

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS adalah salah satu mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka menggabungkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu mata pelajaran terpadu (Pembelajaran et al., 2022). Kajian dalam IPAS mencakup karakteristik, gejala, serta hubungan antara unsur biotik serta unsur abiotik yang membentuk keseimbangan ekosistem semesta yang berkaitan dengan kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan serta berbagai permasalahan yang dihadapinya (Kamila, 2025).

Salah satu komponen dalam Capaian Pembelajaran IPAS untuk peserta didik Fase C, di kelas V SD, menekankan bahwa peserta didik mampu menjelaskan berbagai ancaman krisis energi yang mungkin terjadi. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat mengemukakan solusi berupa tindakan individu maupun bersama dalam upaya penghematan energi, serta memahami berbagai sumber energi alternatif merupakan

sumber daya energi yang dapat dimanfaatkan sebagai substitusi bagi energi konvensional.

Pembelajaran IPAS diharapkan mampu membentuk perilaku ilmiah yang dimiliki oleh peserta didik, seperti memiliki Keinginan untuk mengetahui lebih dalam yang besar, kemampuan berpikir analitis dan kritis, bersikap objektif serta sistematis, terbuka terhadap berbagai pendapat, jujur, bertanggung jawab, pantang menyerah, tekun dalam belajar, mampu mencari solusi, serta dapat menarik kesimpulan secara tepat (Ali, 2024).

Menurut, Kementerian yang membidangi urusan pendidikan, kebudayaan, penelitian, dan teknologi di Indonesia (2022). Karakteristik Pembelajaran IPAS:

- a) Mengintegrasikan konsep IPA dan IPS
- b) Menekankan pada pembelajaran kontekstual
- c) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta analitis
- d) Mendorong siswa untuk memahami hubungan manusia dengan lingkungannya
- e) Menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran

keberhasilan pembelajaran IPAS diukur berdasarkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep sains serta menguasai keterampilan proses, seperti melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, menyusun hipotesis, memilih dan mengolah informasi, merancang serta melaksanakan kegiatan, melakukan

refleksi diri, dan menunjukkan sikap maupun perilaku yang baik. Melalui kompetensi tersebut, peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam upaya menjaga dan mengembangkan kelestarian lingkungan sesuai dengan.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi pembelajaran serta membantu berlangsungnya proses belajar mengajar. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berperan penting dalam mendukung berbagai aktivitas manusia kesempatan yang luas bagi dunia pendidikan dalam menerapkan media digital sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.

Menurut Munir, media pembelajaran digital merupakan media yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media tersebut dapat berbentuk perangkat lunak, perangkat keras, maupun gabungan dari keduanya yang dikembangkan guna mendukung dan mempermudah proses pembelajaran secara digital (Saleh, 2023).

Menurut Arsyad, media pembelajaran digital dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran menggabungkan berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video ke dalam satu wadah pembelajaran. Pengintegrasian berbagai elemen tersebut membuat

penyampaian materi menjadi lebih lengkap, interaktif, dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar (Mana, 2025)

Menurut Mustari, perkembangan internet menjadikan proses pembelajaran semakin fleksibel, terutama dalam hal ruang dan waktu. Seseorang dapat memperoleh pengetahuan tanpa terhalang oleh batas tempat maupun waktu, hal ini menunjukkan bahwa informasi dapat diperoleh dengan lebih mudah tanpa terbatas oleh waktu maupun tempat. teknologi digital memberikan peluang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan sesuai kebutuhan mereka. Media pembelajaran digital juga mempunyai karakteristik khusus yang membedakannya dari media pembelajaran konvensional. Salah satu ciri utamanya adalah bersifat interaktif dan berbasis multimedia. Media digital memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, serta animasi dalam satu sistem pembelajaran. Perpaduan unsur-unsur tersebut memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan media, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi turut berperan aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran digital mampu memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban atau respons siswa, sehingga membantu mereka memahami kesalahan dan meningkatkan pemahaman dengan lebih cepat (Mustari, 2023).

Karakteristik lain dari media pembelajaran digital adalah sifatnya yang fleksibel dalam penggunaannya. Media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan tingkat kemampuan setiap peserta didik. Melalui media digital, siswa dapat menentukan sendiri tempo belajar yang sesuai, baik untuk mengulang materi yang belum dipahami maupun melanjutkan pada materi berikutnya. Fleksibilitas tersebut membuat media digital dapat dimanfaatkan berkali-kali sesuai kebutuhan belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan individu siswa.

Media digital mempunyai tingkat kemudahan akses yang sangat baik. Media tersebut dapat digunakan kapan pun dan di mana. Selama tersedia koneksi internet, aktivitas tersebut dapat dilakukan tanpa terikat oleh batasan waktu dan lokasi. Keadaan ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi memberikan kemudahan dan fleksibilitas bagi pengguna dalam mengakses berbagai layanan dan informasi, sehingga proses pembelajaran tidak dibatasi oleh ruang maupun waktu. Tingginya aksesibilitas ini mendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh serta membantu siswa melakukan pembelajaran secara mandiri di luar waktu sekolah. Oleh sebab itu, siswa tetap dapat memperoleh pengalaman belajar meskipun tidak berada langsung di dalam kelas.

Selain itu, media pembelajaran digital dapat menyampaikan Informasi yang disajikan dalam beragam

format. Materi pembelajaran dapat disajikan melalui teks, gambar, suara, maupun video sehingga mampu mendukung berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Penyajian dalam berbagai format tersebut juga membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak karena materi dapat ditampilkan secara lebih nyata dan konkret melalui animasi serta simulasi.

Salah satu ciri khas yang dimiliki media pembelajaran digital adalah penerapan pembelajaran yang berorientasi yang berfokus pada peserta didik (*student-centered learning*). Melalui media digital, peserta didik memiliki kesempatan lebih luas untuk mengatur proses belajarnya secara mandiri, seperti menentukan materi yang akan dipelajari maupun waktu belajar yang sesuai. Kondisi tersebut dapat meningkatkan keaktifan, kemandirian, dan rasa tanggung jawab siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa berperan lebih aktif dibandingkan guru dalam proses belajar. Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran digital mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih mandiri dan berpusat pada peserta didik (Siswa et al., n.d.).

