

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Problematika Guru

a. Pengertian Problematika Guru

Istilah problema/problematika berasal dari bahasa Inggris yaitu *problematic* yang artinya persoalan atau masalah. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, problema berarti hal-hal yang belum dapat diselesaikan dan masih menimbulkan masalah serta situasi yang dapat dianggap sebagai masalah yang harus diselesaikan, diatasi, atau disesuaikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Problem mempunyai arti masih menimbulkan masalah, atau hal yang belum dapat diselesaikan. Menurut Syukir dalam Sulton Baharuddin et al., (2022: 48), "Problematika adalah suatu kesenjangan antara kenyataan yang diharapkan dan harapan yang dapat dipenuhi, diperlukan, atau dikurangi."

Berdasarkan Undang-Undang RI. Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen. Dosen "Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah." Problematika guru adalah persoalan atau permasalahan yang dialami oleh guru baik ketika

melaksanakan tugasnya dari sekolah maupun melaksanakan tugasnya dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik ketika berada di sekolah.

Peneliti menyimpulkan bahwa problematika guru adalah masalah atau kesulitan yang dihadapi oleh guru saat mereka menjalankan tanggung jawab mereka di sekolah dan saat mereka mendidik, mengajar, dan membimbing siswa di sekolah.

b. Jenis-Jenis Problematika Guru

Secara umum problem yang dialami oleh para guru dapat dibagi menjadi 2 kelompok yaitu masalah internal yang berasal dari dalam diri guru dan masalah eksternal yang berasal dari luar pribadi guru. Menurut Maharani et al.,(2025: 51), terdapat dua jenis problematika guru di antaranya:

1) Masalah Internal

Pada umumnya, masalah internal yang dihadapi oleh guru berkisar pada kompetensi profesional mereka, baik dalam bidang kognitif (misalnya, penguasaan materi atau bahan), bidang sikap (misalnya, kemampuan mengajar, penilaian, dan hasil belajar siswa (kompetensi pedagogis), serta hal-hal lainnya. Seperti halnya guru yang baru saja lulus, yang sebagian besar masih muda dan kekurangan pengalaman.

2) Masalah Eksternal

Problem eksternal yang sering dialami guru di sekolah umumnya berkaitan dengan pengelolaan kelas dan penerapan metode pembelajaran. Dalam pengelolaan kelas, guru kerap menghadapi tantangan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif,

tertib, dinamis, serta mendukung prestasi siswa baik akademik maupun non-akademik.

Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan serta dukungan dari berbagai pihak agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

c. Indikator Problematika Guru

Dalam proses pendidikan, guru memegang peran sentral sebagai perencana, pelaksana, sekaligus evaluator pembelajaran. Tetapi guru tidak terlepas dari berbagai kendala yang sering disebut sebagai problematika guru. Menurut Jogiyanto dalam Sambul et al., (2019: 11), Adapun indikator problematika guru di antaranya:

1) Keterbatasan Kompetensi Teknologi Guru

Keterbatasan kompetensi teknologi guru merupakan salah satu problematika dalam implementasi media pembelajaran berbasis digital. Kompetensi teknologi berkaitan dengan kemampuan guru dalam menggunakan perangkat digital, menggunakan aplikasi pembelajaran, serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

2) Keterbatasan Sarana dan Prasarana Pembelajaran

Sarana pembelajaran yaitu semua peralatan serta kelengkapan yang langsung digunakan dalam proses pendidikan yang memudahkan sedangkan prasarana pembelajaran adalah semua komponen yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan di sekolah Sarana dan prasarana pembelajaran fisik sekolah, yaitu gedung sekolah, ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, toilet,

kantor dan bahan dan infrastruktur lainnya yang mungkin akan memotivasi siswa untuk belajar.

3) Penguasaan Teknologi

Sistem teknologi informasi merupakan suatu sistem teknologi di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Fred Davis melalui *teori Technology Acceptance Model (TAM)*, penerimaan dan penggunaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kebermanfaatan teknologi tersebut.

Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara guru, sekolah, dan pemangku kepentingan pendidikan dalam meningkatkan kompetensi teknologi, menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, serta menciptakan program pengembangan profesional yang berkelanjutan.

2. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital

a. Implementasi

Implementasi diartikan sebagai pelaksanaan dari strategi, dan penetapan sumber daya. Dalam proses perencanaan, implementasi sangat penting. Untuk mengetahui seberapa efektif suatu perencanaan, lihat bagaimana ia diterapkan. Perencanaan yang sudah dibuat tidak dapat dilaksanakan dalam kegiatan nyata. Implementasi memungkinkan tujuan kegiatan tercapai mulai dari kegiatan yang terencana. Perencanaan harus

dipersiapkan dengan baik atau dianggap siap untuk diterapkan secara nyata sebelum implementasi dilakukan.

Menurut Multilingual et al., (2023) “Implementasi adalah proses penerapan ide, konsep, dan kebijakan dalam tindakan praktis yang dapat mempengaruhi pengetahuan, nilai, dan sikap. Pada prinsipnya, implementasi adalah pelaksanaan atau tindakan dari rencana yang telah direncanakan dengan baik.”

Dengan demikian, kata "implementasi" berasal dari bahasa Inggris, yang berarti "melaksanakan". Namun, Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan "implementasi" sebagai "pelaksanaan" atau "penerapan".

Peneliti menyimpulkan implementasi diartikan sebagai kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Peran yang dimainkannya dalam mencapai tujuan ini akan dievaluasi. Tujuan dari penerapan metode pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan guru.

b. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran tentunya membutuhkan sebuah media, dengan adanya media maka anak akan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Teni (2022:73), "Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap. Media dari sudut pandang pendidikan merupakan alat yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan pendidikan karena mereka dapat secara langsung memberikan dinamika tersendiri kepada siswa."

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media sebenarnya merupakan bagian dari sistem pembelajaran. media harus berfungsi dengan baik dan sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Tujuan dari pemilihan media adalah penerapan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat berinteraksi aktif.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian penting dari proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan guru kepada siswa. Media yang tepat harus dipilih dan diterapkan agar siswa dapat berinteraksi secara optimal dengan materi yang disampaikan dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Asyhar dalam Pagarra H & Syawaludin (2022: 20), Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut:

- a) Fungsi sumber belajar: media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- b) Fungsi semantik: siswa dapat menggunakan media untuk menambah perbendaharaan kata atau istilah mereka.
- c) Fungsi manipulatif: suatu benda atau peristiwa dapat digambarkan kembali dengan berbagai cara sesuai dengan kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya.
- d) Fungsi fiksatif, yang berarti bahwa media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa sebelumnya.
- e) Fungsi distributif, yang berarti bahwa siswa dapat mengikuti banyak objek atau peristiwa sekaligus dalam jumlah besar.
- f) Fungsi psikologis, yaitu media pembelajaran memiliki berbagai fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan motivasi.

3) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak. Hamalik dalam Andi Kristanto (2016: 13-14), Mengemukakan manfaat media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

- b) Meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan keghairahan belajar, dan meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak-anak dengan lingkungan mereka dan dunia nyata.
- c) Membangun dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, sehingga pelajaran menjadi lebih kuat.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat mendorong siswa untuk berusaha sendiri sesuai dengan kemampuannya.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang konsisten dan teratur, terutama dalam gambar hidup.

Selain memiliki fungsi media juga memiliki manfaat di antaranya:

- a) Dapat membantu menyampaikan materi yang lebih konkret, meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar, meningkatkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa, dan memungkinkan interaksi interaktif antara siswa, guru, dan sumber belajar.
- b) Proses pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga siswa dapat memahaminya dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Media mengajar akan lebih beragam jika dibandingkan dengan komunikasi lisan melalui kata-kata atau penjelasan.
- d) Hasil belajar yang lebih baik diperoleh dengan memanfaatkan mata pelajaran dengan imajinasi dan partisipasi aktif.

- e) Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menyenangkan dengan keterlibatan emosional dan mental.

4) Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran digunakan. Sesuai dengan kebutuhan, berbagai jenis media pembelajaran digunakan. Karena itu, guru harus memahami topik dan mampu memilih media yang tepat untuk membuat siswa merasa terlibat dalam proses pembelajaran. Guru juga harus bijak dalam memilih alat bantu apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. media pembelajaran dikategorikan menjadi beberapa jenis media di antaranya:

a) Media audio

Media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara, atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

Menurut Sadiman dalam Hidayah et al., (2022:65), “Media audio adalah alat atau media yang menggunakan suara sebagai perantara dan sarana dalam penyampaian pesan dan materi pembelajaran, seperti radio, piringan suara, pemutar rekaman, telepon, dan sebagainya.”

Media audio adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan (audiotif). Suara yang direkam dengan alat perekam suara dan didengarkan kembali kepada siswa dengan alat pemutar adalah salah satu contoh penggunaan audio sebagai media pembelajaran pendidikan.

b) Media visual

Media visual dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan visual siswa. Oleh karena itu, tidak mengherankan bahwa pengembangan yang dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media visual dapat berfungsi sebagai alat untuk mendorong kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Menggunakan media visual membuat siswa lebih mudah menerima apa yang diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran, yang meningkatkan motivasi, semangat, berpikir kritis, dan prestasi belajar.

c) Media Audio visual

Media audio visual adalah sebuah program yang dapat menampilkan gambar bergerak, warna, dan penjelasan dengan tulisan dan suara. Salah satu hal yang harus dipertimbangkan oleh guru adalah penggunaan media audio visual selama

proses pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Audio visual berarti sifat yang dapat didengar dan dilihat, alat pandang dengar. Purwono&Joni, (2019: 131) Berpendapat bahwa:

”Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung suara juga mengandung gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, *slide* suara, dan berbagai ukuran film. Ada dua jenis media audiovisual yaitu:

- (1) Audio Visual Diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar, seperti bingkai suara (*sound slide*).
- (2) Audio Visual Gerak adalah media yang menampilkan unsur suara dan gambar bergerak, seperti film dan video.”

d) Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media pembelajaran tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi dengan penilaian visual tiga dimensi. Kelompok media ini bisa menjadi benda asli, baik hidup maupun mati, atau bisa menjadi tiruan aslinya.

Menurut Moejjiono dalam Zubaidi & Lidyawati (2021: 5), ”Mengatakan bahwa media tiga dimensi sederhana memiliki kelebihan di antaranya memberikan pengalaman secara langsung, menyajikan secara konkret, dapat menunjukkan objek secara utuh, baik strukturnya maupun cara kerjanya, dan dapat menunjukkan struktur organisasi secara jelas.”

Adapun kelemahan media tiga dimensi seperti tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah

besar, membutuhkan ruang penyimpanan yang besar, dan perawatannya rumit.

e) Media pembelajaran berbasis digital

Media Pembelajaran digital dapat membantu siswa sekolah dasar lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah terbukti dapat membuat kelas menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran berbasis digital menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, menjadi lebih aktif, dan menunjukkan minat yang lebih besar dalam belajar menggunakan media digital seperti aplikasi edukatif, dan video interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil akademik. (Herlina Rusdi, Rifadhilla Ervianti, Adrias Adrias, 2025).

5) Indikator Media Pembelajaran

Menurut Rivai dalam Pratiwi & Meilani (2018: 176), ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas diantaranya:

- a) Relevansi
- b) kemampuan guru
- c) kemudahan penggunaan
- d) ketersediaan

e) kebermanfaatan

Media pembelajaran adalah Media harus digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan kompetensi siswa, dan sesuai dengan bahan ajar, sehingga siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat dengan menggunakannya.

c. Media Pembelajaran Berbasis Digital

1) Defenisi Media Pembelajaran Berbasis Digital

Secara tata bahasa, media dapat diartikan sebagai perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran, baik secara digital maupun non digital. Dalam bahasa Inggris, media merujuk pada sarana komunikasi massa seperti publikasi, penyiaran, dan internet. Sementara itu, dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *wasal* yang berarti jalan atau sarana.

Menurut Tiwow (2025) “Media pembelajaran berbasis digital adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung secara fleksibel, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik.”

Selain itu, media digital dalam pembelajaran merupakan penggunaan teknologi dan perangkat elektronik untuk menciptakan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan pemahaman serta

keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi digital mampu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran digital juga dapat dipahami sebagai perpaduan antara mata pelajaran, teknologi, dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.

