



*Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

**ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP  
KEMANDIRIAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN  
BERBASIS IPAS DI SD**

**Suyit Ratno<sup>1</sup>, Amelia Handrita<sup>2</sup>, Fatikha Azzahra<sup>3</sup>, Andini Septia Arletta<sup>4</sup>,  
Nanda Tresia Hutabarat<sup>5</sup>, Tessalonika Faivy Simatupang<sup>6</sup>, Teodora Aperina  
Laoli<sup>7</sup>, Tsamara Zeta Zahwa<sup>8</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel : [suyit85@unimed.ac.id](mailto:suyit85@unimed.ac.id)

---

**ABSTRACT:**

*The rapid advancement of science and technology in the digital era encourages various innovations, including in the use of technology in various sectors, especially education. This study aims to analyze the impact of the use of digital media on student independence in learning based on Natural and Social Sciences (IPAS) at SDS HKBP Pardamean, Medan. The research method used is qualitative with a semi-structured interview approach. This study explores the views and experiences of teachers as facilitators of IPAS-based learning, especially regarding the role of digital media in improving student learning independence. The results of the study revealed that digital media makes a positive contribution, including making it easier for students to access information, improving critical thinking skills, and encouraging creativity. On the other hand, technology also supports teachers in designing more attractive and interactive learning, for example through animation-based presentations. However, several challenges remain, such as limited access to digital devices, less controlled use of social media, and the use of technology that is not yet fully optimal for learning. This study concludes that digital media has the potential to encourage student learning independence if used wisely and according to objectives. These findings are expected to be a reference for educators and policy makers in designing more effective learning strategies through the integration of digital technology.*

**Keywords:** *Digital Media, Self-Directed Learning, IPAS Learning, Educational Technology, Digital Era.*

**ABSTRAK:**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital telah mendorong inovasi di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh media digital terhadap kemandirian siswa dalam pembelajaran berbasis IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SDS HKBP Pardamean, Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan wawancara semi-terstruktur. Penelitian ini berfokus pada pemahaman pandangan dan pengalaman guru sebagai fasilitator pembelajaran berbasis IPAS, terutama mengenai peran media digital dalam mendukung kemandirian belajar siswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media digital memberikan kontribusi positif, antara lain mempermudah siswa dalam mengakses informasi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta mendorong kreativitas. Di sisi lain, teknologi juga mendukung guru dalam menyusun pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif, misalnya melalui

presentasi berbasis animasi. Namun demikian, beberapa tantangan tetap ada, seperti keterbatasan akses terhadap perangkat digital, penggunaan media sosial yang kurang terkontrol, dan pemanfaatan teknologi yang belum sepenuhnya optimal untuk pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital memiliki potensi untuk mendorong kemandirian belajar siswa apabila dimanfaatkan secara bijak dan sesuai tujuan. Temuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif melalui integrasi teknologi digital.

**Kata kunci:** Media Digital, Kemandirian Belajar, Pembelajaran IPAS, Teknologi Pendidikan, Era Digital

Copyright (c) 2024 Suyit Ratno<sup>1</sup>, Amelia Handrita<sup>2</sup>,  
Fatikha Azzahra<sup>3</sup>, Andini Septia Arletta<sup>4</sup>, Nanda Tresia  
Hutabarat<sup>5</sup>, Tesselonika Faivy Simatupang<sup>6</sup>, Teodora  
Aperina Laoli<sup>7</sup>, Tsamara Zeta Zahwa<sup>8</sup>

---

✉ Corresponding author :

Email : [suyit85@unimed.ac.id](mailto:suyit85@unimed.ac.id)

HP : +62 813-7084-0385

Received 2 oktober 2024, Accepted 15 Oktober 2024, Published 30 Oktober 2024.



## PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital memacu inovasi dalam memanfaatkan hasil teknologi di berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan zaman menuntut setiap individu untuk terus beradaptasi dan bergerak maju, salah satunya melalui peningkatan kualitas proses pendidikan.

Era digital menggambarkan situasi di mana teknologi menjadi elemen kunci dalam mendorong perkembangan ilmu pendidikan. Teknologi pendidikan bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras, tetapi juga mencakup proses yang kompleks dan terpadu untuk menganalisis serta mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran dan pendidikan. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat di bidang pendidikan, guru memerlukan akses ke beragam alat yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran. Pada Kurikulum 2013, mata pelajaran IPA dan IPS diajarkan secara terpisah. Namun, pendekatan baru dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan kedua disiplin ilmu tersebut memberikan tantangan baru bagi guru dan siswa untuk beradaptasi.

