasikan menjadi empat, yaitu visual, audio, audio-visual, dan multimedia (Silahuddin, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran khususnya berbasis digital menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa.

Pembuatan media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, karena harus disesuaikan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa di dalam kelas. Salah satu jenis yang dinilai efektif adalah multimedia interaktif, yang menggabungkan unsur visual seperti gambar dan video, audio, serta teks, yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi, seperti memilih jawaban, menekan tombol, atau menggerakkan objek. Media ini tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih melibatkan siswa secara aktif (Silahuddin, 2022). Penggunaan media pembelajaran multimedia dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Kombinasi elemen teks, suara, animasi, dan gambar media dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, visualisasi dalam multimedia sangat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara lisan, karena penyajian informasi menjadi lebih nyata dan mudah dicerna. Keunggulan lainnya terletak pada sifat interaktifnya, yang dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan kemampuan masing-masing siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih mandiri, aktif, dan bermakna. Oleh karena itu, multimedia interaktif menjadi pilihan media yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas 5C SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, menunjukkan bahwa siswa masih sering tidak fokus dan cenderung membuat kegaduhan selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kondisi ini diduga dipengaruhi oleh rendahnya minat terhadap materi dan metode penyampaian yang kurang bervariasi. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS yang membutuhkan penalaran logis menjadi kurang optimal. Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif yang dirancang dengan elemen visual menarik, animasi, audio, serta latihan soal interaktif. Penggunaan media ini terbukti membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menyenangkan, meningkatkan antusias siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi IPAS secara konkret.

Penggunaan media PPT interaktif dalam pembelajaran terbukti memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media ini secara konsisten mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Selain itu, PPT interaktif juga menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media interaktif membuat

pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Widagdo & Rifida, 2022). Media ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena disajikan secara visual, terstruktur dan mudah diakses. Guru dan siswa dapat merasakan manfaat dari penggunaan media ini, baik dalam aspek pemahaman materi, tetapi juga dalam penguatan keterampilan teknologi informasi. Meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa, suasana kelas yang awalnya tidak kondusif menjadi lebih tertib karena perhatian siswa pada materi yang disampaikan secara menarik (Alfiyani & Darmawan, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan PPT interaktif menjadi strategi yang relevan dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan berpusat pada siswa.

Media PPT interaktif merupakan bentuk media pembelajaran digital yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, video, hingga komponen interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan menarik (Revosi et al., 2024). Dalam penelitian ini, media PPT interaktif yang dikembangkan memuat beberapa komponen, yaitu bahan ajar, video pembelajaran, games interaktif menggunakan platform *Gimkit*, serta evaluasi pembelajaran. Komponen ini menyajikan materi IPAS secara ringkas dan visual melalui tampilan yang menarik dan terstruktur, sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran. Bahan ajar disusun secara ringkas dan visual, disertai ilustrasi, poin penting, dan tampilan yang terstruktur guna mendukung pemahaman siswa. Video disisipkan langsung dalam slide untuk memberikan penjelasan secara visual-audio, sementara game interaktif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan kesenangan belajar siswa. Pada akhir sesi, evaluasi berupa kuis dan soal interaktif digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung. Evaluasi ini membantu guru mengukur pemahaman siswa secara langsung dan diberikan umpan balik langsung agar siswa bisa mengetahui hasilnya serta guru bisa menganalisis capaian belajar (Widagdo & Rifida, 2022). Media PPT interaktif memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran, antara lain mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, menyederhanakan konsep yang kompleks dan menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan (Budianti et al., 2023). Keunggulan lainnya adalah kemampuannya untuk menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Secara karakteristik, media ini bersifat interaktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif melalui fitur seperti kuis langsung, navigasi mandiri antar slide, serta integrasi audio-visual yang responsive. Selain menyampaikan informasi, media ini juga mendukung refleksi, ice breaking, dan kolaborasi di dalam kelas (Elsawati, 2022). Kemampuan untuk mencatat respons siswa secara otomatis turut membantu guru dalam melakukan analisis hasil belajar secara efisien.

Media PPT interaktif penting untuk diteliti karena mampu memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di tingkat sekolah dasar. Melalui integrasi elemen seperti teks, gambar, animasi, dan audio, media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi dan partisipasi aktif siswa. Media PPT interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Budianti et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan dan evaluasi efektivitas media ini perlu terus dilakukan dalam konteks pembelajaran dasar.