Perangkat digital seperti komputer, tablet, dan telepon pintar juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Penggunaan media audio visual dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar atau hambatan bahasa, sedangkan konten interaktif dapat mendukung pengembangan keterampilan praktis siswa. Di sisi lain, guru dapat memanfaatkan platform kolaboratif untuk mengatur tugas dan aktivitas belajar siswa secara lebih efektif.

Dengan demikian, media pembelajaran digital mencakup berbagai teknologi, strategi, dan sumber daya yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pada berbagai tingkat pendidikan.

2) Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis Digital

Ada banyak jenis media pembelajaran berbasis digital yang disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas di zaman yang sudah canggih

ini. Menurut Hendra et al., (2023: 11-16), Mengemukakan ada beberapa jenis media pembelajaran berbasis digital yang saat ini tersedia di antaranya:

- a) Video Pembelajaran adalah media pembelajaran yang menggunakan format video untuk menyampaikan informasi kepada para siswa. Video pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan penjelasan materi pembelajaran secara visual, misalnya dengan menggabungkan animasi, narasi, dan gambar.
- b) *E-Book* adalah form digital buku yang dapat diakses melalui komputer, tablet, atau smartphone.
- c) Permainan pembelajaran merupakan *Game* pembelajaran yang dapat menjadikan pendidikan lebih interaktif dan menarik. dapat meningkatkan keterampilan kritis dan kreatif siswa, membantu mereka memecahkan masalah, dan mempermudah pemahaman konsep.
- d) Aplikasi Pembelajaran: perangkat lunak yang dimaksudkan untuk membantu pengguna mempelajari, menguasai, atau memahami berbagai topik atau Aplikasi pembelajaran dapat berupa aplikasi umum atau aplikasi yang dibuat khusus untuk satu mata pelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengakses materi pelajaran, menyediakan kuis atau ujian, dan melacak kemajuan siswa.
- e) *Augemented reality (AR)* dan *virtual reality (VR)* dengan teknologi, realitas virtual dan realitas *augmented (AR)* digunakan untuk menyediakan pengalaman pembelajaran interaktif dan mendalam. digital, AR dan VR memungkinkan siswa mengalami

pengalaman pembelajaran yang realistis dan memahami ide dengan cara yang lebih mudah dipahami.

- f) Multimedia Interaktif adalah kombinasi berbagai media, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain-lain, yang dikombinasikan secara sinergis dengan menggunakan alat komputer. mengejar target pembelajaran.
- g) Animasi dan video: adalah dua contoh bentuk visual bergerak yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang dianggap sulit untuk disampaikan.
- h) *Game based learning*: penggunaan game dalam proses pembelajaran dikenal sebagai *game-based learning*. Penggunaan game dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme anak usia sekolah dasar. *Torrente, game based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan pendidikan, sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.

3) Fungsi Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran digital memiliki beberapa fungsi yang dapat dirasakan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a) Fungsi informative

Media pembelajaran digital berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada peserta didik melalui berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, maupun video sehingga materi lebih mudah dipahami.

b) Fungsi motivatif

Media digital dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa karena tampilannya lebih menarik serta dilengkapi fitur interaktif yang membuat proses pembelajaran tidak membosankan.

c) Fungsi simulative

Media pembelajaran digital memungkinkan siswa melakukan praktik atau percobaan secara virtual, seperti simulasi laboratorium, sehingga kegiatan belajar dapat dilakukan tanpa menghadapi risiko secara langsung.

d) Fungsi evaluative

Media digital juga digunakan sebagai alat untuk menilai pemahaman siswa melalui kuis daring, ujian berbasis komputer, maupun tugas interaktif yang memudahkan proses evaluasi pembelajaran.

e) Fungsi administratif

Bagi guru, media pembelajaran digital membantu dalam pengelolaan kelas, pemberian tugas, serta penyimpanan dan pengolahan hasil belajar siswa melalui *Learning Management System* (LMS).

f) Fungsi kolaboratif

Media digital mendukung kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama antar siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis proyek melalui berbagai platform digital yang tersedia. (Yuniarti et al., 2023)

