

Eksplorasi Pengalaman Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPA Berbasis Media Digital Interaktif di SDN 23 Batara Kota Palopo

Ummu Kalsum Amaliyah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kurnia Jaya Persada, Kota Palopo, Indonesia

*Email Korespodensi: amauka72@gmail.com

Diterima: 09-01-2026 | Disetujui: 19-01-2026 | Diterbitkan: 21-01-2026

ABSTRACT

This study aims to understand and describe students' learning experiences in Science learning based on interactive digital media (Android, YouTube, and Smart TV) at SDN 23 Batara, Palopo City. This research employs a qualitative approach with a phenomenological design focusing on the meaning-making of the subjects' experiences during the learning process. The research subjects were fifth-grade students, with data collection techniques involving observation and in-depth interviews. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing to discover the essence of the students' learning experiences. The results indicate that the integration of interactive digital media serves as an effective stimulus that creates an enjoyable learning experience, enhances active engagement, and strengthens students' motivation and interest in Science materials. The utilization of these media helps students visualize abstract material into more concrete and contextual forms, although the teacher's role remains crucial as a guide to optimize cognitive understanding. Based on these findings, it can be concluded that interactive digital media-based Science learning provides a meaningful and relevant learning experience for elementary school students.

Keywords: Learning Experience; Science Education; Interactive Digital Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendeskripsikan pengalaman belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA berbasis media digital interaktif (Android, YouTube, dan Smart TV) di SDN 23 Batara Kota Palopo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan desain fenomenologi yang berfokus pada pemaknaan pengalaman subjek selama proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menemukan esensi pengalaman belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media digital interaktif berperan sebagai stimulus efektif yang menciptakan pengalaman belajar menyenangkan, meningkatkan keterlibatan aktif, serta memperkuat motivasi dan minat belajar siswa pada materi IPA. Pemanfaatan media ini membantu peserta didik memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual, meskipun peran guru tetap krusial sebagai pembimbing untuk mengoptimalkan pemahaman kognitif. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA berbasis media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan bagi peserta didik sekolah dasar.

Katakunci: Pengalaman Belajar; Pembelajaran IPA; Media Digital Interaktif.

Bagaimana Cara Sitas Artikel ini:

Amaliyah, U. K. (2026). Eksplorasi Pengalaman Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPA Berbasis Media Digital Interaktif di SDN 23 Batara Kota Palopo. Educational Journal, 1(2), amauka72@gmail.com .
<https://doi.org/10.63822/j3pwm835>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan perubahan cara pandang manusia dalam menjalankan aktifitas kehidupan menjadi satu bagian penting dalam proses hidupnya. Teknologi menjadi kebutuhan di zaman kontemporer seperti saat ini. Begitupula dalam dunia pendidikan saat ini, siswa menjadikan teknologi sebagai kebutuhan sejak usia dini. Oleh karena itu tetap butuh bimbingan dan pengawasan dari orang tua dan orang dewasa baik di lingkungan rumah maupun di sekolah. Sekolah sebagai tempat menimba ilmu menjadi ujung tombak dalam pembentukan intelektualitas, moralitas, dan religiusitas peserta didik. Sehingga peserta didik perlu dibekali dengan pengalaman dalam belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman tanpa melupakan nilai-nilai kebudayaan sebagai fondasi dalam hidup berbangsa dan bernegara.

Pengalaman belajar sebagaimana diutarakan oleh Fathurrohman bahwa secara pedagogis, sesuatu yang dialami tidak serta merta dapat dikatakan sebagai belajar, sedangkan belajar adalah pengalaman (Kurniawan et al., 2024). Belajar membutuhkan refleksi, analisis dan juga pola perubahan tingkah laku. Sehingga pengalaman belajar merupakan proses pembelajaran yang terjadi melalui interaksi antara individu maupun lingkungannya. Lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat sebagai lingkungan belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengalaman yang terjadi tanpa mengubah pengetahuan dan tingkah laku menjadi bermakna tidak termasuk belajar.