Penelitian terkait dengan penggunaan media PPT interaktif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan dan menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses belajar siswa. Salah satunya membahas mengenai efektivitas media ini dalam membantu siswa memahami konsep pada mata pelajaran IPAS, dimana disimpulkan bahwa pengembangan media PPT interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas 5 (Mulyanto & Mustadi, 2023a). Penelitian lain menunjukkan bahwa media interaktif juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis, menarik perhatian serta menumbuhkan motivasi belajar siswa (Mungfarida et al., 2025). Selain itu, penggunaan media ini terbukti

dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Firani Putri & Supratman Zakir, 2023; Ling Ling Wei Sitohang & Sirait, 2023). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran PPT interaktif memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada aspek peningkatan hasil belajar dan pemahaman materi. Belum terdapat kajian yang secara spesifik meneliti penggunaan media PPT interaktif dalam menciptakan suasana kelas yang lebih tertib dan kondusif, terutama dalam mengurangi keributan siswa selama pembelajaran berlangsung. Padahal, seorang guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang tertib, kondusif, dan efektif. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa tata kelola kelas yang baik terbukti mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar (Ferdiyansyah, 2024). Oleh karena itu, aspek pengelolaan kelas ini harus menjadi perhatian utama dalam setiap pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan secara maksimal. Maka dari itu, peneliti merasa perlu untuk mengkaji peran media PPT interaktif dalam membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga tertib dan kondusif.

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji dan mendeskripsikan inovasi pembelajaran IPAS melalui pemanfaatan media PPT interaktif dan game edukatif sebagai strategi untuk meningkatkan ketertiban dan partisipasi belajar siswa kelas 5. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya berdampak dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih tertib, aktif, dan menyenangkan.

Metodologi

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan secara rinci dan menyeluruh, dengan menggunakan pendekatan studi kasus yang dilaksanakan secara langsung di lapangan terhadap responden. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode, yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan wali kelas 5 dan perwakilan dari 2 peserta didik. Objek yang diobservasi meliputi *PowerPoint* (PPT) interaktif dan peserta didik kelas 5. Cara teknik analisis data Proses analisis data meliputi tiga tahap, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing verification*). Sedangkan teknik untuk mengecek kredibilitas data dilakukan dengan triangulasi teknik dan triangulasi sumber dengan cara mengajukan berbagai macam variasi pertanyaan, mengeceknya dengan berbagai sumber data dan memanfaatkan berbagai metode agar pengecekan kepercayaan data dapat dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan studi kasus mengenai pemanfaatan media PPT interaktif dan game edukatif sebagai strategi untuk meningkatkan ketertiban dan partisipasi belajar siswa kelas VC SD Sabital Muhtadin Banjarmasin dijabarkan sebagai berikut.

1. Problematika Proses Pembelajaran IPS

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V sebelum penerapan media interaktif Bumi Pedia menghadapi berbagai kendala. Masalah utama terletak pada penggunaan media *PowerPoint* (PPT) yang meskipun sudah dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan suara, namun tetap memiliki keterbatasan dalam hal interaktivitas. Media ini bersifat searah tanpa adanya fitur navigasi yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, misalnya melalui tombol-tombol navigasi yang dapat mengantarkan ke slide tertentu. Kondisi ini berdampak pada kurang optimalnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penggunaan media yang tidak interaktif dapat mengurangi partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Islam et al., 2024). Oleh karena itu, sebagai seorang guru sekarang ini harus bisa

dalam menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di era sekarang ini.

Kendala kedua adalah keterbatasan pemahaman guru mengenai pemanfaatan berbagai platform pembelajaran berbasis teknologi seperti *Gimkit*, *Zepquiz*, dan media interaktif lainnya. Akibatnya, guru lebih memilih untuk tetap menggunakan media konvensional yang sudah dikenal daripada mencoba inovasi baru yang sebenarnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurangnya pelatihan dan pemahaman guru terhadap teknologi pendidikan merupakan salah satu faktor penghambat dalam implementasi media pembelajaran yang inovatif (Nurlaila et al., 2024). Guru yang tidak mengikuti pelatihan yang membahas tentang metode pembelajaran atau pentingnya teknologi dalam pembelajaran yang baru akan berdampak pada pembelajaran siswa kedepannya. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk selalu mengikuti pelatihan agar pembelajaran bisa lebih menyenangkan dengan menggunakannya teknologi pembelajaran.