4) Keutamaan dan Kelemahan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran berbasis digital memiliki berbagai keunggulan yang dapat mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Adapun keutamaan media pembelajaran berbasis digital antara lain sebagai berikut:

a) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa

Media digital mampu menghadirkan tampilan audio, visual, animasi, dan video yang menarik sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

b) Mempermudah akses informasi

Peserta didik dapat memperoleh materi pembelajaran dengan cepat melalui internet, aplikasi pembelajaran, maupun platform digital lainnya.

c) Membantu pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media digital memungkinkan adanya interaksi langsung antara guru dan siswa melalui kuis

online, diskusi virtual, maupun simulasi pembelajaran.

d) Meningkatkan efektivitas pembelajaran

Penggunaan media digital dapat membantu guru menjelaskan materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami melalui gambar, video, atau animasi.

e) Membantu guru dalam pengelolaan pembelajaran

Guru dapat memanfaatkan platform digital untuk membagikan materi, memberikan tugas, melakukan penilaian, dan memantau perkembangan belajar siswa secara lebih praktis.

Selain itu Hamdan Husein, (2021), memiliki kelebihan, media pembelajaran berbasis digital juga mempunyai beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan, di antaranya sebagai berikut:

a) Ketergantungan pada jaringan internet dan teknologi

Pembelajaran digital memerlukan koneksi internet dan perangkat teknologi yang memadai. Jika jaringan tidak stabil, proses pembelajaran dapat terganggu.

b) Tidak semua guru dan siswa menguasai teknologi

Sebagian guru maupun siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media digital karena keterbatasan kemampuan teknologi.

c) Membutuhkan biaya yang cukup besar

Pengadaan perangkat seperti komputer, laptop, tablet, serta kuota internet membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

5) Indikator Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital

Pembelajaran digital sebagai penyampaian dengan bentuk media digital misalnya teks atau gambar melalui internet. Alat pembelajaran digital memiliki banyak manfaat bagi guru, seperti menjadi alat belajar yang dapat mempermudah penyampaian materi dan menjadi metode baru untuk meningkatkan pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

Adapun indikator implementasi media pembelajaran berbasis digital diantaranya:

a) Kesiapan dan Keterampilan Guru

Kesiapan dan keterampilan Guru adalah kondisi di mana guru memiliki pengetahuan, sikap, dan kemampuan praktis untuk merencanakan, menggunakan, dan mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran. Ini bukan sekadar memiliki kemampuan untuk menyalakan perangkat, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menggabungkan teknologi dengan strategi pembelajaran yang tepat, memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b) Aksesibilitas dan Fasilitas

Aksesibilitas didefinisikan sebagai tingkat kemudahan untuk mencapai, mengakses, atau menggunakan suatu tempat, layanan, informasi, atau sumber daya. Tujuan aksesibilitas adalah untuk memastikan bahwa setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan mendapatkan manfaat dari layanan atau lingkungan yang tersedia.

c) Interaktivitas dan Inovasi

Interaktivitas adalah ketika media memungkinkan interaksi dialogis antara siswa dan sistem pembelajaran. Inovasi dalam pembelajaran adalah suatu proses pembaharuan atau pemanfaatan ide, gagasan, praktik, atau objek baru yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. “Interaktivitas dan inovasi menunjukkan bagaimana media digital dapat membuat pembelajaran menjadi dinamis.”(Firdaus et al., 2025)

d) Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa dalam media pembelajaran digital meningkat melalui interaktivitas, personalisasi, dan aksesibilitas,

mendorong partisipasi aktif, motivasi intrinsik, serta emosi positif karena materi menjadi lebih menarik, relevan, dan sesuai kecepatan belajar individu, menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan dibanding metode konvensional.

e) Kebermanfaatan dan Relevansi

Media pembelajaran digital sangat bermanfaat karena meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui interaktivitas (video, animasi), fleksibilitas akses, personalisasi, kolaborasi, dan penilaian akurat, menjadikannya sangat relevan untuk pendidikan modern yang membutuhkan keterampilan digital dan pendekatan pembelajaran yang menarik serta efektif sesuai perkembangan zaman. (Cahya, 2023)

3. Mata Pelajaran IPAS

a. Definisi Mata Pelajaran IPAS

Pada Kurikulum 2013, pembelajaran IPA dan IPS mulai dipadukan dalam pembelajaran tematik, khususnya di sekolah dasar. Materi IPA dan IPS diajarkan melalui tema-tema tertentu sehingga peserta didik dapat memahami keterkaitan antar materi secara lebih kontekstual. Pada Kurikulum Merdeka, pemerintah secara resmi menggabungkan mata

pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Penggabungan ini dilakukan agar peserta didik mampu memahami fenomena alam dan sosial secara utuh serta memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kontekstual terhadap lingkungan sekitar.

