

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital menuntut dunia pendidikan untuk tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan secara konvensional, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pendidikan dasar sebagai fondasi utama pembentukan karakter dan kemampuan berpikir peserta didik memiliki peran strategis dalam mempersiapkan generasi yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah dasar menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat dihindari.

Dalam konteks pendidikan nasional, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan bermakna. Kurikulum ini mendorong guru untuk menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik, minat, serta kemampuan belajar peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang sangat relevan dengan pendekatan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran integratif yang menggabungkan konsep-konsep ilmu alam dan ilmu sosial,

sehingga menuntut peserta didik untuk memahami fenomena alam, lingkungan sosial, serta hubungan antara keduanya secara holistik.

Namun, karakteristik materi IPAS yang banyak mengandung konsep abstrak, proses ilmiah, dan fenomena yang tidak selalu dapat diamati secara langsung seringkali menjadi kendala dalam pembelajaran di sekolah dasar. Peserta didik kelas IV SD berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga membutuhkan bantuan visualisasi, simulasi, dan pengalaman belajar yang nyata untuk memahami konsep secara optimal. Apabila pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks semata, maka potensi terjadinya pembelajaran yang monoton, kurang menarik, dan sulit dipahami oleh peserta didik akan semakin besar.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media digital seperti video interaktif, animasi, simulasi, aplikasi pembelajaran, flipbook digital, dan platform evaluasi berbasis daring dapat membantu mengonkretkan konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Srirahmawati dkk (2024: 93) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS dan partisipasi aktif siswa, khususnya dalam mendukung pembelajaran terdiferensiasi .

Penelitian Hidayat dkk (2024: 426) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap minat belajar, sikap siswa, serta penguasaan materi pembelajaran. Siswa menunjukkan respons yang lebih positif dan antusias ketika pembelajaran disajikan dengan bantuan media digital dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa media digital bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Pengembangan media ajar digital juga menjadi perhatian penting dalam pembelajaran IPAS. Penelitian Aina dkk (2023: 118) mengenai pengembangan media ajar digital berbantu flipbook pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD menunjukkan bahwa media digital yang dirancang sesuai karakteristik materi dan peserta didik dinilai sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media digital mampu menghadirkan materi secara sistematis, menarik, dan interaktif sehingga membantu peserta didik belajar secara mandiri maupun terbimbing.

Renggani dkk (2023: 236) dalam penelitiannya tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD menyimpulkan bahwa media digital yang interaktif terbukti sangat valid dan praktis digunakan serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini memperkuat pandangan

bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPAS memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Tidak hanya pada penyampaian materi, media digital juga berperan penting dalam proses evaluasi pembelajaran. Penelitian Nafian dkk (2024: 747) menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran IPAS mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Evaluasi berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan evaluasi konvensional berbasis kertas.

Pendidikan di era modern menuntut adanya transformasi metode pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar. Kurikulum Merdeka menuntut siswa kelas 4 untuk tidak hanya sekadar menghafal fakta, tetapi juga memahami konsep alam dan sosial secara mendalam dan kritis. Namun, karakteristik materi IPAS yang sering kali bersifat abstrak kerap menjadi hambatan bagi siswa dalam menyerap informasi jika hanya disajikan melalui metode konvensional atau buku teks semata. Oleh karena itu, penggunaan media digital hadir sebagai jembatan untuk memvisualisasikan fenomena-fenomena kompleks menjadi lebih konkret, interaktif, dan menarik bagi siswa usia dasar yang memiliki kecenderungan belajar melalui pengalaman visual dan kinestetik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 24 Seluan pada tanggal 5 Februari 2026, diketahui bahwa pembelajaran IPAS telah memanfaatkan media digital berbasis televisi (TV) yang diintegrasikan dengan strategi *game-based learning* untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media TV digunakan sebagai sarana utama untuk menayangkan video edukatif, simulasi pembelajaran, serta permainan berbasis tantangan yang relevan dengan materi IPAS, sehingga penyampaian materi menjadi lebih variatif, kontekstual, dan menarik bagi peserta didik. Strategi *game-based learning* sendiri merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur dan mekanisme permainan ke dalam kegiatan belajar dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pendekatan ini memanfaatkan elemen seperti tantangan, sistem poin, level, serta umpan balik langsung untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas IV, penerapan *game-based learning* melalui media TV mendorong keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga interaktif dan aplikatif, serta berpotensi mendukung pencapaian capaian pembelajaran secara lebih optimal. Berpijak pada kondisi tersebut, draf laporan ini disusun dengan judul “ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL PADA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 24 SELUAN” guna memotret secara komprehensif bagaimana kebijakan pemanfaatan teknologi digital melalui media televisi dapat mengoptimalkan proses pendidikan di sekolah.

B. Fokus Penelitian

Untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis penggunaan media digital pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 24 Seluan, penelitian ini difokuskan pada, bentuk dan pola implementasi media digital dalam proses pembelajaran IPAS di kelas, respons dan keterlibatan peserta didik terhadap penggunaan media digital, khususnya yang berbasis *game-based learning*.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penggunaan media digital dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 24 Seluan tahun pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media digital dalam pelajaran IPAS kelas IV?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam mengoptimalkan penggunaan media digital pada pelajaran IPAS kelas IV?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media digital dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 24 Seluan tahun pelajaran 2025/2026
2. Untuk menganalisis faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media digital dalam pelajaran IPAS kelas IV .
3. Untuk menganalisis upaya yang dilakukan guru dalam mengoptimalkan penggunaan media digital pada pembelajaran IPAS kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini dapat memperkaya khazanah keilmuan mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran yang berorientasi pada Kurikulum Merdeka, terutama terkait dengan implementasi strategi *game-based learning*. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi akademik bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media digital dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPAS.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar IPAS yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Pemanfaatan media digital yang tepat diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta pemahaman konsep IPAS secara lebih optimal.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan wawasan praktis bagi guru sekolah dasar mengenai pola penggunaan media digital yang efektif dalam pembelajaran IPAS. Hasil penelitian

ini dapat menjadi bahan refleksi dan pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV.

c. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam pengambilan kebijakan terkait pengembangan dan optimalisasi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Penelitian ini juga dapat mendorong sekolah untuk meningkatkan dukungan sarana dan prasarana teknologi guna menunjang implementasi Kurikulum Merdeka secara lebih efektif.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pengembangan ilmu dalam bidang Pendidikan dan penelitian.

F. Definisi Istilah

1. Media Digital Berbasis Televisi

Media digital berbasis televisi merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan perangkat televisi (TV) sebagai media utama untuk menampilkan konten pembelajaran berbasis teknologi digital. Media ini memungkinkan penyampaian materi secara visual dan audio melalui tayangan video edukatif, animasi pembelajaran, simulasi interaktif, serta permainan edukatif (*game-based learning*) yang relevan dengan materi ajar. Dalam konteks penelitian ini, media digital berbasis televisi

mencakup penggunaan TV sebagai alat untuk menayangkan video pembelajaran IPAS, permainan edukatif digital, serta materi evaluasi yang ditampilkan secara klasikal di kelas IV SD Negeri 24 Seluan. Pemanfaatan media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif dibandingkan metode konvensional.

2. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Pembelajaran IPAS merupakan proses pembelajaran mata pelajaran integratif yang menggabungkan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam, lingkungan sosial, serta hubungan antara keduanya secara holistik sesuai dengan Kurikulum Merdeka.