Pengalaman belajar peserta didik merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, melalui lingkungan fisik dan lingkungan sosialnya untuk mencapai perubahan yang bermakna. Nurhakim memberikan gagasan bahwa pengalaman belajar merupakan proses belajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Aufa Silmi & Lestari, 2024). Pengalaman belajar juga dapat diamati berdasarkan indikator pengalaman belajar yaitu terjadi perubahan intelektual setelah proses belajar, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, interaksi peserta didik dengan lingkungan, pemanfaatan fasilitas, serta kreatifitas dan inovasi peserta didik (Aufa Silmi & Lestari, 2024). Dengan pengalaman belajar yang baik dan berkelanjutan yang memungkinkan peserta didik mengesplorasi kemampuan belajarnya untuk mampu memahami materi pembelajaran, baik pembelajaran yang konvensional maupun dengan menggunakan media dan teknologi pembelajaran interaktif.

Relevansi pembelajaran IPA interaktif kini semakin menguat seiring dengan akselerasi teknologi digital. Fenomena ini menciptakan peluang strategis bagi institusi pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi sebagai media instruksional yang adaptif. Di lingkungan perkotaan, pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah familiar dengan perangkat digital, sehingga pemanfaatan media interaktif dalam materi seperti gaya dan ekosistem menjadi lebih efektif untuk memperkuat pemahaman konsep. Kendati demikian, dinamika di lapangan menunjukkan bahwa model pembelajaran belum sepenuhnya beralih; peserta didik masih berada pada fase transisi yang mengombinasikan metode konvensional dengan pendekatan berbasis digital untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan menyentuh aspek perilaku manusia dalam memberikan peran yang kompleks dalam kemajuan proses pembelajaran (Amaliyah et al., 2025). Terutama dengan adanya pemanfaatan perangkat mobile berbasis android yang semakin pesat dengan keunggulan pada aksesibilitas, fleksibilitas serta kompatibilitasnya. Media pembelajaran IPA berbasis android juga memungkinkan peserta didik memahami materi dan konsep yang abstrak dengan lebih mudah melalui visual dan interaktif (Santi Widiastuti & Benyamin Adi Yusuf, 2025).

Guru sebagai pendidik di sekolah dan satuan pendidikan seyoginya mampu menggunakan dan menciptakan pembelajaran berkualitas dan berbasis digital. Karakteristik peserta didik di zaman kontemporer saat ini sangat membutuhkan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif dalam menunjang proses pembelajarannya (Meilina & Afriyah, 2024). Sehingga media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam mencapai tujuan belajar peserta didik sebagai alat bantu belajar inovatif dan interaktif.

Pembelajaran IPA di sekolah juga memiliki peran penting dalam menumbuhkan dasar pemikiran ilmiah dengan berpikir kritis, logis dan kreatif dengan menggunakan media seperti video interaktif, power point interaktif, media berbasis website serta media digital lainnya yang dapat menunjang pembelajaran IPA di sekolah secara konkret (Intantri et al., 2025).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar pada dasarnya untuk memberikan pemahaman dan pengenalan terkait konsep- konsep sains yang abstrak dan membutuhkan visualisasi dan eksperimen langsung. Melalui pemahaman konsep sains perlu menggunakan metode pembelajaran berbasis digital sebagai bentuk pembelajaran konkret melalui visualisasi dengan gambar maupun video sebab sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan jika tidak diberikan eksperimen melalui praktik pembelajaran langsung secara kongkrit sebagai dasar dalam menumbuhkan pemikiran ilmiah, logis, kritis, dan kreatif.

Programme for International Student Assessment mengungkapkan bahwa literasi sains peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional (Atmojo & Wardana, n.d.). Data menunjukkan sains perlu memiliki perubahan dalam pembelajarannya yang bergeser dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi digital. Seperti penggunaan tablet, aplikasi berbasis android, *smart tv* dan lain-lain yang dapat mendukung pembelajaran sains dan memudahkan peserta didik belajar secara konkret.

Eksplorasi pengalaman belajar peserta didik di era perkembangan teknologi pembelajaran berbasis digital saat ini menunjukkan pergeseran fundamental sebagai respon dalam menerima perubahan teknologi pembelajaran yang begitu cepat. Dalam konteks ini, pengalaman belajar tidak lagi dipandang sebagai proses yang membutuhkan waktu begitu lama, melainkan dapat dengan cepat mengakses informasi dengan akurat dan terukur melalui platform pembelajaran digital. Pengalaman belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA berbasis media digital interaktif sejalan dengan teori *behaviorisme* sebab media digital berfungsi sebagai pemberi informasi yang dapat menghasilkan stimulus untuk memicu respon saintifik sebagai konsep dalam pembelajaran sains. Dengan demikian teknologi dapat menjadi perantara dan penunjang dalam mencapai tujuan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Kalengkongan et al., 2025)