Media pembelajaran digital dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan platform, fungsi, serta isi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Jika dilihat dari platformnya, media pembelajaran digital mencakup media berbasis web seperti website, blog, dan *Learning Management*

System (LMS). Selain itu, terdapat pula aplikasi mobile yang dapat digunakan melalui perangkat Android maupun iOS, perangkat lunak berbasis desktop, serta media sosial seperti YouTube, Facebook, dan Instagram yang saat ini semakin sering dimanfaatkan sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran.

Dilihat dari fungsinya, media pembelajaran digital memiliki beberapa peranan penting, yaitu sebagai media presentasi, simulasi, komunikasi, serta kolaborasi. Media presentasi seperti PowerPoint, Prezi, dan Canva dimanfaatkan untuk membantu penyampaian materi pembelajaran secara lebih menarik dan visual. Media simulasi seperti PhET dan laboratorium virtual memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan percobaan atau praktik secara digital. Selain itu, media komunikasi seperti Zoom, Google Meet, dan WhatsApp berfungsi mendukung proses interaksi dalam pembelajaran jarak jauh. Sementara itu, media kolaborasi seperti Google Workspace dan Microsoft Teams digunakan untuk mempermudah kerja sama antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan isi atau kontennya, media pembelajaran digital dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu media audio seperti podcast dan audiobook, media visual berupa gambar digital dan infografis, media audiovisual seperti video dan animasi, serta media interaktif yang meliputi kuis daring

dan permainan edukatif. Beragamnya jenis media tersebut memberikan berbagai pilihan bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif, menarik, dan inovatif.

Menurut Latif, media pembelajaran digital mempunyai berbagai keunggulan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media digital mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam belajar karena penyampaian materi dibuat lebih menarik serta interaktif. Selain itu, media digital dapat membantu siswa belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dari segi waktu maupun biaya. Media pembelajaran digital juga memberikan kemudahan dalam memperoleh berbagai sumber informasi secara luas, mendukung kerja sama antarsiswa dalam pembelajaran kolaboratif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional (Belakang, 2023).

Meskipun memiliki banyak manfaat, media pembelajaran digital juga tidak terlepas dari berbagai kelemahan. Penggunaannya membutuhkan sarana dan prasarana teknologi yang memadai serta kemampuan literasi digital yang baik dari guru maupun siswa. Selain itu, ketergantungan terhadap jaringan internet sering menjadi hambatan, khususnya di wilayah yang memiliki akses internet

terbatas. Media digital juga dapat menyebabkan perhatian siswa mudah teralihkan pada konten yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Di samping itu, penerapannya memerlukan biaya awal yang relatif besar, berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan akibat terlalu lama menatap layar, serta dapat mengurangi interaksi sosial secara langsung antara guru dan siswa maupun antarsiswa.

Peran guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital mengalami perubahan, yaitu tidak lagi hanya menjadi satu-satunya sumber informasi, tetapi juga berfungsi sebagai pembimbing dalam kegiatan belajar mengajar. Guru memiliki tugas sebagai kurator materi dengan menentukan dan menyaring berbagai konten digital yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga bertanggung jawab memeriksa kualitas serta kebenaran informasi yang terdapat dalam media digital, kemudian menyesuaikannya dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Peran tersebut sangat penting agar peserta didik memperoleh materi yang relevan, tepat, dan dapat dipercaya.

Di samping itu, guru memiliki peran sebagai perancang pembelajaran yang menyusun strategi belajar dengan memanfaatkan media digital secara optimal. Guru merancang alur pembelajaran yang terstruktur serta menyiapkan instrumen penilaian yang disesuaikan dengan karakteristik penggunaan media digital. Dalam penerapannya, guru juga bertindak

sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam memanfaatkan media digital, mendukung kegiatan diskusi dan kerja sama secara daring, serta memberikan bantuan teknis maupun pedagogis selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru berperan sebagai motivator yang mampu membangkitkan semangat siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran digital. Selain itu, guru juga berupaya menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung, memberikan motivasi positif, serta menyampaikan umpan balik yang membangun sehingga siswa dapat terus termotivasi dan berkembang secara maksimal dalam pembelajaran berbasis digital.

a. *YouTube* sebagai Media Pembelajaran

YouTube merupakan platform berbagi video daring yang didirikan pada tahun 2005 oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Platform ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengunggah, menonton, serta membagikan video secara gratis. Istilah “*YouTube*” berasal dari gabungan kata “*You*” yang berarti “kamu” dan “*Tube*” yang merujuk pada televisi atau media penayangan video.

Menurut Rahmatika, *YouTube* merupakan salah satu bentuk teknologi digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena menyediakan layanan berbagi video secara daring. Platform ini memiliki potensi

besar dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Guru dapat membuat dan membagikan video pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Yusuf & Agung, 2023).

Pada tahun 2006, Google mengakuisisi *YouTube* dengan nilai sebesar 1,65 miliar dolar AS. Setelah proses akuisisi tersebut, *YouTube* berkembang sangat pesat hingga menjadi platform video terbesar di dunia dengan jumlah pengguna aktif bulanan yang mencapai lebih dari 2 miliar. Di Indonesia, *YouTube* juga menjadi salah satu platform video yang paling banyak digunakan dengan tingkat penetrasi lebih dari 93% dari total pengguna internet.

YouTube memiliki beragam fitur yang dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu fitur utamanya adalah layanan unggah dan berbagi video yang memungkinkan pendidik mengunggah hasil video pembelajaran buatan sendiri, kemudian membagikannya kepada siswa melalui tautan maupun fitur sematan (embed). Selain itu, tersedia pula pengaturan privasi seperti publik, tidak terdaftar, dan privat yang memberikan keleluasaan bagi guru dalam mengatur akses video sesuai kebutuhan pembelajaran dan keamanan peserta didik.