Untuk memungkinkan pembelajaran yang efektif, komponen pendukung juga harus ada dalam proses pendidikan. Komponen yang menjadi bagian dari sistem dan berperan dalam kelangsungan pendidikan antara lain peserta didik, pendidik, tujuan pendidikan, metode pengajaran, media dan alat pembelajaran, serta lingkungan pendidikan. Kualitas komponen-komponen tersebut mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis siswa.

Istilah "literasi digital" pertama kali diperkenalkan oleh Paul Gilster, yang mengartikan konsep ini sebagai kemampuan

memahami dan memanfaatkan informasi dari berbagai platform digital. Literasi digital mencakup keahlian dalam menggunakan teknologi serta informasi yang diakses melalui perangkat digital secara efisien, baik untuk keperluan akademik, profesional, maupun kehidupan sehari-hari. Kompetensi digital, di sisi lain, merujuk pada kemampuan individu dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mencari, menilai, dan menyampaikan informasi dengan efektif. Kemandirian belajar adalah perilaku peserta didik yang berusaha mewujudkan keinginan dan cita-citanya atau dalam kata lain siswa bergantung pada diri sendiri.

Siswa mampu belajar mandiri, menentukan metode pembelajaran yang efektif, berhasil menyelesaikan tugas belajar, dan melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri. Oleh karena itu, pembelajaran mandiri menjadi aspek yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Tanpa kemandirian belajar, siswa akan kesulitan untuk mengambil tanggung jawab atas proses pembelajaran mereka sendiri. Selain itu, siswa juga cenderung kurang mampu membuat keputusan secara mandiri serta minim gagasan, inisiatif, dan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Ketergantungan pada orang lain, seperti orang tua atau teman, dapat menghambat perkembangan kemampuan siswa untuk bertindak secara mandiri dan percaya diri.

Penggunaan yang tepat akan meningkatkan kinerja, sedangkan penggunaan yang tidak tepat akan berdampak negatif pada anak dan remaja. Dampak positif dari literasi digital antara lain siswa belajar lebih cepat melalui penjelasan guru, generasi sekarang lebih percaya diri dan lebih termotivasi untuk sukses dibandingkan generasi sebelumnya, dan informasi lebih banyak tersedia dari berbagai

fasilitas internet. Ada sumbernya, dan siswa bisa mempelajari. mandiri menyelesaikan tugas yang diberikan guru Literasi digital juga memberikan dampak positif dalam mendukung proses pembelajaran, membantu membedakan sumber belajar yang relevan dan bermanfaat, serta memungkinkan guru untuk lebih produktif dalam menciptakan media pendidikan digital.

Jadi, ketergantungan pada teknologi berarti kurangnya pembelajaran mandiri. Namun teknologi dimanfaatkan untuk mencapai pembelajaran ekstrakurikuler melalui literasi digital dengan memanfaatkan media digital yang ada untuk memudahkan mencari informasi pelajaran yang belum dipahami. Banyak pelajar yang masih menggunakan media digital untuk jejaring sosial, media sosial, dan bermain game.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara. Pendekatan kualitatif berfokus pada kejadian yang alami, nyata, dan bersifat subjektif serta melibatkan interaksi langsung dengan partisipan (Waruwu, 2023). Menurut Creswell yang dikutip oleh Murdiyanto (2020), penelitian kualitatif merupakan proses eksplorasi terhadap fenomena sosial dan permasalahan yang dihadapi manusia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media digital terhadap kemandirian siswa dalam pembelajaran berbasis IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SD Swasta HKBP Pardamean. Pendekatan ini dipilih karena memberikan peluang untuk menggali wawasan yang lebih mendalam mengenai persepsi, pengalaman.

Data-data yang ada didapatkan dengan wawancara sehingga memungkinkan fleksibilitas dalam mengeksplorasi jawaban responden. Subjek penelitian adalah guru

