

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Landasan teori memuat berbagai teori dan konsep yang dijadikan acuan oleh penulis dalam menganalisis penelitian yang diajukan. Adapun teori dan konsep yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa, istilah media pembelajaran memiliki beberapa bentuk penyebutan. Dalam bahasa Latin, kata *medius* berarti perantara. Sementara itu, dalam bahasa Inggris, istilah “media” merupakan bentuk jamak dari “medium” yang merujuk pada sarana atau saluran penghubung. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat, penyampai pesan, atau mediator dalam proses pembelajaran (Suryani, 2022). Media berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi. Selain itu, media pembelajaran juga digunakan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk memberikan bimbingan serta bantuan belajar di lingkungan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Yusuf et al., 2025). Media pembelajaran merupakan perkakas atau sarana yang bertujuan memberikan berbagai informasi kepada pihak lain dalam

keberlangsungan proses transfer ilmu supaya tujuan pembelajaran dapat berhasil tercapai dengan efektif.

Media adalah sarana untuk menyampaikan informasi. Sarana tersebut merupakan suatu wadah media pendidikan ketika media tersebut dapat menyampaikan pesan di saat proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan media sangat penting, dikarenakan di dalam sebuah pembelajaran antara seorang guru dan siswa diperlukannya sebuah media, karena media pembelajaran bersifat fleksibel dan mampu memberikan sebab akibat yang baik bagi siswa untuk mengembangkan diri potensi yang mereka miliki (Suryani, 2022). Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu cara untuk mencapainya untuk mengkomunikasikan informasi yang disusun semenarik mungkin untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya.

b. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Inovasi merupakan aspek yang perlu diperhatikan saat membuat materi pendidikan. Inovasi ini menghasilkan media pembelajaran digital adalah alat untuk mengirimkan informasi pendidikan secara elektronik baik secara grafis atau sebaliknya dan suara secara interaktif dan menghibur (Hasani et al., 2025). Media pembelajaran digital merujuk pada media yang menggunakan teknologi komputer untuk menyediakan pengalaman belajar

interaktif. Mengajar siswa memahami materi pembelajaran dalam bentuk animasi, audio, video, teks, dan grafik (Lali et al., 2024). Media pembelajaran digital ini sangat tepat digunakan untuk pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa karena prosesnya disesuaikan untuk memperoleh perhatian mereka dengan baik.

Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik. Selain itu, musik juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Media pembelajaran digital sendiri merupakan sarana belajar yang dikembangkan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Ramdayani et al., 2024). Pembelajaran digital berperan dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif, serta mendorong siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan eksplorasi dan inkuiri (Hidayat & Khotimah, 2019). Media pembelajaran digital dapat didefinisikan sebagai sistem digital yang bisa memungkinkan adanya komunikasi dan berbagi data antara guru dan juga siswa yang menciptakan pembelajaran yang aktif, penciptaan pengetahuan, penyelidikan dan eksplorasi di antara siswa (Rachmadtullah et al., 2022).

Pertumbuhan pembelajaran digital bersifat informasional dan memiliki potensi yang besar mengubah cara orang belajar, mengumpulkan informasi, dan mengatur informasi (Andi Sadriani et al., 2023). Perkembangan zaman yang semakin pesat dan dengan

adanya teknologi bisa memberikan kesempatan kepada pendidikan akan didorong untuk mengembangkan metode pembelajaran agar mencapai hasil belajar optimal dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pribadi pada siswa (Roemintoyo & Budiarto, 2021).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar digital adalah media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi audio visual dalam penyampaian materi, dan dikembangkan dengan desain yang menarik untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memegang peranan yang sangat krusial. Hasil belajar siswa yang berkualitas menunjukkan proses belajar yang baik. Media bisa dikatakan sebagai sumber utama pemberi atau pembawa informasi bagi penerima. Berikut beberapa fungsi media pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019):

- 1) Media sebagai sumber belajar peserta didik.
- 2) Fungsi semantic berkaitan dengan istilah, tanda, simbol, dan kata.
- 3) Fungsi manipulatif adalah kemampuan media untuk memuat kejadian-kejadian dalam berbagai bentuk dengan kebutuhan, situasi, maksud, dan tujuan yang berbeda-beda.