YouTube juga menyediakan layanan *YouTube Education* yang berisi berbagai kanal edukatif terpilih. Konten pada layanan tersebut disusun berdasarkan mata pelajaran dan jenjang pendidikan sehingga memudahkan guru maupun siswa dalam menemukan materi pembelajaran yang sesuai dan berkualitas. Kehadiran fitur ini mendukung proses belajar yang lebih terarah serta terpercaya.

Selain itu, fitur subtitle dan closed caption pada *YouTube* turut membantu terciptanya pembelajaran yang inklusif. Fitur tersebut dapat mendukung siswa berkebutuhan khusus, menyediakan pilihan bahasa yang beragam, serta membantu peserta didik memahami isi video dengan lebih baik, khususnya bagi mereka yang mengalami kesulitan menerima informasi secara lisan. Dengan adanya teks pendukung, proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan dapat diakses secara merata oleh seluruh siswa.

Selain itu, *YouTube* menyediakan fitur pengaturan kecepatan pemutaran video yang memungkinkan peserta didik memperlambat maupun mempercepat tayangan sesuai dengan kemampuan belajar masing-masing. Fitur tersebut membantu siswa menyesuaikan tempo belajar sehingga proses memahami materi, terutama yang bersifat rumit, menjadi lebih efektif dan efisien.

YouTube juga memiliki berbagai fitur interaktif, seperti kolom komentar yang dapat dimanfaatkan untuk berdiskusi, tombol suka dan tidak suka sebagai bentuk respons terhadap video, serta playlist yang berfungsi mengelompokkan video berdasarkan topik tertentu. Melalui fitur *YouTube Live*, guru dapat melaksanakan pembelajaran secara langsung melalui siaran real-time, berinteraksi dengan siswa melalui kolom chat, dan menyimpan rekaman pembelajaran secara otomatis agar dapat diakses kembali oleh siswa yang tidak mengikuti pembelajaran secara langsung. Menurut Wardaini, fitur-fitur tersebut menjadikan *YouTube* lebih mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan fleksibel (RIVALDO, 2025).

Sebagai media pembelajaran, *YouTube* memiliki kelebihan utama berupa kemudahan akses. Platform ini dapat digunakan secara gratis selama 24 jam dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, maupun telepon pintar tanpa harus memasang aplikasi tambahan. Selain itu, tersedia fitur unduh video yang memudahkan siswa mempelajari materi secara offline, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses internet.

Kelebihan lain dari *YouTube* adalah tersedianya konten edukatif yang sangat beragam dan berkualitas.

Platform ini menyediakan jutaan video pembelajaran dari berbagai sumber, termasuk lembaga pendidikan dan institusi akademik ternama di dunia. Materi yang tersedia disajikan dalam berbagai bahasa dan format serta terus diperbarui sehingga tetap sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dari sisi penyajian materi, *YouTube* menghadirkan tampilan yang menarik melalui perpaduan audio, visual, teks, animasi, serta grafik. Penyajian tersebut mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, terutama konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan lisan. Selain itu, *YouTube* memungkinkan penyajian demonstrasi praktik maupun simulasi fenomena alam dan sosial yang sulit dilakukan secara langsung di kelas. Video pembelajaran pada *YouTube* juga dapat diputar ulang, dihentikan sementara, atau dilanjutkan kapan saja sesuai kebutuhan peserta didik. Fleksibilitas ini mendukung pembelajaran mandiri maupun kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai kemampuan dan gaya belajar masing-masing.

Selain itu, *YouTube* mampu mendukung berbagai tipe gaya belajar siswa. Peserta didik dengan gaya belajar visual dapat memahami materi melalui gambar, diagram, dan animasi, sedangkan siswa dengan gaya belajar auditori

lebih mudah memahami penjelasan melalui suara dan narasi. Sementara itu, siswa dengan kecenderungan kinestetik dapat memanfaatkan video demonstrasi maupun eksperimen agar materi lebih mudah dipahami secara nyata dan konkret. Adanya fitur interaktif dan kolaboratif pada *YouTube* juga mendukung kegiatan diskusi, kerja kelompok, serta integrasi dengan berbagai platform pembelajaran lainnya.

Walaupun memiliki berbagai kelebihan, pemanfaatan *YouTube* sebagai media pembelajaran juga menghadapi sejumlah kendala. Salah satu kendala utama adalah kualitas serta keabsahan isi video, karena tidak semua konten memiliki mutu yang baik dan informasi yang disampaikan belum tentu benar. Oleh sebab itu, guru perlu menyeleksi, memeriksa, dan memvalidasi sumber video agar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta terhindar dari informasi yang bersifat bias.

Kendala lainnya ialah adanya kemungkinan gangguan dan distraksi selama proses belajar berlangsung. Munculnya iklan, rekomendasi video yang tidak berkaitan, maupun komentar yang kurang pantas dapat mengurangi konsentrasi siswa. Selain itu, siswa juga berisiko membuka konten yang tidak sesuai dengan usia ataupun tujuan pembelajaran apabila tidak ada pengawasan yang memadai dari guru.

Pemanfaatan *YouTube* juga sangat dipengaruhi oleh dukungan teknologi, terutama jaringan internet yang stabil. Keterbatasan akses internet, gangguan teknis, serta kurang memadainya fasilitas di beberapa sekolah dapat menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Karena itu, diperlukan kesiapan sarana dan prasarana agar penggunaan *YouTube* dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

Di samping faktor teknis, tantangan lain berkaitan dengan kemampuan literasi digital. Tidak semua guru dan siswa menguasai teknologi secara optimal, sehingga diperlukan arahan dan pendampingan dalam menggunakan *YouTube* secara tepat dan bertanggung jawab. Pengetahuan mengenai etika digital, keamanan di dunia maya, serta kemampuan menelaah dan mengevaluasi informasi daring menjadi aspek penting yang harus ditingkatkan.