sebagai fasilitator pembelajaran berbasis IPAS. Pendekatan ini memberikan ruang bagi peneliti untuk menggali pengalaman, dan pandangan subjek secara mendalam, sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. Sehingga teknik pengumpulan data ini memungkinkan peneliti dapat mengetahui dampak penggunaan media digital terhadap kemandirian siswa SD SWASTA HKBP PARDAMEN. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam tentang peran media digital dalam membentuk kemandirian siswa, sekaligus memberikan rekomendasi bagi guru dan pembuat kebijakan pendidikan dalam mengintegrasikan media digital secara efektif ke dalam pembelajaran berbasis IPAS.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam terjadinya proses pembelajaran didalam kelas memerlukan metode yang tepat untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih efektif kepada siswa Santysa, seperti dikutip dalam Putra Afraid et al. (2022), menyatakan bahwa metode pembelajaran terdiri atas lima komponen utama, yaitu instruktur sebagai komunikator, materi pembelajaran, media pembelajaran, mahasiswa sebagai komunikan, dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri merujuk pada alat, bahan, atau sarana yang digunakan secara terstruktur dengan keterlibatan instruktur dan mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi elemen yang tidak terpisahkan dari perangkat pembelajaran secara keseluruhan.

Analisis dampak penggunaan media

digital terhadap kemandirian siswa dalam pembelajaran berbasis IPAS di SD, memiliki dampak positif dan juga dampak negatif bagi kemandirian siswa dalam belajar terkhususnya dalam Pelajaran IPAS di SDS HKBP PARDAMEAN Jl.Pardamean No 94 A Medan, Sidorejo, Kec. Medan Tembung, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dengan mewawancarai salah satu

guru wali kelas V SD menyebutkan beberapa dampak positif dan juga dampak negatif dari media digital terhadap kemandirian siswa. Berikut ini hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan 7 pertanyaan.

NO	Pertanyaan	Respon
1	Apakah Anda merasa bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam mencari informasi terkait materi pembelajaran IPAS?	Dengan adanya teknologi ini dapat membantu saya sebagai guru dalam memberikan pelajaran bagi anak didik dan juga dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam mencari informasi pembelajaran
2	Bagaimana pengaruh penggunaan media digital terhadap kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas atau proyek pembelajaran secara mandiri?	Pengaruhnya itu cukup lebih besar berdampak positif contohnya seperti aplikasi ruang guru jadi di situ mereka bisa mengaplikasikan semua materi-materi pelajaran dan juga bisa mengasah kemampuan mereka dan juga melalui aplikasi itu mereka juga bisa mencari tahu Dan dalam mengerjakan tugas mereka jadi lebih gampang
3	Sejauh mana media digital membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara mandiri?	Anak-anak terbantu dengan adanya teknologi yang berkembang pada saat ini. Teknologi membantu anak-anak dalam memecahkan masalah dan meningkatkan kreativitas. Saat ini telah banyak aplikasi yang dapat membantu anak-anak sekolah apalagi teknologi tersebut digunakan dengan baik dalam hal positif
4	Kendala dan Tantangan Apakah ada kendala dalam memanfaatkan media digital yang memengaruhi	Tentu pasti ada, kan di era modern ini kita tidak bisa memantau murid 24

	kemandirian siswa, misalnya keterbatasan perangkat atau akses internet?	jam dalam menggunakan teknologi digital terutama kegiatan mereka di media sosial. Pertama, mereka jadi lengah dalam arti bisa ketinggalan pelajaran, kemudian mereka bisa meniru hal" negatif dari media sosial. Contohnya ketika kita mengasih tugas dari online daring otomatis kita tidak bisa memantau mereka bisa jadi mereka membuka hal yang lain-lain di luar pelajaran.
5	Bagaimana Anda mengatasi tantangan yang muncul dalam penggunaan media digital di kelas, terutama dalam mendorong kemandirian siswa?	Solusi untuk mengatasi hal tersebut, sebagai guru saya tidak bisa membatasi kegiatan mereka dalam media digital, saya hanya bisa memantau kegiatan merek dari tugas yang saya berikan
6	Peran Guru dalam Pembelajaran Digital apa peran Anda sebagai guru dalam memastikan bahwa penggunaan media digital dapat mendukung kemandirian siswa dalam belajar?	Peran saya sebagai guru adalah memantau mereka apakah online di dalam kegiatan atau tidak disitu saya hanya memantau melalui keaktifan mereka terus seperti sekarg ini kan ada namanya zoom jadi mereka harus on cam harus on voice, jadi kalo mereka off cam berrti otomatis mereka melakukan hal yang lain
7	Bagaimana Anda membantu siswa memanfaatkan media digital dengan efektif dan tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi?	Sekarang tidak ada lagi daring, tetapi tatap muka. Jadi saya sebagai guru terkhususnya disekolah, saya menggunakan media proyektor/infocus. Jadi setiap materi pelajaran itu saya gunakan melalui ppt. Didalam ppt saya kombinasikan dengan anime. Jadi siswa belajar menjadi tertarik, dapat belajar, dapat bermainnya juga. Siswa tidak monoton dengan materi pelajaran yang saya berikan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat di simpulkan bahwa penggunaan teknologi dapat membantu guru memberikan