- 4) Fungsi fiksatif menangkap, menyimpan dan merekonstruksi kembali suatu benda atau peristiwa Sejarah memulihkan suatu hal atau peristiwa kuno.
- 5) Fungsi distributive banyak siswa yang dapat mengikuti media yang digunakan untuk proses pembelajaran.
- 6) Fungsi psikologis, media pembelajaran mempunyai fungsi perhatian, kognitif, efektif, motivasi dan imajinasi.
- 7) Fungsi sosial budaya, penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosial budaya antar siswa dengan kebiasaan adat istiadat, lingkungan dan pengalaman yang berbeda.

Media pembelajaran juga mempunyai sejumlah fungsi lain, antara lain sebagai berikut (Aghni, 2018):

- 1) Fungsi kebermanfaatan

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi lebih bermakna karena proses belajar tidak hanya berfokus pada penambahan informasi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan analisis serta keterampilan perancangan pada siswa.

- 2) Fungsi komunikasi

Materi pembelajaran dimanfaatkan untuk memfasilitasi siswa dalam mengkomunikasikan proses pembelajaran dengan

demikian, kesulitan komunikasi verbal dan kesalahpahaman tidak dialami.

3) Fungsi individualitas

Karena keragaman latar belakang, pengalaman, dan gaya belajar siswa serta ketersediaan materi pendidik, kebutuhan setiap individu, termasuk perbedaan preferensi serta gaya belajar, dapat diakomodasi dengan baik.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dimungkinkan untuk mengasimilasi persepsi masing-masing siswa agar mereka dapat mempersepsikan materi yang ditawarkan dengan cara yang sama.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mempelajari penyampaian pesan di dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan dan mampu memotivasi siswa.
- 3) Adanya media pembelajaran dapat mengajarkan cara belajar yang lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Bagi siswa, literasi media dapat membuat pengalaman siswa menjadi lebih nyata.

d. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan, supaya mendapatkan hasil yang maksimal maka terdapat beberapa kriteria media pembelajaran diantaranya sebagai berikut (Sripatmi et al., 2023):

- 1) Menarik minat belajar siswa.
- 2) Materi yang disajikan bermanfaat bagi siswa.
- 3) Sumber belajar relevan dengan kurikulum yang sudah berlaku.
- 4) Materi yang disampaikan bersifat autentik dan terkini.
- 5) Terjaminnya keakuratan fakta dan konsep.
- 6) Format penyajian materi terorganisir.
- 7) Tidak mengandung unsur propaganda.
- 8) Narasi, gambar, efek, warna dan lain-lain, memenuhi standar.
- 9) Penggunaan bahasa, simbol ilustrasi sesuai dengan tingkat berpikir siswa.
- 10) Telah dibuktikan dengan adanya validitas.

Media pembelajaran yang baik akan mudah mendapatkan atau menarik perhatian siswa, guna mengevaluasi keefektifan suatu media pembelajaran (Anindita et al., 2020). Media yang efektif perlu memiliki sejumlah karakteristik, yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki tampilan yang baik dan berfungsi untuk memusatkan perhatian dari siswa pada proses pembelajaran;

2. Memiliki kemampuan untuk memberikan pengalaman kepada siswa agar mudah memahami informasi yang disampaikan guru
3. Mudah dimengerti dan dioperasikan oleh penggunanya,
- dan 4. Memiliki ciri khas dan keunikan serta nilai tambah di dalam media.

e. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Metode pendidikan mengalami pergeseran dari pembelajaran konvensional atau pembelajaran tradisional yang menekankan pada pembelajaran tatap muka beralih ke pembelajaran berbasis digital yang menggunakan teknologi informasi (Narpila et al., 2025). Banyak sekali perkembangan media pembelajaran berbasis digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan proses belajar secara mandiri, dan memungkinkan kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara online maupun offline. Dapat dilihat banyak sekali manfaat dari media pembelajaran, menurut Setyawan (2019) adapun manfaat dari pembelajaran digital yang dapat memberikan dampak yang positif, antara lain :

- 1) Akses informasi yang bisa dijangkau dengan lebih cepat dan mudah
- 2) Tumbuhnya inovasi di berbagai bidang yang ditujukan untuk teknologi digital dan kemudahan kerja

- 3) Munculnya teknologi digital yang berbasis media massa
- 4) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan dan penerapan teknologi
- 5) Munculnya berbagai media komersial online yang membawa kebutuhan yang berbeda.