Masalah ketiga adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS yang mengakibatkan kurang kondusifnya saat pembelajaran berlangsung. Materi pelajaran ini sering kali dianggap tidak menarik karena penyampaian yang kurang kontekstual dan monoton. Pembelajaran IPAS yang tidak diiringi dengan media visual dan interaktif membuat siswa pasif dan cenderung tidak tertarik dengan isi materi (Artha et al., 2024). Penggunaan media visual dan interaktif sangat penting dalam pembelajaran masa kini karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Oleh sebab itu, pendidik perlu menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Selain itu, terdapat masalah disiplin berupa kebiasaan siswa yang sering ribut selama proses pembelajaran IPAS berlangsung. Kurangnya keterlibatan aktif dan rendahnya minat belajar menyebabkan siswa mudah kehilangan konsentrasi dan akhirnya mengganggu proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dapat menyebabkan siswa kehilangan konsentrasi dan meningkatkan perilaku tidak disiplin di kelas (Arsna et al., 2024). Hasil penelitian ini menunjukkan korelasi antara media pembelajaran yang menarik dengan peningkatan kedisiplinan siswa.

2. Media Pembelajaran Interaktif Bumi Pedia

Media pembelajaran Bumi Pedia merupakan inovasi pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk meningkatkan ketertarikan dan partisipasi belajar siswa. Istilah Bumi Pedia dipilih untuk menegaskan keterkaitan antara materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan isu pelestarian lingkungan, khususnya dalam konteks pengelolaan sampah.

Media Bumi Pedia dirancang dalam bentuk *PowerPoint* (PPT) interaktif, dengan berbagai elemen multimedia seperti animasi, gambar, video, serta soal kuis interaktif. Karakteristik utama media ini meliputi desain visual yang menarik dan ramah anak, serta alur pembelajaran yang mengikuti tahapan pendekatan saintifik. Media interaktif berbasis *PowerPoint* mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar karena tampilan visualnya yang menarik serta kontrol pengguna yang fleksibel (Andriani & Wahyudi, 2016). Media ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang bersifat dua arah, sehingga siswa terlibat aktif dalam memahami materi.

Media Bumi Pedia memuat empat komponen utama, yaitu: (1) bahan ajar, disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan ilustrasi yang dirancang secara visual dan ringkas sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS; (2) video pembelajaran, ditampilkan langsung dalam slide untuk memberikan penjelasan audio-visual yang memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak; (3) permainan edukatif, menggunakan platform *Gimkit* yang ditautkan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui kuis dan tantangan berbasis permainan; dan (4) evaluasi pembelajaran, yang dirancang dalam bentuk kuis dan soal interaktif guna mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

Pelaksanaannya di kelas, media *Bumi Pedia* digunakan sebagai alat bantu utama dalam pembelajaran IPAS pada topik gejala alam dan pelestarian lingkungan, khususnya dalam konteks pengelolaan sampah. Proses penggunaan diawali dengan guru yang menayangkan media melalui proyektor, lalu mengarahkan siswa untuk mengamati tayangan visual, seperti video pendek. Setelah itu, siswa diajak untuk mengajukan pertanyaan berdasarkan tayangan yang diamati. Tahap berikutnya adalah pencarian informasi melalui penjelasan teks dan gambar dalam slide, diikuti dengan aktivitas menalar melalui pengisian soal latihan atau kuis interaktif yang disediakan menggunakan platform *Gimkit*, yang diakses siswa menggunakan gawai masing-masing. Terakhir, siswa diminta untuk menyampaikan hasil pemahaman mereka melalui diskusi kelas. Langkah-langkah ini didesain untuk membangun proses belajar yang aktif, reflektif, dan kolaboratif. Media interaktif yang dirancang mengikuti struktur saintifik berperan penting dalam mendorong aktivitas belajar bermakna dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa (Mulyanto & Mustadi, 2023b). Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa lebih mudah memahami materi.

