



Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SDN Bangkal 2

Iqroatus Shafiroh¹, Dewi Sofia Nabilla², Novelia Ariyanti³, Yeni Puji Astuti⁴

Universitas PGRI Sumenep Indonesia

Iqroatuss5@gmail.com¹, sofia.nabilla22@gmail.com², noveliaariyanti1975@gmail.com³, yenipuji@stkippggrisumenep.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemanfaatan media pembelajaran IPA di SDN Bangkal 2. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas 3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga media utama yang digunakan, yaitu media lingkungan sekitar, media gambar, dan media proyektor. Ketiga media tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media lingkungan sekitar membantu memberikan pengalaman nyata, media gambar memperjelas konsep abstrak, dan proyektor memberikan visualisasi dinamis yang menarik. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran IPA di SDN Bangkal 2 telah berjalan dengan baik dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: media konkret, media visual, media audiovisual.

Abstract: This study aims to evaluate the utilization of science learning media at SDN Bangkal 2. Using a descriptive qualitative approach, data were collected through classroom observations and interviews with the third-grade teacher. The findings indicate that three main types of media are used in the learning process, namely environmental objects, visual images, and projectors. These media were found to be effective in improving students' understanding of scientific concepts. Environmental objects support students' learning through direct, hands-on experiences, visual images help clarify abstract material, and projectors provide dynamic visualizations that make learning more engaging. Overall, the use of science learning media at SDN Bangkal 2 has been implemented well and contributes positively to the quality of instruction.

Keyword: concrete media, visual media, audiovisual media

Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan utama dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing tinggi (Rahaju, 2024). Melalui proses pendidikan, peserta didik tidak

Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SDN Bangkal 2

hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan dan nilai-nilai sikap yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Dalam lingkungan pendidikan dasar, proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena berfungsi untuk meningkatkan efisiensi serta efektivitas kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal (G, Jamin, & Azizah, 2022). Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menentukan serta menerapkan strategi dan media pembelajaran yang sesuai.

Salah satu aspek yang berpengaruh besar terhadap kualitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran (Witono & Jiwandono, 2022). Menurut (Rahayuningsih, Hidayah, & Primar, 2022) media berperan sebagai sarana bantu yang berfungsi memperjelas materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dalam pembelajaran IPA, media memiliki kedudukan penting karena membantu siswa menghubungkan teori ilmiah dengan fenomena yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media, guru dapat memperkecil jarak antara teori dan praktik sehingga proses belajar menjadi menarik, nyata, dan bermakna.

Meski demikian dalam praktiknya masih banyak guru sekolah dasar yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Beberapa kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan sarana pendukung, kurangnya kemampuan guru dalam mengelola media berbasis teknologi, serta rendahnya kesadaran terhadap pentingnya inovasi dalam kegiatan belajar. Akibatnya, pembelajaran sering berlangsung secara konvensional dan kurang mampu menarik perhatian siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan evaluasi terhadap sejauh mana media pembelajaran IPA dimanfaatkan di sekolah dasar. Evaluasi ini bertujuan untuk meninjau tingkat pemanfaatan media oleh guru dan jenis media yang digunakan selama proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN Bangkal 2 kelas 3, yang merupakan salah satu sekolah dasar dimana mata pelajaran IPA memiliki peranan penting dalam kurikulum. Melalui kegiatan evaluasi ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran IPA di sekolah tersebut, sekaligus memberikan masukan yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran di masa mendatang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada upaya mengevaluasi serta menjelaskan secara mendalam bagaimana media pembelajaran digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas

Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SDN Bangkal 2

3 SDN Bangkal 2. Melalui metode ini peneliti berusaha memahami kondisi yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil pengamatan langsung dan wawancara dengan berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bangkal 2, dimulai dari kegiatan observasi hingga tahap analisis hasil wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas guru kelas 3 sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran dan siswa kelas 3 sebagai peserta didik yang menggunakan media pembelajaran secara langsung. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 3 SDN Bangkal 2, diperoleh beberapa informasi sebagai berikut:

1. Media benda di lingkungan sekitar sering digunakan karena mudah ditemukan, tidak memerlukan biaya, dan membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran.
2. Media gambar membantu memperjelas konsep-konsep IPA yang abstrak sehingga siswa lebih cepat memahami materi.
3. Media proyektor dinilai sangat efektif karena video dan animasi membuat siswa lebih antusias, fokus, dan mudah memahami proses-proses ilmiah.
4. Guru menyatakan bahwa ketiga media tersebut dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah belajar melalui pengalaman visual dan konkret.
5. Kendala muncul antara lain keterbatasan waktu, fasilitas proyektor terbatas, dan cuaca yang tidak selalu mendukung ketika pembelajaran dilakukan di luar kelas.