Pengalaman belajar IPA pada peserta didik dalam memahami fenomena yang abstrak seperti silus air atau sistem tata surya mengalami transformasi melalui teknologi digital yang dapat di akses dengan mudah untuk menyajikan materi secara konkret. Dalam hal ini, sejalan dengan teori behaviorisme bahwa interaksi digital ini berperan sebagai perangkat stimulus yang dirancang untuk membangkitkan respon saintifik aktif peserta didik sejak usia sekolah dasar. Melalui umpan balik instan yang disediakan teknologi, peserta didik mendapatkan penguatan (*reinforcement*) secara langsung, sehingga motivasi belajar mereka meningkat dan konsep-konsep sains terserap sebagai perubahan perilaku kognitif yang nyata. Meskipun tantangan infrastruktur dan kompetensi pendidik masih membayangi, mengoptimalkan peran teknologi sebagai alat pengkondisian lingkungan belajar menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, solutif, dan sesuai dengan kebutuhan literasi sains di masa depan (Juneda et al., 2025).

Meskipun pemanfaatan teknologi pendidikan di sekolah dasar telah banyak dikaji, eksplorasi mendalam mengenai integrasi berbagai perangkat digital dalam satu kesatuan pembelajaran masih jarang dilakukan. Sebagian besar studi hanya berfokus pada satu jenis media, sehingga terdapat keterbatasan informasi mengenai peserta didik dalam memaknai interaksi mereka dengan beragam layar digital secara sekaligus. Penelitian ini bermaksud mengisi celah tersebut dengan menelusuri esensi pengalaman peserta didik melalui pendekatan fenomenologi. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA berbasis media digital interaktif di SDN 23 Batara Kota Palopo.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain fenomenologi bertujuan untuk menggali informasi yang telah terjadi terkait fenomena pembelajaran interaktif berbasis digital. Fokus utamanya terletak pada data deskriptif dan penalaran logis untuk menjawab pertanyaan penelitian tanpa menguji hipotesis (Supriadi et al., 2024). Lokasi penelitian ditetapkan di kelas V SDN 23 Batara Kota Palopo dengan fokus pada pengalaman belajar IPA siswa. Data primer diperoleh langsung dari peserta didik kelas V sebagai informan utama melalui teknik wawancara, sementara data sekunder bersumber dari dokumentasi dan studi literatur seperti buku serta artikel ilmiah untuk memperkuat validitas penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian pendidikan dipahami sebagai suatu proses sistematis yang dilakukan peneliti untuk menghimpun, menata, dan mengelola berbagai informasi yang diperoleh dari lapangan guna memperoleh pemahaman yang utuh terhadap fenomena pendidikan yang diteliti. Proses pengumpulan data ini memegang peranan penting karena menjadi dasar dalam mengungkap pengalaman belajar, persepsi, serta respons peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung (Ardiansyah et al., 2023)

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini meliputi angket dan pedoman wawancara. Angket digunakan sebagai instrumen pengumpulan data yang berisi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disusun secara sistematis dan diberikan kepada responden untuk memperoleh data mengenai sikap, pendapat, serta pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan angket memungkinkan peneliti memperoleh data secara efisien dan terstruktur sehingga memudahkan proses pengolahan dan analisis data (Sugiyono, 2019).

Selain angket, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dan rinci mengenai pengalaman serta pandangan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Wawancara dilakukan melalui tanya jawab secara langsung antara peneliti dan responden guna mendapatkan data yang bersifat mendalam, kontekstual, dan relevan dengan tujuan penelitian pendidikan (Arikunto, 2018).

Data yang telah dihimpun selanjutnya melalui proses pengujian keabsahan guna menjamin tingkat validitasnya. Tahapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh benar-benar menggambarkan situasi dan kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Proses analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan teknik triangulasi, yang mencakup triangulasi sumber dan triangulasi metode. Penerapan teknik ini bertujuan untuk menelaah kesesuaian serta konsistensi data yang berasal dari beragam sumber dan teknik pengumpulan data. Dengan demikian, temuan penelitian terkait pengalaman belajar peserta didik dapat dinilai valid dan memiliki dasar ilmiah yang kuat.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SDN 23 Batara Kota Palopo terkait pengalaman belajar peserta didik dalam pembelajaran ipa berbasis media digital interaktif dapat di lihat melalui wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas 5 terkait cara belajar IPA di kelas memiliki jawaban yang sangat bervariasi. Antara lain peserta mempelajari materi dengan mengamati alam dan hewan, membuat ringkasan, menulis, atau langsung mempraktikkan konsep. Ada

juga yang lebih fokus pada mendengarkan penjelasan guru atau bertanya bila belum memahami. Variasi ini menunjukkan bahwa peserta memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, mulai dari observasi, praktik, hingga refleksi.