pelajaran bagi siswa serta meningkatkan kemandirian siswa dalam mencari informasi. Implementasi penggunaan teknologi digital

siswa dengan mudah menggunakan aplikasi ruangguru untuk belajar, mengerjakan soal-soal terkait IPAS. Teknologi membantu siswa memecahkan masalah dalam pelajaran dan meningkatkan kreativitas mereka. Sudah banyak aplikasi yang mempermudah siswa mencari informasi yang diinginkan. Di sisi lain masih terdapat kekurangan penggunaan teknologi di era modern ini. Siswa dapat ketinggalan pelajaran, serta meniru hal-hal negatif dari media sosial. Contohnya saat pandemi Covid-19 ketika guru melakukan kelas daring, otomatis guru tidak dapat memantau kegiatan siswa pada saat kelas daring secara maksimal atau hanya melihat wajah siswa terikat on camera dan keaktifan siswa bertanya atau menjawab. Guru hanya bisa secara maksimal melihat keaktifan siswa saat guru memberikan tugas. Sekarang tidak ada lagi daring, jadi saya menggunakan proyektor dengan menampilkan PPT yang dikombinasikan dengan anime agar siswa tertarik belajar sambil bermain.

Disamping kekurangan itu penggunaan media digital ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, seperti (Rusmono, 2012) dalam Aisyah Ani Muslimah, dkk (2023) Pembelajaran dapat dipandang sebagai upaya menciptakan kondisi yang mendukung kegiatan belajar, memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang relevan dan memadai. Salah satu contoh pengalaman belajar tersebut adalah proses pembelajaran IPAS. Pembelajaran berbasis pengalaman ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, sehingga mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Ardian & Munadi, (2016) dalam Eka Melati, dkk (2023) mengatakan bahwa Pembelajaran yang menyenangkan ini dapat melalui pemanfaatan teknologi menjadi sarana yang membantu para pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan

efektif. Contohnya adalah pemanfaatan animasi sebagai alat dalam proses pembelajaran. Animasi menawarkan visualisasi yang lebih dinamis dan menarik, yang dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks.

Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dikelas V SDS HKBP PARDAMEAN cukup memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran di kelas, seperti siswa menjadi lebih mandiri dalam mencari informasi dan dapat melatih siswa untuk mengikuti perkembangan teknologi sehingga nantinya siswa disekolah tersebut tidak GAPTEK.

## SIMPULAN

Dalam proses pembelajaran di kelas, penggunaan media digital terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap kemandirian siswa, khususnya dalam pelajaran IPAS di SDS HKBP Pardamean. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa media digital, seperti aplikasi Ruang Guru, tidak hanya mempermudah siswa dalam mencari informasi, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka. Meskipun terdapat tantangan seperti akses terbatas dan potensi siswa terpengaruh hal negatif dari media sosial, guru berusaha mengatasi kendala tersebut dengan memantau keaktifan siswa dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, seperti menggunakan proyektor dan presentasi yang menarik.

Oleh karena itu, meskipun ada beberapa kekurangan, penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya mendukung kemandirian siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi perkembangan teknologi di masa depan.



Dengan demikian, media digital berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Afriadi, P., Rozi, F., Prawijaya, S., & Ratno, S. (2023, June). Using the Canva app as a media horizontal thematic learning (art, science and language) in elementary school. In *Proceedings of the 4th International Conference on Science Education in The Industrial Revolution 4.0, ICONSEIR 2022, November 24th, 2022, Medan, Indonesia*.
- Dedyerianto, D. (2020). Pengaruh internet dan media sosial terhadap kemandirian belajar dan hasil belajar siswa. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 208-225.
- Karangayar Tahun Pelajaran 2020/2021. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 118-124.
- Karesina, D. M., Pulung, R., & Alfons, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam meningkatkan Kemandirian Belajar siswa di era digital. *DIDAXEI*, 3(2), 377-393.
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In Bandung: RosdaKarya. [http://www.academia.edu/download/35360663/METODE\\_PENELITIAN\\_KU\\_ALITAIF.d ocx](http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KU_ALITAIF.d ocx)
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Muslimah, A. A., & Hardini, A. T. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning. *JANACITTA*, 6(2), 94-103.
- Wahyuni, A., Sari, N. K., & Sutrisno, T. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran ipas mi/sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.