Kegiatan pembelajaran digital memiliki banyak manfaat karena memungkinkan para siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun sesuai kebutuhan mereka dan dimana saja selama tidak dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu. Adapun keunggulan dari media pembelajaran digital antara lain (Muhasim, 2017) :

- 1) Pengetahuan lebih mudah dibagikan
- 2) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik
- 3) Menumbuhkan minat belajar yang lebih besar
- 4) Penyimpanan informasi yang mudah
- 5) Akses informasi yang lebih mudah dan cepat tersampaikan.

Pembelajaran digital sangat membantu untuk meningkatkan kegembiraan siswa dalam belajar, memfasilitasi keterlibatan langsung, memungkinkan pembelajaran mandiri, dan menumbuhkan lingkungan belajar yang aktif (Nazwa et al., 2025). Banyak sekali platform sumber pembelajaran digital yang berbasis online, seperti perpustakaan online, diskusi online, esai online, dan bahan-bahan pembelajaran online lainnya. Selain itu, pembelajaran

digital juga memudahkan proses berbagi pengetahuan menjadi lebih praktis dan cepat.

2. Permainan Ular Tangga Berbasis Digital

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih (Tiarawati & Surakarta, 2024). Dua orang siswa dapat memainkan permainan ular tangga secara bersamaan. Setiap siswa dapat melempar dadu dan mempunyai pion. Ada enam angka pada dadu. Permainan ini diciptakan mulai pada tahun 1870 (Nurussofa & Astuti, 2023). Tidak ada permainan papan standar di ular tangga. Setiap orang dapat mendesain papannya sendiri menggunakan kotak, tangga, dan ular dalam jumlah yang bervariasi. Dimulai dengan angka pada bidang pertama, setiap pemain melempar dadu secara bergantian. Jumlah dadu yang muncul ketika pemain tiba di salah satu ujung tangga menentukan karakter mereka dan seberapa jauh mereka dapat mendaki. Mereka harus jatuh ke dalam wadah di bawah ular setelah mendarat di peti yang berisi ular tersebut. Pemenangnya adalah orang yang mencapai kotak terakhir. Apabila seorang peserta mendapatkan dadu dengan nilai 6, mereka biasanya mendapatkan giliran lagi. Jika tidak mendapatkan 6, giliran pemain berikutnya yang bermain. Jika pemain berada di tangga, dia akan memanjatnya, tetapi jika berada di ekor ular maka ia harus turun.

Tujuan dari permainan ular tangga ini yaitu untuk menciptakan motivasi belajar siswa agar siswa selalu belajar dan mereview pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya, yang kemudian disajikan dalam bentuk permainan agar siswa bersenang-senang (Prameswari, N, 2018). Permainan ular tangga ini terdapat pertanyaan pada setiap kotak yang tersedia. Peserta didik dituntut dapat menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kotak supaya bisa melanjutkan ke langkah selanjutnya.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga adalah media edukatif yang dikembangkan dari permainan ular tangga yang telah dimodifikasi.

b. Petunjuk Permainan Ular Tangga Berbasis Digital

Adapun langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut (Anggraeni et al., 2023):

- 1) Setiap kelompok bisa terdiri dari 2 sampai 6 orang.
- 2) Permainan dimulai dengan menekan tombol baru.
- 3) Banyaknya langkah yang harus dilakukan siswa ditentukan oleh nilai dadu yang dilempar.
- 4) Siswa menekan tombol pion kemudian bergerak sesuai dengan nomor dadu yang telah didapatkan. Setelah siswa masuk dan tetap berada di dalam kotak, mereka harus menjawab pertanyaan di dalam kotak tersebut.

