

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran integratif dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran IPAS bertujuan membantu peserta didik memahami fenomena alam, lingkungan sosial, serta hubungan antara manusia dan lingkungannya secara holistik Hidayat dkk (2024: 425).

Peserta didik kelas IV sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas konkret dibandingkan penjelasan abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS menuntut penggunaan strategi dan media pembelajaran yang mampu mengonkretkan konsep-konsep abstrak agar mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Media Pembelajaran Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital merupakan salah satu bentuk inovasi pendidikan yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai sarana atau alat bantu

pembelajaran berbasis teknologi digital yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan efektif kepada peserta didik. Media ini memadukan unsur teks, gambar, audio, video, animasi, serta interaksi berbasis perangkat digital guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal Renggani dkk (2023: 236).

Media pembelajaran digital juga berfungsi sebagai alat komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami konsep, keterampilan, dan kompetensi secara lebih optimal (Rozie & Pratikno, 2022: 6).

Media pembelajaran digital memiliki karakteristik fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan belajar peserta didik. Media ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran luring maupun daring sesuai dengan kondisi dan fasilitas sekolah. Penyajian materi yang variatif dan interaktif juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak monoton. Oleh karena itu, media pembelajaran digital dipandang sebagai komponen penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar Renggani dkk (2023: 236).

media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta

didik agar terjadi proses belajar. Media tersebut dapat berupa buku, film, televisi, dan berbagai teknologi lainnya yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi pembelajaran (Suparlan, 2021: 270). Dengan demikian, media pembelajaran digital merupakan pengembangan dari media konvensional yang telah terintegrasi dengan teknologi modern.

Dalam konteks evaluasi pembelajaran IPAS, pemilihan dan penggunaan media digital perlu direncanakan secara sistematis. (Arikunto 2021: 3) menegaskan bahwa evaluasi merupakan kegiatan mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital memiliki beragam bentuk yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik. Keberagaman jenis media ini memberikan peluang bagi guru untuk memilih dan mengombinasikan media yang tepat agar proses pembelajaran IPAS berjalan lebih efektif dan bermakna. Adapun jenis media pembelajaran digital yang umum digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar antara lain sebagai berikut.

1) Media Visual Digital

Media visual digital merupakan media pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk visual seperti gambar digital, ilustrasi, infografik, dan slide presentasi. Media ini berfungsi untuk membantu peserta didik memahami konsep IPAS yang bersifat abstrak melalui tampilan visual yang konkret. Media visual digital dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui gambar dan visualisasi dibandingkan penjelasan verbal semata Renggani dkk (2023: 236).

Media audio-visual merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan gambar dalam penyampaian informasi. Salah satu bentuk media audio-visual yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah televisi dan Smart TV. Televisi sebagai media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi secara lebih konkret melalui tampilan visual dan suara secara bersamaan, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi peserta didik (Suryani, 2018: 62).

Pemanfaatan media elektronik seperti televisi dan Smart TV dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar karena mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Visualisasi dan animasi yang

ditampilkan melalui media ini mampu meningkatkan fokus belajar serta membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam (Rifai & Hendriana, 2025: 360).

Smart TV sebagai media interaktif juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penyajian materi secara multimodal melalui video, aplikasi pembelajaran, dan internet membantu siswa lebih aktif dalam merespons dan berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung (Januarti dkk., 2025: 329).

2) Media Digital Berbasis Aplikasi dan Platform Daring

Media pembelajaran digital juga mencakup penggunaan aplikasi dan platform daring yang dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, latihan, maupun evaluasi pembelajaran. Media berbasis aplikasi memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih variatif serta memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengulang materi pembelajaran IPAS. Selain itu, penggunaan platform digital membantu guru memantau ketercapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan fleksibilitas proses pembelajaran Ummah & Mustika (2024).

Penggunaan media digital berbasis aplikasi juga dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan tidak monoton. Selain itu, media digital mampu

membantu mengonkretkan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Rifai & Hendriana, 2025: 360).

c. Media Elektronik dalam Pembelajaran

Media elektronik merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi seperti televisi, komputer, dan Smart TV dalam proses pembelajaran. Media ini mampu menyajikan informasi dalam bentuk audio dan visual secara bersamaan. Penggunaan media elektronik terbukti mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman siswa. Visualisasi yang ditampilkan mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam (Rifai & Hendriana, 2025: 361).

Terdapat kendala dalam penggunaannya seperti keterbatasan jaringan internet, listrik, serta kesiapan guru. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media elektronik sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dan manajemen sekolah (Rifai & Hendriana, 2025: 361).

d. Media Televisi dalam Pembelajaran

Televisi merupakan media pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk audio dan visual. Media ini mampu membantu mengonkretkan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media televisi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu mengurangi

verbalisme serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata (Suparlan, 2021: 270).

Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran dituntut bersifat fleksibel dan kontekstual. Oleh karena itu, penggunaan media seperti diorama, peta interaktif, serta media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran (Nawir dkk., 2026).

Kendala seperti keterbatasan sarana dan kompetensi guru masih menjadi tantangan. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan dan kolaborasi antar guru untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran (Nawir dkk., 2026).

3. *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran

a. Pengertian *Game-Based Learning*

Game-based learning adalah strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Strategi ini memanfaatkan tantangan, aturan, umpan balik, dan tujuan pembelajaran yang dirancang secara sistematis sesuai materi.

Game-based learning memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan dan tidak membosankan. Strategi ini mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan berpikir kritis dalam memahami materi pembelajaran, termasuk pada pembelajaran IPAS Muttaqin dkk (2025: 112).

b. *Game-Based Learning* dan Motivasi Belajar

Game-based learning terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Peserta didik merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena adanya unsur kompetisi sehat, rasa ingin tahu, serta kesempatan untuk memperoleh umpan balik secara langsung.

Peningkatan motivasi belajar melalui *game-based learning* berdampak positif terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Peserta didik menjadi lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam diskusi kelas.

4. Respons dan Keterlibatan Peserta Didik

Respons peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari sikap, minat, antusiasme, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan peserta didik mencakup keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku dalam kegiatan belajar. Penggunaan media digital berbasis audio-visual dan interaktif terbukti mampu meningkatkan perhatian, fokus, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini karena

media digital mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami (Rifai & Hendriana, 2025: 360).

Penggunaan media digital berbasis *game-based learning* terbukti mampu meningkatkan respons positif dan keterlibatan peserta didik. Peserta didik menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena media digital memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan Hidayat dkk (2024: 426)

5. Persepsi Guru terhadap Penggunaan Media Digital

Persepsi guru merupakan pandangan atau penilaian guru terhadap efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran. Persepsi guru mencakup penilaian terhadap kemudahan penggunaan media, kesesuaian dengan materi, dampak terhadap motivasi dan pemahaman peserta didik, serta kebermanfaatannya dalam mendukung tujuan pembelajaran.

Penggunaan media digital seperti televisi dan Smart TV dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola media tersebut. Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan bermakna melalui pemanfaatan teknologi (Rifai & Hendriana, 2025: 360).

Dalam pembelajaran IPAS, persepsi guru terhadap media digital berbasis *game-based learning* sangat penting karena guru berperan sebagai perancang dan fasilitator pembelajaran. Persepsi positif guru terhadap media digital akan mendorong penggunaan media secara optimal dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

B. Kajian Pustaka yang Relevan

Penelitian mengenai penggunaan media digital dan strategi *game-based learning* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hasil penelitian tersebut memberikan gambaran mengenai potensi, efektivitas, serta tantangan dalam pemanfaatan media digital pada pembelajaran IPAS. Peneliti-peneliti tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Hidayat dkk (2024) meneliti penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman konsep peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Ummah & Mustika (2024) mengkaji penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran digital dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan antusiasme peserta didik. Namun, penelitian tersebut juga mengungkap adanya kendala berupa keterbatasan sarana prasarana dan kreativitas guru dalam mengembangkan media, sehingga pemanfaatan media digital belum optimal.
3. Renggani dkk (2023: 236) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki tingkat kevalidan

dan kepraktisan yang sangat tinggi serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

4. Kurniawan dkk (2024: 181) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak langsung pada capaian hasil belajar peserta didik.
5. Srirahmawati dkk (2024: 92) meneliti penggunaan media pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran IPAS yang bersifat terdiferensiasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep IPAS yang abstrak dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Namun, penelitian ini juga menemukan kendala terkait keterbatasan akses teknologi dan kesulitan guru dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini berpijak pada tuntutan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Untuk menjawab tuntutan tersebut, guru memanfaatkan media digital dengan pendekatan game-based learning sebagai strategi pembelajaran IPAS kelas IV. Media digital berbasis game-based learning diposisikan sebagai stimulus pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang

interaktif, menyenangkan, dan menantang. Penggunaan media tersebut dianalisis melalui tiga aspek utama, yaitu bentuk dan pola penggunaan media digital dalam pembelajaran IPAS, respons dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, serta persepsi guru terhadap efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keaktifan peserta didik. Hubungan antar aspek tersebut menjadi dasar analisis untuk memahami secara komprehensif bagaimana media digital berbasis game-based learning digunakan dan dimaknai dalam pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 24 Seluan.



Gambar 2.1