Selain itu, aspek hukum dan etika juga perlu mendapat perhatian dalam penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran. Permasalahan terkait hak cipta, privasi, dan keamanan data peserta didik harus diperhatikan oleh guru. Pemanfaatan konten hendaknya mengikuti prinsip fair use serta aturan sekolah, disertai sikap tanggung jawab dalam menyebarkan maupun mengelola materi pembelajaran.

Agar penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran dapat lebih optimal, guru perlu menerapkan langkah-langkah yang terencana. Pada tahap awal, guru perlu memilih dan meninjau video terlebih dahulu guna memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, kualitas isi, serta kesiapan perangkat dan koneksi internet. Guru juga dapat menyusun pertanyaan pemandu agar siswa lebih fokus dan aktif saat menyaksikan video pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, guru terlebih dahulu memberikan gambaran atau penjelasan terkait materi sebelum video diputar. Guru juga dapat menghentikan tayangan pada bagian tertentu untuk memberikan penjelasan tambahan maupun mengarahkan diskusi. Selama proses pemutaran video, guru dapat memberikan pertanyaan kepada siswa serta meminta mereka mencatat hal-hal penting agar partisipasi dan perhatian siswa tetap terjaga.

Tahap tindak lanjut dilakukan setelah siswa selesai menonton video dengan mengadakan diskusi mengenai isi tayangan, melakukan refleksi pembelajaran, serta memberikan tugas yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Selain itu, guru juga melaksanakan evaluasi guna mengetahui tingkat pemahaman siswa sekaligus

menilai efektivitas penggunaan *YouTube* dalam proses pembelajaran (Aliyyah et al., 2021)

Menurut Naidah, pemanfaatan *YouTube* dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa dalam memahami teori maupun pengetahuan. Melalui media pembelajaran berbasis *YouTube*, siswa dapat mempelajari materi dengan lebih cepat dan lebih luas dibandingkan hanya melalui buku pelajaran. Hal tersebut karena media pembelajaran yang disajikan umumnya dibuat lebih menarik sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Dengan penggunaan media yang menarik, hasil belajar siswa juga dapat meningkat dengan lebih baik (Studi et al., 2025)

b. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas kuis interaktif sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat dilakukan siswa di rumah maupun di sekolah melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* dan *laptop*. Selain itu, *Quizizz* memungkinkan adanya persaingan antarsiswa sehingga dapat mendorong siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta termotivasi untuk memperoleh hasil kuis yang baik (Fawaidatun et al., 2023).

Menurut Sri Mulyati dan Hanif Evendi, *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang dipercaya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui berbagai fitur menarik yang tersedia. *Quizizz* adalah sebuah web tool yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif dalam pembelajaran di kelas. Media ini dapat meningkatkan minat dan fokus siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru karena menghadirkan suasana belajar yang serius tetapi tetap santai dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran dengan *Quizizz* lebih berpusat pada siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. *Quizizz* juga dapat diakses melalui handphone, laptop, maupun komputer baik oleh guru maupun peserta didik (Mulyati & Evendi, 2020;6-9)

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi edukasi interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Penggunaan *Quizizz* mampu memusatkan perhatian peserta didik, meningkatkan semangat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran siswa untuk saling bersaing secara positif sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Menurut Mujahidin, *Quizizz* dapat dimanfaatkan Guru sebagai salah satu pilihan dalam melaksanakan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang memberikan kesenangan. Penggunaan model, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat serta didukung media interaktif seperti *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar, aktivitas siswa, motivasi, dan hasil belajar peserta didik (Media et al., 2021).

Quizizz tidak membatasi jumlah soal yang dapat dibuat dalam sebuah kuis. Setiap soal dapat disertai gambar maupun video sebagai media pendukung dan memiliki dua sampai empat opsi jawaban. Pada tiap soal hanya tersedia satu jawaban yang tepat, dengan durasi pengerjaan yang dapat diatur mulai dari 5 detik hingga 2 menit. Selain itu, guru juga dapat menyesuaikan pengaturan soal sesuai kebutuhan pembelajaran menentukan apakah kuis akan bersifat publik atau pribadi. Jika kuis dibuat publik, guru dapat membagikan kode permainan yang dihasilkan otomatis oleh sistem kepada siswa agar siswa dapat bergabung menggunakan perangkat masing-masing.

Berbeda dengan aplikasi pembelajaran lainnya, *Quizizz* memiliki unsur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang membuat siswa merasa lebih terhibur selama proses pembelajaran. Penggunaan *Quizizz*

di kelas dilakukan melalui perangkat elektronik milik siswa. Guru juga dapat mengontrol jumlah peserta yang mengikuti kuis dan memastikan bahwa peserta yang bergabung sesuai dengan daftar hadir siswa sehingga tidak ada pihak luar yang ikut dalam permainan.

Quizizz dapat diakses melalui smartphone, tablet, laptop, maupun komputer yang terhubung dengan jaringan internet sehingga guru dapat menyelenggarakan kuis dan siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung. Guru juga dapat mengatur berbagai fitur permainan, seperti mengaktifkan musik latar, menentukan sistem peringkat berdasarkan ketepatan jawaban atau waktu pengerjaan, menampilkan seluruh peserta atau hanya lima peserta terbaik, serta mengacak urutan soal dan pilihan jawaban (Nizar, 2021).

Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang menyediakan kuis interaktif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada tahap awal proses pembelajaran, inti, maupun akhir pembelajaran. Pada tahap awal, guru mengakses situs resmi *Quizizz* melalui www.quizizz.com kemudian melakukan pendaftaran akun atau masuk menggunakan akun email maupun Google. Setelah berhasil masuk, guru memilih menu “create” untuk membuat materi pembelajaran. Guru kemudian menentukan judul atau topik

pembelajaran serta memilih jenis konten yang akan digunakan, seperti slide presentasi, media pendukung, atau pertanyaan interaktif. Melalui fitur tersebut, guru dapat menyusun pembelajaran yang menarik dan terintegrasi dengan aktivitas kuis sehingga siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Salah satu kelebihan yang paling menonjol *Quizizz* adalah kemampuannya dalam menampilkan perkembangan belajar siswa secara langsung melalui hasil kuis yang dikerjakan. Hasil tersebut disajikan dalam bentuk umpan balik langsung sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Berdasarkan hasil tersebut, guru dapat melakukan evaluasi serta memperbaiki proses pembelajaran melalui penyusunan kuis interaktif sebagai alat ukur ketercapaian tujuan pembelajaran (Abdillah et al., 2022).

Menurut Nusafna, dalam membuat kuis guru terlebih dahulu mempersiapkan akun dan menyusun soal di *Quizizz*. Guru membuka laman *Quizizz*, memilih peran sebagai guru, kemudian melengkapi data yang dibutuhkan. Setelah itu guru menggunakan fitur quiz creator untuk membuat kuis dengan mengisi nama kuis, menyusun pertanyaan, menentukan pilihan jawaban, serta memilih jawaban yang benar. Guru juga dapat melihat tampilan soal melalui fitur pratinjau untuk memastikan soal sudah sesuai.

Setelah selesai, kuis disimpan dan dibagikan kepada siswa melalui mode live game. Pada tahap ini guru dapat mengatur pengacakan soal, pilihan jawaban, dan waktu pengerjaan kuis. Setelah kuis selesai, guru dapat langsung melihat hasil jawaban siswa beserta skor yang diperoleh secara keseluruhan (Nusafna, 2025).

Dari sisi siswa, pengerjaan kuis dilakukan dengan mengakses laman join.quizizz.com atau menggunakan aplikasi *Quizizz* yang telah diunduh melalui Play Store. Siswa memasukkan kode permainan yang diberikan guru serta menuliskan nama sebelum memulai kuis. Nama siswa yang telah bergabung akan muncul pada layar guru sehingga keikutsertaan siswa dapat dipantau dengan mudah. Setelah kuis selesai, siswa bisa mengetahui langsung nilai yang diperoleh dapat diketahui dengan mudah, sehingga pelaksanaan evaluasi menjadi lebih efisien, cepat, dan terbuka.

Quizizz memiliki berbagai kelebihan dalam mendukung pembelajaran interaktif. Soal dan pilihan jawaban ditampilkan secara individual pada perangkat masing-masing siswa dengan urutan yang dapat diacak sehingga mengurangi kemungkinan menyontek. Setiap siswa juga dapat melanjutkan ke soal berikutnya tanpa harus menunggu peserta lain menyelesaikan soal sebelumnya. Selain itu, *Quizizz* memberikan umpan balik

langsung terhadap jawaban siswa sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Media ini fleksibel karena dapat digunakan melalui berbagai perangkat yang terhubung internet. *Quizizz* juga tidak membatasi jumlah kata, jumlah soal, maupun pilihan jawaban, serta memungkinkan penggunaan gambar atau visual dalam soal. Guru pun dapat mengakses laporan hasil kuis secara rinci untuk menganalisis kemampuan siswa baik secara individu maupun keseluruhan kelas (Suhartatik, 2020).

Meskipun demikian, *Quizizz* memiliki berbagai kelebihan, media tersebut juga tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan. Salah satu kelemahan yang dapat ditemukan adalah siswa tidak dapat berpindah ke soal berikutnya sebelum menjawab soal sebelumnya. Selain itu, penggunaan *Quizizz* sangat bergantung pada kualitas jaringan internet. Jika koneksi internet tidak stabil, siswa dapat mengalami keterlambatan dalam mengerjakan kuis sehingga dapat memengaruhi kenyamanan dan efektivitas proses pembelajaran

3. Strategi Guru Dalam Pembelajaran IPAS

Strategi pembelajaran adalah suatu rancangan tindakan yang mencakup pemanfaatan metode, media, dan berbagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Istilah strategi awalnya berasal dari dunia

militer, yang berarti cara menggunakan seluruh kekuatan dan sumber daya guna memperoleh kemenangan dalam peperangan. Dalam konteks pendidikan, strategi dipahami sebagai garis besar langkah-langkah atau arah tindakan yang diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Selegi et al., 2023).

Menurut Dick & Carey dalam Hamzah B. Uno, strategi pembelajaran merupakan gabungan antara materi dan prosedur pembelajaran yang disusun serta digunakan secara terpadu guna mencapai hasil belajar peserta didik secara optimal.

Sementara itu, Gerlach & Ely dalam Hamzah B. Uno, Strategi pembelajaran diartikan sebagai berbagai pendekatan atau cara yang digunakan untuk menyampaikan metode pembelajaran dengan menyesuaikan kondisi dan situasi belajar yang dihadapi (Ranti, 2023).

Menurut Yuni, strategi pembelajaran adalah rangkaian tindakan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru bersama peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, strategi pembelajaran tidak hanya mencakup langkah-langkah dalam proses belajar mengajar, tetapi juga melibatkan pengelolaan materi serta penyusunan program pembelajaran yang terencana dan terpadu (Yuni et al., 2024).

Menurut Utami, guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena motivasi sangat memengaruhi hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Motivasi yang diberikan guru dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga berdampak pada prestasi belajar maupun perilaku siswa dalam proses pembelajaran (Utami et al., 2024).

Rendahnya motivasi belajar siswa kerap dipengaruhi oleh strategi yang digunakan guru yang kurang sesuai dalam memberikan dorongan belajar, sehingga kegiatan pembelajaran belum dapat berjalan secara maksimal. Namun, apabila guru mampu menerapkan strategi yang tepat dan efektif dalam proses pembelajaran, maka siswa akan lebih mudah memahami, menguasai, dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama kegiatan belajar berlangsung.