- 5) Jika siswa gagal merespons, maka ia kehilangan kesempatan untuk memutar ulang hingga satu putaran permainan.
- 6) Jika siswa tidak bisa menjawab, diberi kesempatan untuk memilih dadu secara acak diputaran berikutnya.
- 7) Ketika siswa mendapatkan dadu di angka 6, mereka diberi kesempatan untuk memilih kembali dadu tersebut secara acak.
- 8) Siswa dapat memanjat ke dalam kotak yang di atasnya terdapat gambar tangga sesuai dengan tinggi tangga tersebut jika menerimanya.
- 9) Ketika siswa menerima gambar ular maka mereka harus turun kembali.
- 10) Permainan dimenangkan oleh siswa yang berhasil mencapai titik tertinggi ular tangga.

c. Manfaat Permainan Ular Tangga Digital

Adapun beberapa manfaat dari permainan ular tangga yang berbasis digital adalah sebagai berikut (Meiliana Rikiartika, 2024):

- 1) Menanamkan pengetahuan terhadap siswa melalui kegiatan belajar sambil bermain.
- 2) Menumbuhkan kemampuan berpikir, kreativitas dan bahasa siswa sehingga bisa mengembangkan sikap, dan moral yang baik.
- 3) Menjelaskan lingkungan permainan yang menarik sehingga menciptakan suatu kesan yang berbeda kepada siswa.

- 4) Dapat menggunakan teknologi secara tepat.
 - 5) Kenali kemenangan dan kekalahan.
 - 6) Belajar untuk bekerjasama dan menunggu giliran.
- d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Digital

Menurut Afandi (2015) media pembelajaran ular ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari tangga ini, diantaranya yaitu:

1) Kelebihan

- a) Melatih sikap kepada siswa untuk belajar sabar menunggu giliran untuk mulai bermain.
- b) Melatih ranah kognitif siswa di saat menjumlahkan hasil mata dadu yang diperolehnya.
- c) Melatih kolaborasi dan kerjasama kepada siswa.
- d) Menambah motivasi kepada siswa bahwa kegiatan belajar itu sungguh menyenangkan.
- e) Media ular tangga sangat efektif untuk kegiatan riview tentang pembelajaran yang telah dipelajarinya.
- f) Media ini sangat mudah untuk dimainkan.
- g) Dapat meningkatkan antusias pada siswa.
- h) Media pembelajaran ini sangat menarik karena terdapat berbagai gambar dan warna yang menarik.

2) Kekurangan

- a) Diperlukan persiapan yang cermat untuk menyelaraskan antara konsep materi dan proses pembelajaran.

- b) Media pembelajaran ini membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan cara penggunaanya kepada siswa.
- c) Kurangnya pemahaman terhadap cara bermain akan menimbulkan kericuhan pada siswa.
- d) Anak yang kurang memahami materi akan mengalami kesulitan saat bermain.

3. *QR Code*

a. Pengertian *QR Code*

QR Code adalah kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, yaitu divisi dari Denso Corporation, perusahaan asal Jepang. Teknologi ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1994 (Hermawan et al., 2023). *QR* ini berasal dari kata “*quick response*”, arti isi kode bisa diterjemahkan dengan cepat dan akurat maka dari itu *QR code* dapat dengan mudah dibaca oleh pemindai. Sistem kerja dari kode *QR* adalah membaca beberapa komponen kotak kode. Terdapat tiga kotak besar di setiap sudut yang dipresentasikan sebagai pemisah kode, kotak yang lebih kecil cocok untuk mengukur kotak. Komponen di tengah kode meliputi nomor versi, pola waktu, dan informasi tanggal. Secara spesifik, *QR Code* mampu menyimpan data numerik hingga 7089 karakter, data alphanumerik hingga 4296 karakter, kode biner hingga 2844 *byte*, dan karakter huruf Kanji hingga 1817 *byte*. Hal ini memungkinkan *QR Code* untuk

membuka URL, menyimpan kontak di buku telepon, menampilkan teks kepada pengguna, dan berbagai kegunaan tambahan. Informasi dapat disimpan dalam *QR Code* baik secara vertikal maupun horizontal (Patmaniar et al., 2024).