Selanjutnya terkait pertanyaan apa yang kamu rasakan saat belajar IPA. Mayoritas peserta mengungkapkan bahwa belajar IPA membuat mereka merasa senang dan menantang. Perasaan senang muncul karena mereka bisa mempelajari hal-hal baru dengan cara yang aktif, sementara rasa menantang muncul dari materi yang membutuhkan pemikiran kritis. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar intrinsik dapat di lihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran IPA

Bagan di atas menggambarkan bahwa sebagian besar informan memaknai pembelajaran IPA sebagai kegiatan yang menyenangkan. Meskipun demikian, terdapat beberapa informan yang merasakan bahwa pembelajaran IPA bersifat menantang. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar IPA dipersepsikan secara beragam, namun didominasi oleh penilaian positif.

Sebagian besar peserta pernah menggunakan media digital interaktif seperti HP, komputer, atau video pembelajaran. Mereka merasa penggunaan media digital membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Namun, beberapa peserta masih memilih belajar konvensional, menunjukkan bahwa setiap peserta didik memiliki perbedaan cara pandang dalam proses belajarnya sehingga tetap memengaruhi pengalaman belajar.

Ketika menggunakan media digital interaktif, sebagian besar peserta melaporkan perasaan senang hingga sangat senang. Meski ada beberapa yang merasa lumayan atau tidak tahu, data ini menunjukkan bahwa media digital meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta dalam mempelajari materi IPA. Beberapa peserta menyatakan ada bagian materi IPA yang membingungkan atau sulit dipahami, terutama bila penjelasan guru kurang jelas. Mayoritas peserta lain merasa materi cukup mudah dimengerti, menegaskan bahwa bimbingan guru tetap penting meskipun media digital digunakan sebagai pendukung.

Saat menghadapi kesulitan, sebagian besar peserta didik mengandalkan guru sebagai sumber bantuan utama, sementara beberapa lainnya memilih untuk mencoba mandiri atau bertanya pada rekan sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru tetap krusial dalam menjembatani pemahaman materi yang kompleks. Berdasarkan keterangan para informan, penggunaan media digital interaktif seperti video dan aplikasi juga berdampak signifikan terhadap semangat belajar mereka. Informan mengungkapkan bahwa motivasi belajar meningkat karena media tersebut mampu mempermudah pemahaman konsep sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Ketertarikan peserta didik terhadap IPA

meningkat setelah menggunakan media digital interaktif. Sebagian besar peserta melaporkan menjadi lebih memahami materi, merasa senang, dan ingin mengeksplorasi lebih lanjut. Hanya satu peserta yang kurang tertarik, menandakan bahwa media digital dapat meningkatkan minat belajar secara umum.



Gambar 2. Ketertarikan Peserta Didik terhadap Pembelajaran IPA berbasis Media Digital Interaktif

Diagram di atas menunjukkan bahwa sebagian besar informan memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran IPA setelah diterapkan media digital interaktif. Penggunaan media digital interaktif membantu informan merasa lebih tertarik dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran IPA. Meskipun demikian, masih terdapat sedikit informan yang menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap pembelajaran IPA.

Peserta merasakan berbagai manfaat dari penggunaan media digital, termasuk mempermudah pemahaman, meningkatkan fokus, dan membuat belajar lebih menyenangkan. Media ini juga membantu mereka memahami keragaman alam dan konsep-konsep yang sebelumnya sulit dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa media digital meningkatkan efektivitas proses belajar. Temuan ini mendukung pemahaman bahwa pengalaman belajar peserta terbentuk melalui interaksi antara emosi, media, dan bimbingan guru, sehingga kombinasi media digital dan peran guru akan menciptakan pengalaman belajar yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 23 Batara Kota Palopo, diperoleh gambaran bahwa pengalaman belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA berbasis media digital interaktif dipengaruhi oleh stimulus yang diberikan selama proses pembelajaran. Temuan ini selaras dengan pandangan teori behaviorisme yang menekankan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari adanya stimulus dan respons yang disertai penguatan (*reinforcement*) yang dihasilkan dari media digital ini menunjukkan bahwa teknologi di SDN 23 Batara telah bertransformasi menjadi *digital reinforcement* yang mempercepat proses pembiasaan belajar mandiri bagi siswa.