Strategi pembelajaran yang efektif merupakan bentuk perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan berbagai faktor pendukung agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal. Salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan ialah karakteristik siswa, seperti kemampuan akademik, gaya belajar, motivasi, dan latar belakang sosial ekonomi. Perbedaan karakteristik tersebut menuntut guru memilih strategi pembelajaran yang mampu menyesuaikan kebutuhan serta potensi setiap siswa sehingga

pembelajaran menjadi lebih bermakna (Sutomo & Aini, 2024).

Di samping memperhatikan karakteristik peserta didik, pemilihan strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Aspek kognitif mencakup penguasaan pengetahuan serta kemampuan berpikir, aspek afektif berkaitan dengan sikap dan nilai yang dimiliki peserta didik, sedangkan aspek psikomotor berhubungan dengan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai akan mendukung perkembangan ketiga aspek tersebut secara optimal dan seimbang (Mangoki et al., 2026).

Materi atau bahan ajar juga menjadi faktor penting dalam menentukan strategi pembelajaran. Tingkat kesulitan dan kompleksitas materi akan memengaruhi strategi yang digunakan guru. Materi yang bersifat abstrak dan rumit memerlukan strategi yang berbeda dibandingkan materi yang lebih konkret dan sederhana. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik materi agar strategi pembelajaran yang diterapkan dapat membantu siswa memahami pelajaran secara efektif.

Ketersediaan media dan sumber belajar turut menjadi pertimbangan dalam pemilihan strategi pembelajaran. Fasilitas teknologi maupun nonteknologi yang tersedia akan

memengaruhi variasi strategi yang dapat diterapkan dalam proses belajar. Selain itu, alokasi waktu pembelajaran juga harus diperhatikan agar seluruh kegiatan belajar dapat terlaksana secara efektif dan efisien. Lingkungan belajar, baik secara fisik maupun psikologis, juga memiliki pengaruh terhadap keberhasilan penerapan strategi pembelajaran (Arif et al., 2022).

Berdasarkan metode yang diterapkan, strategi pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis. Salah satunya adalah strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), yaitu strategi yang menempatkan guru sebagai pusat penyampaian informasi. Pada strategi ini, materi pembelajaran disampaikan oleh guru secara terencana, sistematis, dan terstruktur, sementara siswa berperan sebagai pihak yang menerima serta memahami informasi yang diberikan. Penilaian pembelajaran biasanya dilakukan melalui tes untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa (Jufri et al., 2023).

Berbeda dengan strategi pembelajaran langsung, strategi pembelajaran tidak langsung (*indirect instruction*) lebih berpusat pada siswa. Pada strategi ini, siswa didorong untuk aktif menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan eksplorasi dan penemuan. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing proses

pembelajaran, sedangkan evaluasi dilakukan dengan menilai proses sekaligus hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Strategi pembelajaran interaktif menitikberatkan pada interaksi dan kerja sama antar siswa melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, serta berbagi pengalaman. Strategi ini mendorong pembelajaran kolaboratif dengan guru berperan sebagai mediator dalam mengarahkan proses diskusi. Penilaian dalam strategi interaktif dapat dilakukan secara kelompok untuk mengukur kemampuan kerja sama dan komunikasi siswa. Selain itu, terdapat strategi pembelajaran mandiri yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara independen sesuai kemampuan dan kecepatan masing-masing. Dalam strategi ini, guru berfungsi sebagai pembimbing atau konsultan apabila diperlukan. Siswa memiliki tanggung jawab penuh terhadap proses belajar mereka, sedangkan evaluasi dilakukan secara individual untuk melihat pencapaian belajar setiap siswa.

Penentuan strategi pembelajaran yang sesuai dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersumber dari karakteristik peserta didik maupun lingkungan tempat belajar. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa mencakup tingkat perkembangan kognitif, gaya belajar, motivasi dan minat terhadap pembelajaran, kemampuan awal, serta pengalaman belajar yang telah dimiliki. Adanya perbedaan pada setiap siswa dalam aspek-aspek tersebut menuntut guru untuk

memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.

Di samping faktor yang berasal dari dalam diri guru, terdapat juga faktor dari luar yang turut memengaruhi pemilihan strategi pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mencakup karakteristik materi pelajaran, tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, alokasi waktu yang tersedia, ketersediaan fasilitas dan media pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Lingkungan yang mendukung dan tersedianya sarana pembelajaran yang memadai dapat membantu guru melaksanakan strategi pembelajaran secara lebih efektif dan maksimal.

4. Peran Guru

Faktor guru menjadi salah satu unsur yang sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan strategi pembelajaran. Kemampuan pedagogik, pengalaman mengajar, kreativitas dalam menyusun proses pembelajaran, serta keterampilan guru dalam mengelola kelas memiliki pengaruh besar terhadap efektivitas penerapan strategi pembelajaran di sekolah. Guru yang memiliki kompetensi yang baik dan tingkat kreativitas yang tinggi cenderung lebih mampu memilih, menyesuaikan, dan mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Mea, 2024).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan berfungsi sebagai landasan acuan serta bahan perbandingan untuk mengetahui posisi penelitian yang sedang dilaksanakan. Selain itu, penelitian relevan juga bertujuan untuk menghindari adanya pengulangan penelitian terhadap permasalahan yang sama atau sejenis. Dengan menelaah penelitian terdahulu, peneliti dapat mengidentifikasi persamaan maupun perbedaan, baik dari segi fokus kajian, metode yang digunakan, maupun hasil penelitian, sehingga keaslian dan kebaruan penelitian dapat dibuktikan secara ilmiah.