b. Kelebihan QR Code

QR Code memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu (Ariska & Jazman, 2016):

- 1) *QR Code* bisa menyimpan data yang dikunci dalam kapasitas yang besar dan dapat menyandikan berbagai jenis data.
- 2) *QR Code* bisa menyandikan data dalam sepersepuluh dari euang yang dibutuhkan oleh kode batang konvensional.
- 3) Dapat dengan cepat membaca kode *QR* ke berbagai arah.

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS disatukan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan tujuan mendorong siswa agar mampu memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial secara terpadu. Sebelumnya, pada KTSP dan beberapa kurikulum terdahulu, IPA dan IPS diajarkan sebagai mata pelajaran yang terpisah. IPA sendiri merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir kritis dan analitis dalam memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA

yang dilakukan benar-benar dapat memaksimalkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar sehingga dapat mendukung siswa untuk memahami konsep pembelajaran IPA dan proses belajar yang dialami menjadi lebih bermakna.

Mata pelajaran IPS lebih menitikberatkan pada pengembangan keterampilan yang diperlukan siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan, mulai dari persoalan yang ada pada diri sendiri hingga masalah yang bersifat lebih kompleks (Fajarwati, 2023). Pada awalnya, kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah. Namun, dalam Kurikulum 2013 keduanya mulai dipadukan secara holistik dalam tema-tema pembelajaran tertentu, meskipun penilaiannya tetap dilakukan secara terpisah. Sementara itu, pada kurikulum paradigma baru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang sekolah dasar kelas tinggi kembali diintegrasikan dan diajarkan secara terpadu dengan nama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Setyawan et al., (2019) mengemukakan bahwa IPA merupakan muatan pembelajaran yang diperoleh melalui hasil eksperimen serta proses penarikan kesimpulan dari berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS. Penerapan IPAS pada jenjang sekolah dasar didasarkan pada

pertimbangan bahwa siswa SD atau MI cenderung memandang segala sesuatu secara sederhana, menyeluruh, dan tidak terpisah-pisah. Usia mereka masih dalam tahap berpikir konkrit atau sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak detail. Oleh karena itu, mata pelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu kesatuan karena keduanya dapat saling dihubungkan dalam berbagai fenomena kehidupan sehari-hari (Rahmayati & Prastowo, 2023).

Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS di tingkat sekolah dasar digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh kepada siswa. Penggabungan ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia SD yang cenderung berpikir konkret, sederhana, dan melihat sesuatu secara utuh. Dengan integrasi tersebut, siswa diharapkan lebih mudah memahami berbagai fenomena kehidupan sehari-hari, baik yang berkaitan dengan aspek alam maupun sosial secara terpadu. Pembelajaran IPAS juga dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan pemecahan masalah, dengan tetap berlandaskan pada pengalaman nyata siswa. Penyederhanaan ini diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

b. Tujuan IPAS

Menurut Qolbu dkk (2022), tujuan pembelajaran IPA adalah membantu siswa dalam memahami alam serta memanfaatkannya secara bijaksana dan bertanggung jawab. Menurut Ardiansyah dkk (2024) Tujuan IPAS dapat meningkatkan Minat dan Rasa Ingin Tahu IPAS dirancang untuk memupuk minat siswa terhadap fenomena alam dan sosial serta memotivasi mereka untuk mengeksplorasi lebih dalam. Rahmayati & Prastowo (2023) Mengemukakan Pendapat bahwa tujuan pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis: Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam mengamati, bertanya, dan memecahkan masalah melalui proses ilmiah dan sosial. Ini mengembangkan keterampilan mereka dalam mengorganisir dan menganalisis data serta membuat prediksi. Dengan pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, dengan beberapa capaian sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu untuk mengkaji berbagai fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta, serta hubungannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dalam menjaga, melestarikan lingkungan, serta memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana.

- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri dalam mengidentifikasi, merumuskan, hingga memecahkan masalah melalui tindakan nyata.
- 4) Memahami jati diri serta lingkungan sosialnya, termasuk perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu.
- 5) Menyadari peran dirinya sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan dunia sehingga mampu berkontribusi dalam penyelesaian berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.
- 6) Mengembangkan pemahaman konsep IPAS dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Mata pelajaran ini memupuk minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena alam dan sosial, serta mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih dalam. Melalui pendekatan ilmiah dan sosial, pembelajaran ini mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa, seperti mengamati, bertanya, serta memecahkan masalah. Selain itu, IPAS juga mendorong siswa untuk menjaga lingkungan, mengelola sumber daya secara bijak, memahami perubahan dalam kehidupan masyarakat, dan menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab. Dengan mempelajari IPAS, siswa tidak hanya memperkaya pengetahuan mereka, tetapi juga berkontribusi secara aktif dalam menyelesaikan masalah di

lingkungan sekitar, sehingga mampu menjadi individu yang sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

IPAS adalah mata pelajaran yang menggabungkan IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka untuk mempermudah siswa memahami fenomena alam dan sosial secara menyeluruh. Mata pelajaran ini dirancang sesuai dengan cara berpikir anak SD yang masih konkrit dan sederhana. Tujuan IPAS adalah membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, menjaga lingkungan, memahami peran mereka dalam masyarakat, serta menerapkan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dengan belajar IPAS, siswa diharapkan dapat lebih memahami dunia di sekitar mereka dan menjadi individu yang bertanggung jawab, kreatif, dan mampu menyelesaikan masalah.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Oktavia Anggraeni dkk, pada tahun 2023 “Pengembangan Lingkungan Pembelajaran Digital Ular Tangga Untuk Keanekaragaman Budaya Indonesia, Materi IPS Mata Pelajaran Kelas IV Sekolah Dasar” dalam penelitian ini didasarkan pada perkembangan teknologi yang sangat pesat pada abad 21. Maka dari itu, diperlukan adanya perubahan dalam perkembangan lingkungan belajar saat ini. Sesuai dengan kebutuhan saat ini, lingkungan pembelajaran digital adalah solusi untuk permasalahan ini.

Lingkungan belajar ini disesuaikan dengan kebutuhan para siswa, dengan adanya media pembelajaran digital diharapkan mampu membangkitkan minat siswa.