1. Benda di lingkungan sekitar

Media pembelajaran yang digunakan di SDN Bangkal 2 pada mata pelajaran IPA yang pertama adalah benda-benda di lingkungan sekitar. Media yang dipilih karena mudah ditemukan, tidak memerlukan biaya, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru memanfaatkan berbagai benda seperti daun, batu, tanah, air, bunga, ranting, serta alat rumah tangga sederhana untuk membantu siswa memahami konsep-konsep IPA yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penggunaan benda-benda di lingkungan sekitar ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah siswa melalui kegiatan pengamatan langsung, membandingkan, mengelompokkan, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan mereka sendiri. Selain itu, pemanfaatan media ini juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, keaktifan, dan kepedulian terhadap lingkungan.

Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SDN Bangkal 2

Pada topik mengenal alam sekitar, guru menggunakan berbagai objek nyata di sekitar sekolah untuk membantu siswa membedakan antara makhluk hidup dan benda tak hidup melalui ciri-ciri dan perilaku yang mereka amati secara langsung. Dalam pelaksanaannya, guru biasanya memulai pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan fenomena di sekitar, kemudian mengajak siswa melakukan kegiatan observasi langsung di lingkungan sekolah seperti halaman atau taman sekolah untuk melihat berbagai objek alam. Siswa mencatat hasil pengamatan, mendiskusikan dengan teman kelompoknya, dan kemudian guru memandu mereka untuk menarik kesimpulan yang sesuai dengan konsep IPA yang dipelajari. Aktivitas ini terbukti membuat pembelajaran lebih hidup dan bermakna karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga mengalami sendiri proses pembelajaran.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media benda di lingkungan sekitar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih aktif, serta mempermudah dalam memahami materi yang dipelajari. Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru, seperti keterbatasan waktu untuk membawa siswa keluar kelas, kondisi cuaca yang tidak selalu mendukung, serta kesulitan menjaga kedisiplinan siswa saat kegiatan berlangsung di luar ruangan. Selain itu, tidak semua konsep IPA diajarkan hanya dengan media lingkungan sekitar, terutama yang membutuhkan alat bantu khusus atau melibatkan proses mikroskopis. Meskipun begitu, secara keseluruhan pemanfaatan benda-benda di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran IPA di SDN Bangkal 2 sudah berjalan cukup optimal dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, baik dalam aspek kognitif, keterampilan, maupun sikap ilmiah mereka. Media ini dinilai sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung dan kegiatan yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari.

2. Media Gambar

Media pembelajaran kedua yang digunakan di SDN Bangkal 2 pada mata pelajaran IPA adalah media gambar. Media ini digunakan guru sebagai alat bantu visual untuk memperjelas konsep-konsep yang sulit diamati secara langsung oleh siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak atau yang tidak memungkinkan dilakukan pengamatan langsung di lingkungan sekitar. Gambar yang digunakan mencakup gambar makhluk hidup, tumbuhan, hewan, bagian tubuh manusia, rantai makanan, proses pertumbuhan, hingga peristiwa alam seperti hujan dan siklus air. Guru biasanya menggunakan gambar yang berasal dari buku paket, lembar kerja siswa (LKS), majalah, atau hasil cetakan dari internet, bahkan terkadang membuat gambar

Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SDN Bangkal 2

sederhana sendiri di papan tulis untuk menyesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung.

Tujuan utama penggunaan media gambar di SDN Bangkal 2 adalah untuk mempermudah siswa memahami materi melalui pengamatan visual serta menumbuhkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Melalui gambar, siswa dapat mengenali bentuk dan ciri-ciri objek tanpa harus melihatnya secara langsung. Misalnya, pada topik bagian tubuh hewan dan fungsinya, guru menampilkan gambar berbagai jenis hewan agar siswa dapat membandingkan ciri khas tiap hewan berdasarkan bentuk kaki, paruh, atau kulitnya. Selain itu, pada topik perubahan wujud benda atau siklus air, gambar digunakan untuk membantu siswa memahami proses yang tidak dapat diamati secara langsung dalam waktu singkat, seperti penguapan, pengendapan, dan hujan.