Menurut Susilowati, (2023: 189) “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji hubungan antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Dan juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai kelompok sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan sosial yang berhubungan dengan lingkungan.”

Pada kurikulum KTSP dan beberapa kurikulum terdahulu, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS, kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah. Pada kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersama dalam tema pembelajaran tertentu. Pada kurikulum merdeka IPA dan IPS di gabung menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Dalam pembelajaran pengetahuan alam, siswa dapat menemukan dan mengenal lingkungan melalui pengamatan dan eksperimen dengan makhluk hidup. Dalam

pembelajaran pengetahuan sosial, siswa harus belajar tentang lingkungan masyarakat, terutama melalui interaksi sosial.

b. Karakteristik Mata Pelajaran IPAS

Karakteristik pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) memiliki ciri-ciri yang dinamis. yang akan terus berubah dari waktu ke waktu, karena itu pembelajaran IPAS akan terus berubah. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS akan disesuaikan dengan perkembangan zaman agar siswa dapat menjawab dan menyelesaikan masalah di masa depan. IPAS memiliki banyak karakteristik, termasuk keterampilan proses dalam bentuk kegiatan.

Farhan & Soleh, (2025) berpendapat "Pembelajaran IPAS diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah pada siswa, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, pemikiran kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan, dan keterampilan desain."

Untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusinya. Pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses adalah dua komponen yang membentuk mata pelajaran IPAS.

c. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Dalam Kurikulum 2013 (K-13), pembelajaran IPA dan IPS di sekolah dasar diajarkan secara terpadu melalui pembelajaran tematik. Pada kurikulum ini, peserta didik tidak mempelajari IPA dan IPS sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, melainkan dipadukan ke dalam tema-tema pembelajaran tertentu. Pendekatan tematik dalam Kurikulum 2013 bertujuan agar siswa mampu memahami hubungan antara konsep ilmu pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari secara lebih kontekstual.

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila dan dapat:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan sehingga peserta didik tertarik untuk mempelajari fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dalam pemeliharaan, pelestarian, dan pelestarian lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Meningkatkan keterampilan inkuiri untuk menemukan, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata

- 4) Memahami identitasnya, mengetahui lingkungan sosialnya, dan memahami bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berkembang dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang dibutuhkan siswa untuk menjadi anggota masyarakat dan bangsa, serta makna menjadi anggota masyarakat bangsa dan global untuk membantu menyelesaikan masalah di lingkungannya sendiri dan di sekitarnya dan memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang ide-ide di IPAS dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. (Kemendikbud, 2022)

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1	Amelia Alaida Yahsa (2024)	Implementasi Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Kemasan Bojong Pekalongan	Sama-sama membahas penggunaan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar.	Pada penelitian relevan peneliti fokus pada implementasi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran tematik, sedangkan penulis fokus pada problematika guru dalam mengimplementasi kan media digital