3. Implementasi Media *Bumi Pedia*

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, sebuah sekolah berbasis Islam yang terletak di jantung Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Subjek yang terlibat dalam implementasi media adalah siswa kelas VC yang terdiri dari 28 peserta didik. Dari hasil observasi awal, kami melihat suasana kelas cenderung kurang kondusif ketika guru menggunakan media pembelajaran konkrit. Siswa menjadi sangat ribut dan kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan media PowerPoint (PPT) interaktif sebagai alternatif guna mengurangi tingkat keributan siswa di kelas. Penggunaan media ini juga bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Dalam konteks pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, media ini sangat potensial digunakan untuk menyajikan materi yang sebelumnya terkesan teoritis menjadi lebih konkret dan menyenangkan (Hidayat et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint seperti *Bumi Pedia* menjadi alternatif solutif untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna.

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini bernama *Bumi Pedia*, yakni sebuah media berbasis PowerPoint (PPT) interaktif yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran materi tentang bumi. Media ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan fitur-fitur dinamis.



Gambar 2. Tampilan Menu Media

Salah satu komponen terdapat bahan ajar berupa penjelasan ringkas tentang bencana alam dan cara pelestarian bumi terkhusus pengelolaan sampah yang dikemas dalam bentuk infografik dan animasi sederhana. Selain itu, media ini dilengkapi dengan video pembelajaran yang relevan, sehingga membantu siswa memvisualisasikan konsep secara lebih konkret. Tersedia pula permainan edukatif interaktif berupa kuis dan latihan soal dengan umpan balik otomatis yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa. Sebagai bentuk evaluasi, media ini menyisipkan asesmen formatif berupa soal pilihan ganda dan benar/salah yang memungkinkan guru menilai capaian belajar siswa secara langsung dan menyenangkan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Bumi Pedia* berdampak positif terhadap beberapa aspek dalam pembelajaran. Pertama, dari segi motivasi belajar, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak awal pembelajaran. Hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang aktif menjawab, bertanya, dan memberikan tanggapan dalam diskusi kelas.



Gambar 3. Implementasi Media

Melalui media pembelajaran yang interaktif dapat membangun minat dan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Budiarto & Jazuli, 2021). Selain itu, pembelajaran menggunakan media ini juga berhasil meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS.



Gambar 4. Implementasi Media

Guru mencatat bahwa siswa yang sebelumnya cenderung ribut dan kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, menjadi lebih tenang, fokus, dan antusias setelah diterapkannya media *Bumi Pedia*. Kehadiran fitur-fitur interaktif seperti video, kuis, dan animasi membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif dan menyenangkan. Pembelajaran melalui PPT interaktif dapat meningkatkan minat siswa membantu mereka dalam memotivasi untuk belajar (Goff et al., 2017). Dengan demikian, penggunaan media *Bumi Pedia* terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan mendukung, sekaligus meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Walaupun media *Bumi Pedia* memberikan banyak manfaat, tetap terdapat beberapa kendala yang muncul selama proses implementasi. Salah satu kekurangan yang ditemukan adalah belum meratanya kepemilikan perangkat digital di kalangan siswa, di mana masih terdapat dua siswa yang belum memiliki gadget sendiri untuk mengakses media secara optimal. Kondisi ini menyebabkan mereka harus berbagi perangkat dengan teman lain, yang berpotensi mengurangi efektivitas pembelajaran individual dan kemandirian dalam mengeksplorasi fitur-fitur interaktif yang tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan penggunaan media digital dalam pembelajaran (Damayanti & Nuzuli, 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara sekolah, orang tua, dan pihak terkait untuk memastikan ketersediaan perangkat yang memadai, agar setiap siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran digital secara maksimal dan merata.

Simpulan

Berdasarkan hasil implementasi media *Bumi Pedia* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 5C SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* (PPT) interaktif ini berkontribusi secara signifikan dalam menciptakan suasana kelas yang lebih tertib, menarik, dan menyenangkan. Media yang dirancang dengan integrasi bahan ajar visual dan menarik siswa, video pembelajaran serta permainan interaktif, ini berhasil meningkatkan konsentrasi, minat, dan motivasi belajar siswa secara nyata. Siswa yang sebelumnya cenderung tidak fokus dan ribut di kelas, menjadi lebih antusias, aktif terlibat dalam diskusi, serta menunjukkan pemahaman konsep yang lebih baik. Selain mendukung pemahaman kognitif, media ini juga membantu membentuk sikap positif siswa terhadap pelajaran IPAS.