Dalam pelaksanaannya, guru memanfaatkan media gambar melalui beberapa tahapan. Pada awal pembelajaran, guru menampilkan gambar sebagai alat stimulasi atau pemantik diskusi dengan mengajukan pertanyaan seperti “apa yang kalian lihat pada gambar ini?” atau “mengapa hewan ini memiliki kaki yang berbeda dengan yang lain?”. Tahap berikutnya, siswa diajak mengamati gambar dengan seksama, mendeskripsikan, dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sehari-hari. Guru kemudian memfasilitasi siswa untuk menemukan hubungan antara gambar dengan konsep IPA yang dipelajari. Melalui kegiatan ini, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses berpikir kritis.

Pemanfaatan media gambar memiliki sejumlah keunggulan. Pertama, gambar mampu menarik perhatian siswa dan memusatkan fokus mereka pada materi pembelajaran. Kedua, gambar membantu membentuk pemahaman yang lebih kuat, karena visualisasi konkret dapat memperkuat daya ingat siswa terhadap konsep yang diajarkan. Ketiga, media gambar memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih efisien, karena guru tidak perlu membawa benda nyata ke kelas untuk setiap topik. Keempat, gambar juga melatih kemampuan observasi dan komunikasi siswa, karena mereka diminta mendeskripsikan hasil pengamatan menggunakan Bahasa sendiri.

Namun, demikian terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan media gambar. Salah satunya adalah keterbatasan variasi gambar yang tersedia di buku paket, sehingga guru terkadang perlu mencari atau mencetak gambar tambahan. Selain itu, ukuran gambar yang kecil atau kualitas yang kurang jelas dapat menyulitkan siswa dalam mengamati detail objek. Dalam beberapa kasus, guru juga menghadapi tantangan dalam menghubungkan gambar dengan pengalaman nyata siswa, terutama jika gambar tersebut menampilkan objek yang belum pernah mereka temui.

Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SDN Bangkal 2

Meski ada kendala, hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media gambar di SDN Bangkal 2 memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep IPA siswa. Siswa menjadi lebih mudah mengingat materi, aktif menjawab pertanyaan, serta menunjukkan antusiasme lebih tinggi saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media gambar berperan penting dalam membantu guru menjembatani antara konsep teoritis dan realitas visual, terutama pada materi yang sulit diamati secara langsung. Media ini sangat efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, khususnya di SDN Bangkal 2, karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung lebih mudah memahami informasi melalui rangsangan visual yang menarik dan jelas.

3. Media Proyektor

Media pembelajaran ketiga yang digunakan di SDN Bangkal 2 pada mata pelajaran IPA adalah proyektor (LCD projector). Media ini merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi pembelajaran modern yang mulai diterapkan oleh guru untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dikelas, terutama ketika menyampaikan materi yang membutuhkan visualisasi yang lebih dinamis dan menarik. Penggunaan proyektor di SDN Bangkal 2 dilakukan secara terbatas karena belum tersedia di setiap kelas, namun guru berupaya memanfaatkannya seoptimal mungkin saat alat tersebut dapat digunakan, terutama pada topik-topik yang sulit dijelaskan hanya dengan benda nyata atau gambar statis.

Proyektor digunakan untuk menampilkan berbagai materi pembelajaran IPA berupa gambar, video pendek, animasi, maupun slide presentasi PowerPoint. Melalui media ini, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif, karena siswa dapat melihat langsung tayangan proses ilmiah seperti proses fotosintesis, peredaran darah, metamorphosis kupu-kupu, peristiwa hujan, dan perubahan energi. Tayangan-tayangan tersebut membuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, karena mereka tidak hanya membayangkan tetapi juga melihat secara konkret melalui animasi atau rekaman nyata.

Tujuan penggunaan proyektor dalam pembelajaran IPA di SDN Bangkal 2 adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui tampilan visual bergerak, memperluas wawasan tentang fenomena alam, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa dan rasa ingin tahu. Dengan media ini, guru dapat menghemat waktu dalam menjelaskan karena satu tayangan dapat menggambarkan proses yang panjang hanya dalam beberapa menit. Misalnya, saat menjelaskan siklus air, guru menayangkan proses penguapan, kondensasi, dan hujan sehingga siswa dapat memahami urutan peristiwa secara jelas dan runtut.

Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SDN Bangkal 2

Dalam praktiknya, guru memanfaatkan proyektor dengan langkah-langkah yang terencana. Pertama, guru menyiapkan materi visual berupa slide atau video edukatif yang relevan dengan tema pembelajaran. Kedua, proyektor digunakan untuk menampilkan materi materi tersebut di layar atau dinding kelas, dan siswa diminta untuk mengamati tayangan dengan seksama. Ketiga, guru memberikan penjelasan tambahan dan pertanyaan pemicu diskusi agar siswa aktif memberikan tanggapan terhadap apa yang mereka lihat. Keempat, setelah tayangan selesai, siswa diajak untuk menyimpulkan hasil pengamatan dan mengaitkannya dengan konsep IPA yang sedang dipelajari. Proses ini mendorong pembelajaran yang bersifat student-centered, dimana siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya.

Keunggulan penggunaan proyektor antara lain mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, karena guru dapat menyampaikan banyak informasi dalam waktu singkat dengan cara yang menarik. Selain itu, tampilan visual berupa animasi dan video mampu menarik perhatian siswa lebih lama, membuat mereka tidak mudah bosan, serta membantu memperkuat daya ingat terhadap materi yang disampaikan. Media ini juga mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, dimana siswa perlu terbiasa dengan penggunaan perangkat digital untuk memperoleh pengetahuan.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya terhadap beberapa kendala teknis dan nonteknis yang dihadapi guru. Di antaranya adalah keterbatasan jumlah proyektor di sekolah, sehingga penggunaannya harus bergantian antar kelas. Selain itu, guru memerlukan keterampilan dalam mengoperasikan perangkat dan menyiapkan materi digital, sehingga membutuhkan waktu tambahan dalam persiapan. Gangguan teknis seperti listrik padam atau koneksi yang tidak stabil juga kadang menghambat proses pembelajaran.

Meskipun terdapat hambatan, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan proyektor memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPA di SDN Bangkal 2. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan mudah memahami konsep-konsep ilmiah yang sebelumnya sulit mereka bayangkan. Guru juga merasa terbantu karena proyektor membuat penyampaian materi lebih efisien dan menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan proyektor sebagai media pembelajaran di SDN Bangkal berperan penting dalam meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran IPA, menjembatani antara teori dan praktek, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui pengamalan visual yang menyenangkan dan bermakna.

Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SDN Bangkal 2

Ketiga media tersebut dapat digunakan secara terpadu dalam satu rangkaian pembelajaran IPA. Misalnya, pada materi membedakan makhluk hidup dan tak hidup, guru dapat memulai dengan menampilkan gambar makhluk hidup dan tak hidup melalui proyektor untuk memberikan gambaran awal, kemudian mengajak siswa mengamati langsung objek nyata di lingkungan sekolah, dan menutup dengan penayangan video singkat tentang ciri-ciri makhluk hidup untuk memperkuat pemahaman. Dengan cara ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyeluruh, dimulai dari pengenalan visual, pengamatan langsung, hingga penguatan konsep melalui tayangan audiovisual. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Widyaningrum, Maryani, & Vehachart, 2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media konkret, gambar dan media audiovisual dapat membantu siswa SD lebih mudah memahami materi IPA serta membuat mereka lebih termotivasi selama proses belajar.

Dengan penggabungan ketiga media tersebut, pembelajaran IPA di SDN Bangkal 2 menjadi lebih variatif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan hasil belajar mereka sendiri. Pendekatan ini terbukti meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta sikap ilmiah siswa. Secara keseluruhan, kombinasi antara media lingkungan nyata, media visual (gambar), dan media teknologi (proyektor) menjadikan pembelajaran IPA di SDN Bangkal 2 lebih efektif, menarik, dan bermakna, serta mampu menjembatani antara teori dengan pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Kesimpulan

Pemanfaatan media pembelajaran IPA di SDN Bangkal 2 yaitu media benda lingkungan sekitar, media gambar, dan media proyektor terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Media benda nyata memberikan pengalaman langsung, media gambar memperjelas konsep abstrak, sedangkan proyektor menghadirkan visualisasi dinamis yang membuat siswa lebih antusias. Secara keseluruhan, penggunaan ketiga media tersebut sudah optimal dan sangat mendukung terciptanya pembelajaran IPA yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- G, A. L. N., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar, 4(3), 3575–3581.
- Rahaju, A. (2024). Peran Pendidikan Masyarakat dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia di Daerah Perdesaan Anne Rahaju, 6(1), 528–536.

Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA Di SDN Bangkal 2

- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa, *I*(1).
- Widyaningrum, A., Maryani, I., & Vehachart, R. (2022). A Literature Study on Science Learning Media in Elementary School, *I*(01), 1–11.
<https://doi.org/10.56741/ijlree.v1i01.51>
- Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021 / 2022, *7*(September), 1315–1326.