

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang berada dalam era transformasi digital. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan awal memiliki tanggung jawab untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan tersebut agar peserta didik memiliki kesiapan menghadapi tantangan zaman. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan menjadi kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang relevan, inovatif, dan berpusat pada siswa.

Secara normatif, pelaksanaan pembelajaran telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang berbunyi:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Berdasarkan ketentuan tersebut, pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), memanfaatkan berbagai sumber dan media belajar, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, guru tidak

hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena materi IPAS banyak berkaitan dengan fenomena sosial dan kehidupan masyarakat yang bersifat abstrak. Umami, R. R., & Utaminingsih, S. (2025: 25) menyatakan bahwa IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir, berargumentasi, serta memberikan peran dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Oleh karena itu, guru memerlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual. Menurut Aindkk. dalam jurnal Media Ajar Berbasis Digital dalam Pembelajaran IPS di SD/MI (2025: 16), Pemanfaatan media ajar berbasis digital ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan efisien sejalan dengan perkembangan teknologi dan juga media digital mempermudah proses pembelajaran dengan menyediakan konten yang lebih mudah dipahami dan membuat pembelajaran lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa dengan menghadirkan materi interaktif seperti video, animasi, dan simulasi.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan, maka guru dalam pembelajaran harus berupaya mencari alternatif untuk memotivasi dan menjadikan siswa berminat

dalam belajar sehingga siswa meraih hasil belajar yang maksimal (Rizkina, 2019 dalam Harahap, H. R., dkk. (2025: 1455). Penggunaan media berbasis teknologi juga memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Hal ini berdampak pada meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, media interaktif berbasis digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan belajar siswa secara lebih optimal.

Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil praobservasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 2 Februari 2026 di SDN 09 Nanga Yen, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS di kelas V yaitu pertama, dari sudut pandang guru, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama belajar sehingga proses pembelajaran belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

Kemudian kedua, dari sudut pandang siswa, berdasarkan data dari leger nilai semester di kelas V SD Negeri 09 Nanga Yen terhadap 15 siswa, diperoleh data nilai mata pelajaran IPAS sebagai berikut: 70, 75, 70, 70, 70, 68, 87, 70, 60, 75, 65, 73, 65, 85, dan 70. Dari data tersebut, rata-rata nilai kelas yang diperoleh sebesar 71,53. Nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SD Negeri 09

Nanga Yen yaitu 75. Dari jumlah 15 siswa tersebut, hanya 4 siswa (26,67%) yang dinyatakan tuntas, sedangkan 11 siswa lainnya (73,33%) belum mencapai standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih rendah dan menjadi masalah yang perlu segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, selain data tersebut kondisi siswa dikelas juga terlihat cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi IPAS belum maksimal sehingga hasil belajar yang diperoleh belum optimal.

Dan terakhir ketiga yaitu dari sudut pandang sekolah, sebenarnya telah tersedia fasilitas teknologi berupa *smart board* yang dapat mendukung proses pembelajaran berbasis digital. Namun pemanfaatannya masih terbatas dan belum mengintegrasikan media pembelajaran interaktif digital. Guru masih menggunakan *smart board* hanya untuk menampilkan materi pembelajaran berupa *power point* yang kurang interaktif dan lebih banyak mengandalkan materi yang telah disediakan secara langsung oleh pemerintah pada perangkat tersebut.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan regulasi pendidikan, teori pembelajaran berbasis teknologi, dan praktik pembelajaran di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN 09 Nanga Yen.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Media Interaktif Berbasis Digital pada siswa kelas V SDN 09 Nanga Yen”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pada penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 09 Nanga Yen. Media interaktif berbasis digital digunakan sebagai alat dalam penyampaian materi, sebagai penunjang meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dan kegiatan evaluasi pembelajaran agar siswa lebih terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana penggunaan media tersebut dapat membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih baik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, fokus penelitian juga diarahkan pada peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis digital ini. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini diukur melalui nilai tes hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran IPAS kelas V dengan materi berjalan di SDN 09 Nanga Yen.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Alam (IPAS) di kelas V SDN 09 Nanga Yen?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 09 Nanga Yen setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis digital ?
3. Bagaimana respon siswa kelas V SDN 09 Nanga Yen setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis digital?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 09 Nanga Yen.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 09 Nanga Yen setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis digital.
3. Untuk mengetahui respon siswa kelas V SDN 09 Nanga Yen setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif digital.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoretis. Manfaat praktis berkaitan dengan kontribusi langsung hasil penelitian terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, sedangkan manfaat teoretis berkaitan dengan sumbangan penelitian terhadap pengembangan kajian dan referensi dalam bidang pendidikan.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta memberikan gambaran mengenai bagaimana media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Dalam penelitian ini, media interaktif berbasis digital diposisikan sebagai komponen utama yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini diharapkan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, media interaktif berbasis digital tidak hanya berfungsi

sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana utama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi ilmiah mengenai penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar atau rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital maupun penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi siswa, guru, sekolah, serta penulis dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital.

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Penyajian materi yang lebih menarik, variatif, dan interaktif mampu membuat konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit atau abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, media interaktif berbasis digital berperan sebagai sarana utama dalam

meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga secara bertahap dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengoptimalkan penggunaan media interaktif berbasis digital sebagai sarana utama dalam pembelajaran. Media ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Dengan penggunaan media interaktif berbasis digital, guru juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media interaktif berbasis digital. Penggunaan media ini dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, media interaktif berbasis digital dapat dijadikan sebagai sarana utama dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong keaktifan

mereka dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas serta dalam merancang dan menerapkan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini, penulis dapat memahami secara langsung bagaimana penggunaan media interaktif berbasis digital sebagai sarana utama dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini menjadi bekal penting dalam mengembangkan kemampuan sebagai calon pendidik yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

e. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam merancang inovasi pembelajaran yang lebih efektif, terutama yang menempatkan media interaktif berbasis digital sebagai komponen utama dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam pengembangan desain penelitian, langkah-

langkah tindakan, serta instrumen evaluasi dalam penelitian tindakan kelas.

F. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka diperlukan batasan penelitian yang jelas. Batasan penelitian ini dimaksudkan untuk memperjelas ruang lingkup penelitian serta menyesuaikan dengan tujuan dan karakteristik penelitian tindakan kelas.

Penelitian ini dibatasi pada penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 09 Nanga Yen yang berjumlah 15 orang, sehingga hasil penelitian hanya berlaku pada kelas dan sekolah tersebut. Objek penelitian dibatasi pada hasil belajar IPAS siswa yang diukur melalui nilai tes hasil belajar pada setiap akhir siklus pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini dibatasi pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini tidak membahas perbandingan media pembelajaran interaktif berbasis digital serta tidak meneliti aspek lain seperti sikap, karakter, atau motivasi belajar siswa secara khusus.