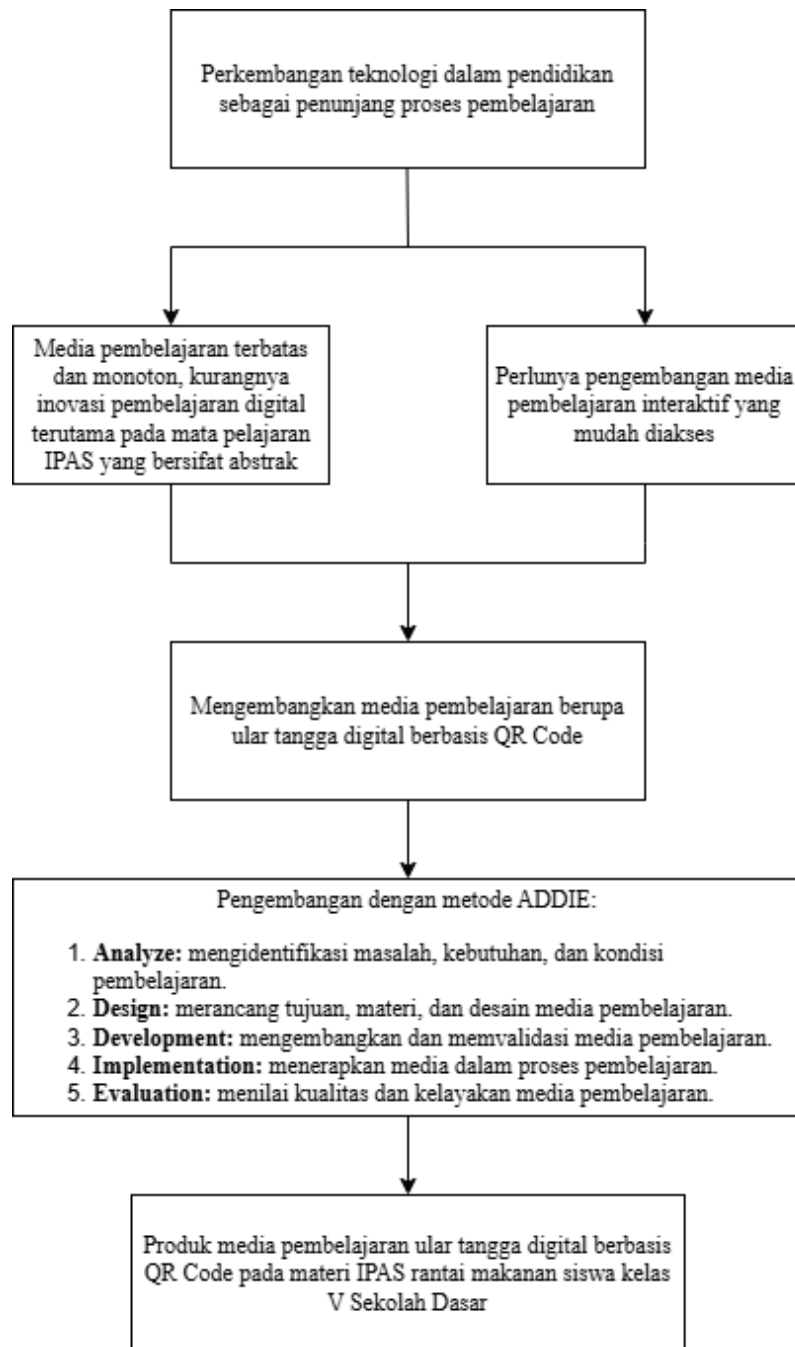
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nico Slamet Chrisna Putra dkk. (2020) berjudul “Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejos 1 Kabupaten Blitar” dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan media kurang menarik sehingga pemahaman siswa terhadap materi belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti aplikasi atau permainan berbasis perangkat lunak. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rejos 1 Kabupaten Blitar pada siswa kelas V. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek media memperoleh persentase 94% dengan kategori layak, validasi materi 90% dengan kategori layak, dan validasi bahasa 90% dengan kategori layak. Selain itu, kepraktisan guru memperoleh 86% dengan kategori sangat baik, respon siswa 91% dengan kategori sangat baik, serta keaktifan siswa 87% dengan kategori tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis digital dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran pada tahapan kegiatan evaluasi masih terdapat beberapa permasalahan diantaranya kurangnya pemahaman konsep siswa

dalam merespon pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dari permasalahan yang ada peneliti memiliki harapan untuk dapat membantu siswa dalam menelaah konsep pembelajaran dengan pendekatan yang menyenangkan, dengan adanya media pembelajaran digital pada zaman sekarang maka peneliti memiliki ide untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Peneliti tertarik mengembangkan lingkungan belajar berbasis digital yang berbasis *Qr Code* salah satunya pada media ular tangga digital berbasis *QR Code*. Media ular tangga digital berbasis *QR Code* mudah untuk diakses, menyenangkan, dan diharapkan mampu meningkatkan interaksi pada siswa serta keterlibatannya dalam pembelajaran. Penggunaan dari media ular tangga digital berbasis *QR Code* ini dilakukan secara berkelompok dan siswa diminta untuk berdiskusi supaya mendapatkan jawaban yang tepat.

Adapun rumusan kerangka berpikir berupa bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan dari penelitian di atas, maka hipotesis pada penelitian ini yaitu:

1. Prosedur pengembangan media ini menghasilkan produk yang sesuai untuk mata pelajaran IPAS materi rantai makanan kelas V sekolah dasar.
2. Pengembangan media pembelajaran ular tangga digital berbasis *QR Code* ini valid untuk diterapkan pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan siswa kelas V sekolah dasar.