Berdasarkan hasil telaah terhadap beberapa penelitian sebelumnya, terdapat sejumlah penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Meskipun demikian, penelitian tersebut memiliki perbedaan, terutama pada hasil penelitian yang diperoleh.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah SR pada tahun 2023 berjudul *“Strategi Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar”* bertujuan untuk mendeskripsikan strategi yang digunakan guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mengimplementasikan diferensiasi pada aspek konten, proses, dan produk pembelajaran guna menyesuaikan

pembelajaran dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada objek kajiannya. Penelitian Rahmah berfokus pada pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi, sedangkan penelitian ini mengkaji strategi guru dalam memanfaatkan media digital, khususnya *YouTube* dan *Quizizz*, dalam proses pembelajaran IPAS tanpa menitikberatkan pada penerapan diferensiasi pembelajaran (Yusuf & Agung, 2023).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nabilatu Zahro' berjudul "*Strategi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Kelas IV di MI Darussalam Wonodadi Blitar*" menunjukkan bahwa guru berusaha mengembangkan media pembelajaran IPAS secara kreatif dan inovatif dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik serta tuntutan Kurikulum Merdeka. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus dan hasil yang diperoleh. Penelitian Nabilatu menekankan pada upaya guru dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang baru, sedangkan penelitian ini lebih mengkaji strategi guru dalam memanfaatkan media digital yang sudah tersedia, seperti *YouTube* dan *Quizizz*, untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran IPAS (Hasanah & Surakarta, 2024).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Adam dalam Jurnal *Konfiks* berjudul "*Penggunaan Media YouTube Berseri dalam*

Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan *YouTube* berseri mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa serta mendorong terbentuknya kemandirian dalam belajar. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus yang dikaji. Penelitian Adam menekankan pada peningkatan kemampuan belajar siswa sebagai hasil penggunaan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini lebih berorientasi pada strategi yang diterapkan guru dalam memanfaatkan media digital berupa *YouTube* dan *Quizizz*, tanpa menilai peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif (Putri et al., 2023).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Suwarto pada tahun 2021 berjudul “*Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawangsari*” menunjukkan bahwa penggunaan media *YouTube* dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus dan objek kajiannya. Penelitian Suwarto menekankan pada efektivitas *YouTube* sebagai media pembelajaran bagi siswa SMA, sedangkan penelitian ini mengkaji strategi guru dalam memanfaatkan media *YouTube* dan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta

melihat bagaimana kedua media tersebut digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Wahyudi et al., 2023).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Melia Harahap pada tahun 2025 berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Video YouTube terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)”* menemukan bahwa pemanfaatan media *YouTube* berkontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, terdapat perbedaan fokus antara penelitian tersebut dan penelitian ini. Penelitian Melia Harahap lebih berorientasi pada pengaruh penggunaan media *YouTube* terhadap capaian hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana proses dan strategi guru dalam memanfaatkan media *YouTube* dan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS (Studi et al., n.d.).

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu dalam penggunaan media digital dan pendekatan kualitatif, penelitian ini tetap menawarkan aspek kebaruan. Kebaruan tersebut terletak pada fokus kajian yang secara spesifik mengkaji strategi guru dalam memanfaatkan media digital berupa *YouTube* dan *Quizizz* pada pembelajaran IPAS di kelas tinggi sekolah dasar, yaitu kelas IV, V, dan VI, yang masih relatif sedikit dibahas dalam penelitian sebelumnya. Uraian mengenai

perbedaan dan kebaruan penelitian tersebut disajikan secara lebih rinci pada tabel berikut.

Tabel 2.1

Persamaan & Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

No	Penelitian Terdahulu	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Rahmah SR (2023) dalam penelitiannya yang berjudul <i>“Strategi Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar”</i> dari Universitas Jambi bertujuan untuk menggambarkan strategi yang diterapkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar yang menggunakan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan	Guru melaksanakan pembelajaran dengan membedakan konten, proses, dan produk agar sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik masing-masing siswa.	Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji strategi guru dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.	Perbedaan dengan penelitian Anda adalah fokusnya pada pembelajaran berdiferensiasi secara umum, sedangkan penelitian Anda spesifik pada pemanfaatan Media Digital Melalui YouTube & Quizziz.

	metode deskriptif untuk mengkaji berbagai strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan beragam strategi pembelajaran berdiferensiasi yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik dalam pembelajaran IPAS.			
2	Nabilatu Zahro' (2024) dalam penelitiannya yang berjudul <i>"Strategi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Kelas IV di MI Darussalam Wonodadi Blitar"</i> dari UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, membahas tentang strategi yang diterapkan guru dalam mengembangkan	Guru secara aktif mengembangkan media pembelajaran IPAS yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan Kurikulum Merdeka.	Persamaan dengan penelitian Anda adalah sama-sama meneliti strategi guru dalam pembelajaran IPAS dan menggunakan metode kualitatif, serta fokus pada media pembelajaran.	Perbedaan dengan penelitian Anda adalah tingkat kelas (kelas IV vs kelas IV,V,VI) dan fokus pada pengembangan media pembelajaran secara umum, sedangkan penelitian Anda spesifik