Sejalan dengan temuan tersebut, beberapa saran dapat diberikan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Guru dan rekan sejawat diharapkan saling berbagi dan mengembangkan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Guru juga perlu menyesuaikan isi media dengan karakter siswa serta melakukan evaluasi berkala untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan melalui pelatihan penggunaan media digital bagi guru dan kebijakan yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ditujukan kepada pihak SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, khususnya kepada wali kelas 5C yang telah memberikan izin serta bekerjasama dan berkolaborasi positif dalam proses pengumpulan data penelitian, hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Daftar Pustaka

- Alfiyani, A., & Darmawan, D. (2023). The Influence of Classroom Management and the Use of Learning Media on Increasing Student Learning Motivation. *Hikmah*, 20(2), 372–382. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v20i2.336>
- Andriani, M. R. & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 143. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>

- Arsna, M. L., Priyanto, W., & Fajriyah, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(2).
- Artha, I. D. N. M. W., Anak Agung Gede Agung, & Alexander Hamonangan Simamora. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(3), 327–338. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i3.84831>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Budiarto, F., & Jazuli, A. (2021). Interactive Learning Multimedia Improving Learning Motivation Elementary School Students. *Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences, ICONESS 2021, 19 July 2021, Purwokerto, Central Java, Indonesia*. Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences, ICONESS 2021, 19 July 2021, Purwokerto, Central Java, Indonesia, Purwokerto, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2021.2312497>
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Teknologi Komunikasi dalam Pengajaran Metode Pendidikan Tradisional di Sekolah Dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208–219. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.130>
- Elsawati, W. (2022, October 29). Pembelajaran Interaktif dengan Classpoint. *Goethe-Institut*. <https://www.goethe.de/ins/id/id/spr/eng/pas/akt/wil/ilc.html>
- Fatchurrohman, S., Ahmad Suriansyah, Arta Mulya Budi Harsono, Zain Ahmad Fauzi, & Muhsinah Annisa. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Tablet dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN Pelambuan 4. *Journal Educational Research and Development | E-ISSN: 3063-9158*, 1(2), 254–258. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.140>
- Ferdiyansyah, A. (2024). Classroom Management to Increase Student Activeness in Elementary School Social Studies Courses. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 4(4), 234–247. <https://doi.org/10.55868/jeid.v4i4.363>
- Ferdiyansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p013>
- Firani Putri & Supratman Zakir. (2023). Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(4), 172–180. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1783>
- Goff, E. E., Reindl, K. M., Johnson, C., McClean, P., Offerdahl, E. G., Schroeder, N. L., & White, A. R. (2017). Efficacy of a Meiosis Learning Module Developed for the Virtual Cell Animation Collection. *CBE – Life Sciences Education*, 16(1). <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0141>

-
- Hasan, M., Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwar, Azwar Rahmat, Masdiana, & I Made Indra. (2022). *Media Pembelajaran* (Fatma Sukmawati). Tahta Media Group.
- Hidayat, R., Irma Apriani, Lisa Putri, Ilham Muarif, Melsi Prima Dola, & Masri Yuanda. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 365–374. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3846>
- Islam, G. R., Faradita, M. N., & Martati, B. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Pada Muatan Ips Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13535>
- Ling Ling Wei Sitohang, A., & Sirait, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. *Journal on Education*, 6(1), 3345–3357. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3402>
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023a). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023b). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- Mungfarida, A., Kinaryosih, A. W., Wardhana, N. R. P., & Hadi, F. R. (2025). Inovasi Pembelajaran dengan Media Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi: Learning Innovation with Interactive Power Point Media to Improve Technology-Based Learning. *MIKHAYLA: Journal of Advanced Research*, 2(1), 82–88. <https://doi.org/10.61579/mikhayla.v2i1.351>
- Nurlaila, P., Chan, F., & Budiono, H. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS Menggunakan Technological, Pedagogical, and Content Knowledge di Kelas IV SD. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(4), 1327–1336. <https://doi.org/10.29100/.v6i4.5452>
- Revosi, D., Dhuha, R., & Astuti, A. (2024). The Effectiveness of Interactive PowerPoint in the Islamic Education Learning Process at SD Negeri 77 Rejang Lebong. *PPSDP International Journal of Education*, 3(2), 542–555. <https://doi.org/10.59175/pijed.v3i2.342>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al – HUda Karang Melati. *Idaaratul' Ulum Jurnal Prodi MPI*, 4(2), 162–175.
- Widagdo, A., & Rifida, O. C. (2022). Pengembangan Media PPT Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 195–200. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.67100>