Media digital interaktif berperan sebagai stimulus tambahan yang memperkaya rangsangan belajar sehingga memunculkan respons belajar yang lebih aktif dan beragam. Perasaan senang dan tertantang yang dirasakan peserta didik saat belajar IPA juga dapat dijelaskan melalui konsep penguatan dalam teori behaviorisme. Media digital interaktif, seperti video pembelajaran dan aplikasi visual, memberikan rangsangan yang menarik sehingga menimbulkan respons positif berupa rasa senang dan antusiasme.

Rasa senang tersebut berfungsi sebagai penguatan positif yang mendorong peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran IPA. Sementara itu, tantangan yang dirasakan peserta didik dapat menjadi stimulus yang memicu upaya belajar lebih lanjut, selama didukung dengan penguatan yang tepat dari guru.

Hasil diagram yang menunjukkan dominasi persepsi positif terhadap pembelajaran IPA memperkuat pandangan behaviorisme bahwa stimulus pembelajaran yang menarik dan konsisten akan menghasilkan respons yang diharapkan. Ketika peserta didik menerima pengalaman belajar yang menyenangkan, mereka cenderung menunjukkan perilaku belajar yang lebih aktif, seperti memperhatikan materi, mengikuti instruksi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPA yang didukung media digital interaktif mampu membentuk kebiasaan belajar positif melalui rangkaian stimulus dan respons yang berulang.

Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran IPA berfungsi sebagai stimulus visual dan auditori yang kuat. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa media digital memudahkan pemahaman materi dan membuat pembelajaran lebih menarik. Dalam kerangka behaviorisme, kemudahan memahami materi dan rasa senang yang muncul dapat dipandang sebagai bentuk penguatan positif yang memperkuat perilaku belajar, seperti memperhatikan penjelasan, mengikuti kegiatan pembelajaran, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Namun, adanya beberapa peserta didik yang tetap memilih pembelajaran konvensional menunjukkan bahwa stimulus yang efektif dapat berbeda antarindividu, tergantung pada pengalaman dan kebiasaan belajar sebelumnya.

Respons emosional peserta didik yang merasa senang hingga sangat senang saat menggunakan media digital interaktif menunjukkan bahwa media tersebut mampu memberikan penguatan yang efektif. Perasaan positif ini berpotensi meningkatkan frekuensi perilaku belajar yang diharapkan, seperti keterlibatan aktif dan fokus selama pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain, media digital interaktif tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana penguatan yang memperkuat respons belajar peserta didik.

Meskipun media digital interaktif memberikan stimulus yang kuat, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi IPA tertentu. Dalam pandangan behaviorisme, kondisi ini menandakan bahwa stimulus yang diberikan belum sepenuhnya diikuti oleh penguatan yang memadai. Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat penting dalam memberikan penguatan tambahan, seperti penjelasan ulang, contoh konkret, maupun umpan balik langsung. Penguatan tersebut membantu peserta didik membentuk respons yang sesuai terhadap stimulus pembelajaran.

Ketergantungan peserta didik kepada guru ketika mengalami kesulitan belajar juga sejalan dengan teori behaviorisme, yang menekankan pentingnya peran penguatan eksternal. Guru bertindak sebagai pemberi penguatan melalui pujian, koreksi, dan bimbingan yang diberikan secara langsung. Penguatan ini berfungsi untuk mengarahkan perilaku belajar peserta didik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, meskipun pembelajaran telah didukung oleh media digital interaktif.

Motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media digital interaktif sebagai hasil dari penguatan positif yang berulang. Media digital yang menarik, dikombinasikan dengan umpan balik dari guru, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk

mengulangi perilaku belajar tersebut. Dalam jangka panjang, pengulangan stimulus dan respons ini berpotensi membentuk kebiasaan belajar yang positif.