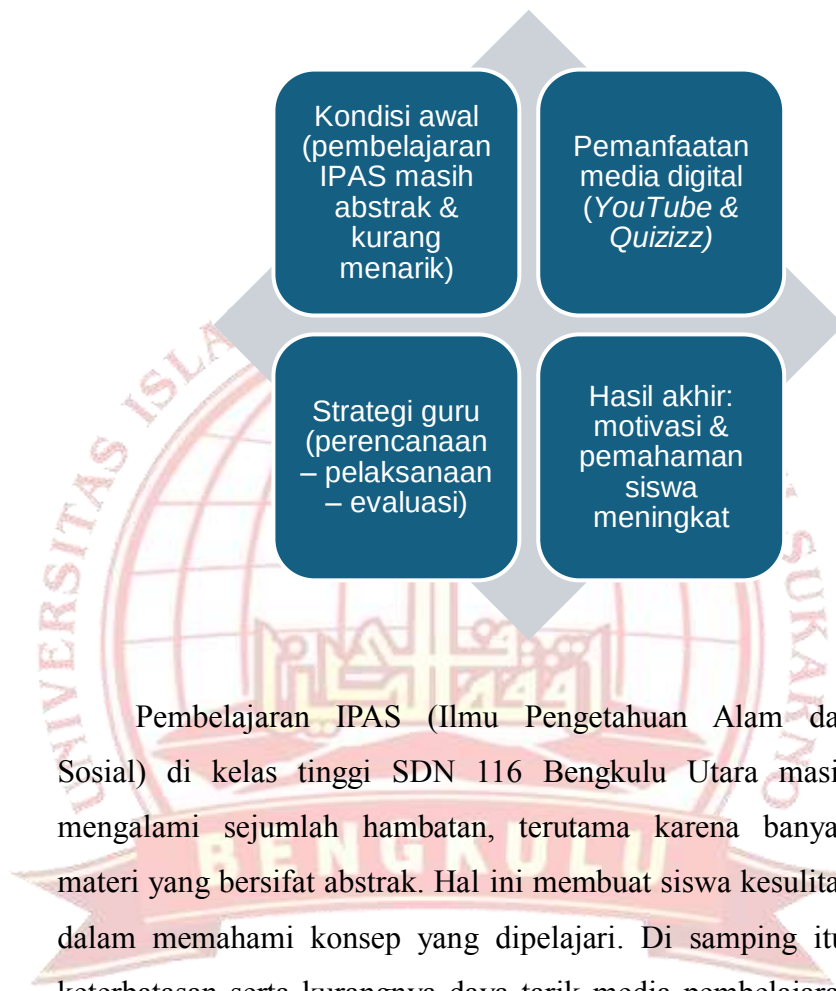
	media pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang bersifat inovatif. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif untuk mengkaji proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan berbagai strategi dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan Kurikulum Merdeka.			pada pemanfaatan <i>YouTube</i>.
3	Adam dalam jurnal Konfiks yang berjudul <i>"Penggunaan Media YouTube Berseri dalam</i>	<i>YouTube</i> berseri dapat membantu meningkatkan keterampilan	Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama	Perbedaan dengan penelitian Anda adalah fokus

	<i>Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa di Sekolah Dasar</i>” menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui pemanfaatan video <i>YouTube</i> berseri sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas untuk mengkaji efektivitas penggunaan media <i>YouTube</i> dalam pembelajaran keterampilan menulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>YouTube</i> berseri mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa sekaligus mendorong kemandirian mereka dalam belajar.	menulis serta menumbuhkan kemandirian belajar pada siswa.	memanfaatkan <i>YouTube</i> sebagai media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar.	pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (kemampuan menulis) sedangkan penelitian Anda pada IPAS, serta menggunakan metode PTK sedangkan penelitian Anda menggunakan metode deskriptif kualitatif.
4	Suwarto (2021)	<i>YouTube</i>	Persamaan	Perbedaan

	dalam penelitiannya yang berjudul <i>“Pemanfaatan Media YouTube sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawangsari”</i> yang dimuat dalam <i>Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran</i>, mengkaji penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran pada tingkat SMA, khususnya pada mata pelajaran MIPA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk melihat efektivitas pemanfaatan YouTube dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media YouTube dapat digunakan secara efektif sebagai sarana pembelajaran	dapat membantu meningkatkan motivasi belajar serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama mengkaji pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran serta menggunakan pendekatan kualitatif dalam proses penelitiannya.	n dengan penelitian Anda adalah jenjang pendidikan (SMA vs SD), mata pelajaran (MIPA vs IPAS), dan tingkat kelas (XII vs IV, V, VI).
--	--	---	--	---

	karena mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.			
5	Melia Harahap (2025) dalam penelitiannya yang berjudul <i>"Pengaruh Penggunaan Media Video YouTube Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di SD Negeri 41 Kaur"</i> menyimpulkan bahwa penggunaan media video YouTube memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan karena sama-sama menelaah pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.	YouTube memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.	Persamaan keduanya adalah sama-sama mengkaji penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.	Perbedaan: Penelitian Sendi fokus pada pengaruh terhadap hasil belajar SBDP, sedangkan penelitian ini fokus pada strategi guru dalam pembelajaran IPAS.

C. Kerangka Berpikir



Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas tinggi SDN 116 Bengkulu Utara masih mengalami sejumlah hambatan, terutama karena banyak materi yang bersifat abstrak. Hal ini membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep yang dipelajari. Di samping itu, keterbatasan serta kurangnya daya tarik media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional oleh guru juga berdampak pada menurunnya minat serta motivasi belajar siswa.

Perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai inovasi media pembelajaran, salah satunya melalui

pemanfaatan *YouTube* yang menyediakan konten edukatif berbentuk audio dan visual. Di samping itu, penggunaan platform interaktif seperti *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan serta semangat belajar siswa melalui konsep pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*). Kedua media tersebut memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran apabila digunakan secara tepat dan terencana.

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tentunya tidak terlepas dari peran strategi guru. Dalam hal ini, guru berfungsi sebagai perencana, fasilitator, sekaligus evaluator dalam proses pembelajaran. Strategi guru dalam memanfaatkan *YouTube* dan *Quizizz* meliputi tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

- 1) memilih video *YouTube* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS, mempersiapkan soal/kuis di *Quizizz*, serta menyusun RPP yang terintegrasi dengan media digital.
- 2) menggabungkan tayangan video *YouTube* dengan aktivitas diskusi, pengamatan, dan latihan interaktif melalui *Quizizz*.
- 3) menilai sejauh mana pemahaman siswa meningkat melalui hasil kuis, aktivitas kelas, dan respon siswa terhadap pembelajaran.

Dengan penerapan strategi yang sesuai, pemanfaatan *YouTube* sebagai media untuk membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak melalui tayangan visual, serta *Quizizz* sebagai sarana evaluasi interaktif guna memperkuat pemahaman siswa, akan memberikan hasil pembelajaran yang lebih efektif.:

- 1) meningkatkan motivasi belajar siswa,
- 2) mempermudah pemahaman materi,
- 3) melatih keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif,
- 4) serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas tinggi.

Strategi guru melalui kolaborasi media *YouTube* dan *Quizizz* diharapkan dapat menghadirkan proses pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Penerapan strategi tersebut memberikan pengaruh positif terhadap tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.