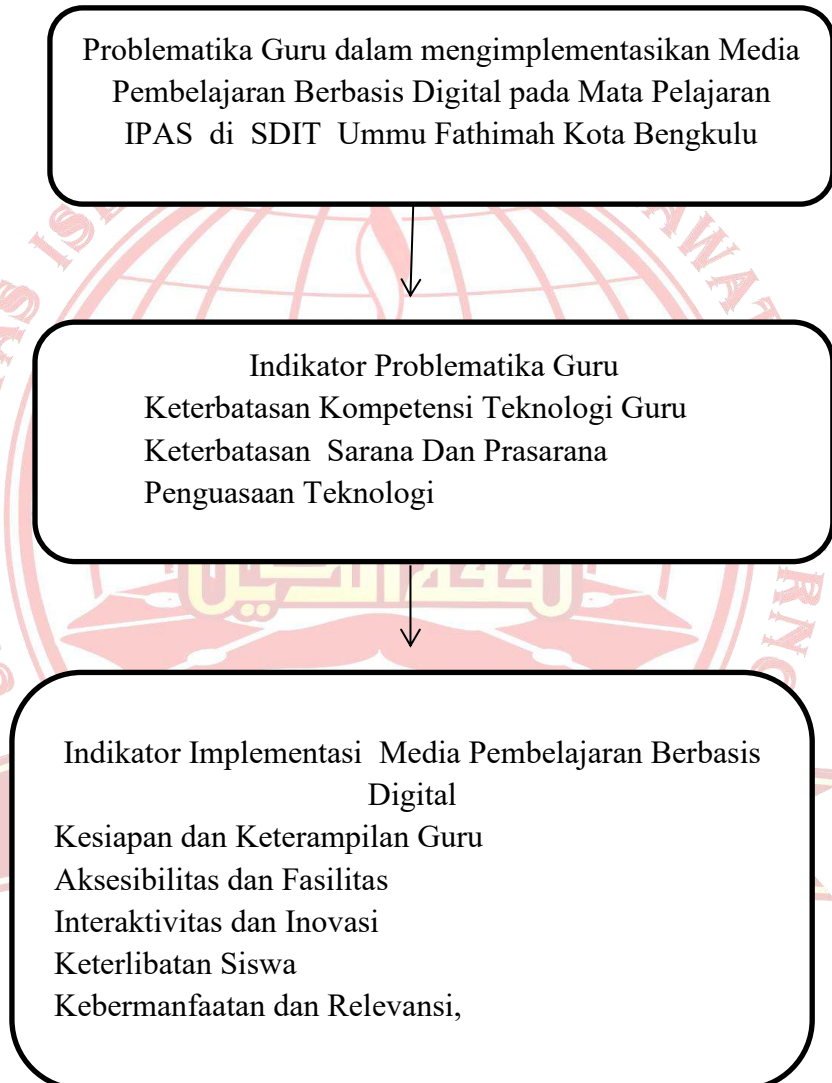
No	Nama Peneliti	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				pada mata pelajaran IPAS.
2	Tomy Setiyawan (2023)	Problematika Guru Dalam Penguasaan Media Berbasis Teknologi Di MSI 14 Medono Kota Pekalongan	Sama-sama membahas problematika guru dalam kaitannya dengan penggunaan media berbasis teknologi/digital dalam pembelajaran di sekolah dasar.	Pada penelitian relevan peneliti fokus kepada penguasaan media berbasis teknologi, sedangkan penulis fokus pada problematika guru dalam mengimplementasi media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS.
3	Siti Amilia Nurjannah (2024)	Analisis Kesulitan Guru Kelas VI Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Sd Negeri 9 Patokan	Sama-sama meneliti tentang hambatan atau kesulitan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital.	Pada penelitian relevan peneliti fokus pada guru kelas IV, sedangkan peneliti meneliti tentang problematika guru dalam mengimplementasi media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS.
4	Dwi Septi Ariani (2023)	Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas	Sama-sama meneliti problematika guru dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.	Pada penelitian relevan peneliti berfokus pada problematika guru dalam menerapkan kurikulum merdeka Belajar pada pembelajaran IPAS

No	Nama Peneliti	Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
		4 SDN 77 Rejang Lebong		di kelas 4, Sedangkan peneliti berfokus problematika guru dalam mengimplementasi kan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS.
5	Widiasari (2021)	Kendala Guru Memanfaatkan Media Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Sekolah Dasar	Sama-sama membahas kendala/problemati ka guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi/digital di tingkat sekolah dasar.	Pada penelitian relevan peneliti berfokus pada masa pandemi Covid-19 dengan fokus kendala guru menggunakan Teknologi Ilmu dan Komunikasi. Sedangkan peneliti berfokus pada problematika guru dalam mengimplementasi kan media pembelajaran digital pada mata pelajaran IPAS.

(Sumber: Analisis Hasil Penelitian yang Relevan)

C. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini terdapat suatu kerangka berpikir yang mempunyai tujuan agar dapat mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitiannya.



Gambar 1. Kerangka Berpikir