Pemanfaatan media digital interaktif di SDN 23 Batara terbukti berfungsi sebagai digital reinforcement yang mempercepat proses belajar mandiri peserta didik. Selain itu, integrasi aplikasi berbasis Android memperkuat keterlibatan aktif peserta didik secara personal, sesuai dengan hasil penelitian (Nizaar, 2025) yang menegaskan bahwa media digital interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Lebih lanjut, perasaan senang dan antusiasme yang muncul dari penggunaan Smart TV dan Android dapat dijelaskan melalui teori behaviorisme sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*). Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian (Wulandari et al., 2021), integrasi media video tidak hanya menarik perhatian tetapi juga merangsang siswa untuk mengeksplorasi materi lebih dalam. Meskipun media memberikan stimulus visual yang kuat, ketergantungan peserta didik terhadap guru saat menghadapi materi abstrak tetap tinggi.

Peningkatan ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran IPA juga merupakan indikasi terjadinya perubahan perilaku belajar, sebagaimana dijelaskan dalam teori behaviorisme. Ketika peserta didik merasa senang, memahami materi, dan mendapatkan penguatan selama proses pembelajaran, mereka cenderung menunjukkan minat yang lebih besar untuk terus belajar dan mengeksplorasi materi IPA. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media digital interaktif, jika dipadukan dengan penguatan yang tepat, dapat menjadi strategi yang efektif dalam membentuk pengalaman belajar yang positif dan berkelanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif memiliki peran yang signifikan dalam membentuk pengalaman belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di SDN 23 Batara Kota Palopo. Penggunaan media digital interaktif mampu menghadirkan stimulus pembelajaran yang menarik sehingga mendorong munculnya respons positif berupa peningkatan keterlibatan, motivasi, dan minat belajar peserta didik. Media ini membantu peserta didik memahami materi IPA secara lebih mudah dan menyenangkan, serta memperkuat perilaku belajar yang diharapkan melalui pengalaman belajar yang berulang dan bermakna. Meskipun demikian, efektivitas media digital interaktif tetap memerlukan dukungan penguatan dari guru agar peserta didik dapat memahami materi secara optimal, sehingga integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran IPA terbukti memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pengalaman belajar peserta didik.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan eksplorasi penggunaan media digital pada mata pelajaran lain dengan cakupan subjek yang lebih luas guna memperkuat temuan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, U. K., Supriadi, Mas'adi, & Ar, M. (2025). Implikasi Media Sosial terhadap Lima Nilai Pendidikan Karakter pada Peserta Didik Kelas V di MIN 1 Kolaka Utara: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2691–2698.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2040>
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Atmojo, S. E., & Wardana, A. K. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Strategi Efektif Meningkatkan Literasi Sains di Sekolah Dasar*. Cetta: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 167-175. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4237>
- Aufa Silmi, F., & Lestari, M. (2024). Pengaruh Minat Belajar Dan Pengalaman Belajar Terhadap Keterampilan Metakognitif Peserta Didik Madrasah Aliyah Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 7(2), 82–91. <https://doi.org/10.37150/jp.v7i2.2490>
- Intantri, C. M., Mulyono, S. E., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). *Tinjauan Pustaka: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran IPA Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2019 – 2025*. 14(3).
- Juneda, J., Dinda Saskia, & Devi Margaretta. (2025). Eksplorasi Pengalaman Guru dalam Menggunakan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Bersama Ilmu Pendidikan (DIDIK)*, 1(1), 65–71. <https://doi.org/10.55123/didik.v1i1.20>
- Kalengkongan, J., Montori, S., Lengkong, G., & Caroles, D. (2025). *Inovasi Teknologi dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar di Era Digital Abad 2*. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(1), 2524-2534.
- Kurniawan, D., Husna, A., Nurlela, M. P. F., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Pengalaman Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Dan Menyenangkan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.893>
- Meilina, D. M., & Afriyah, N. (2024). *Penggunaan Media Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar IPA di Sekolah Dasar*. 10(2).
- Nizaar, M. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD*. *JIED: Journal of Independent Education* 01(02).
- Santi Widiastuti & Benyamin Adi Yusuf. (2025). Interactive Science Learning Media Design Android Based to Improve Learning Outcomes. *Informatika: Jurnal Teknik Informatika dan Multimedia*, 5(1), 169–180. <https://doi.org/10.51903/informatika.v5i1.1336>
- Supriadi, S., Mas'adi, M., Bulalong, R. R., & Ar, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Jurnal Dikdas, Volume 12 Nomor 2 Tahun 2024 Hal. 137-152*. <https://doi.org/10.22487/jds.v12i2.3962>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779–3785. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>