

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

- a. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan kompetensi ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Menurut (Rahmawati, 2022), IPAS berperan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui aktivitas pembelajaran yang kontekstual dan berpusat pada siswa.

Dalam konteks materi geografi atau pemahaman ruang, IPAS memegang peranan penting dalam mengenalkan konsep lokasi dan orientasi arah. Materi peta, yang mencakup pemahaman simbol, arah mata angin, dan letak geografis, merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas IV. Pemahaman ini penting agar siswa memiliki kesadaran spasial (*spatial awareness*) yang baik. Namun, materi ini sering kali bersifat abstrak bagi siswa SD, sehingga memerlukan penyederhanaan melalui Media Interaktif atau visualisasi yang jelas agar mudah dipahami (Susanto, 2019).

2. Siswa *slow learner*

- a. Karakteristik Siswa *Slow Learner* (lamban belajar) adalah siswa yang memiliki potensi intelektual sedikit di bawah rata-rata, yaitu dengan rentang IQ antara 70–90. Siswa membutuhkan waktu yang lebih lama dan

usaha yang lebih keras untuk memahami materi pelajaran dibandingkan siswa pada umumnya. Menurut Marlina (2021: 12), siswa *slow learner* memiliki hambatan dalam fungsi intelektual yang berada di ambang batas (*borderline*), sehingga sering mengalami kegagalan akademik jika tidak mendapatkan layanan khusus.

Karakteristik utama siswa *slow learner* dalam pembelajaran antara lain: (1) daya ingat jangka pendek yang lemah, (2) kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak, (3) rentang konsentrasi yang pendek, dan (4) membutuhkan instruksi yang berulang-ulang (Amka, 2019: 23). Dalam konteks pembelajaran materi peta yang sarat akan simbol dan orientasi ruang, siswa *slow learner* sering mengalami kesulitan jika hanya diajarkan dengan metode ceramah atau gambar 2 dimensi.

3. Strategi Pembelajaran Multisensori adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan berbagai indra manusia secara simultan untuk menerima informasi. Pendekatan ini sering disebut dengan istilah VAKT (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Tactile*). Asumsi dasar strategi ini adalah bahwa semakin banyak jalur sensorik yang digunakan siswa untuk belajar (melihat, mendengar, bergerak, dan meraba), semakin kuat informasi tersebut tersimpan dalam memori (DePorter & Hernacki, 2018: 98).

Bagi siswa *slow learner*, strategi multisensori sangat efektif karena tidak hanya mengandalkan kemampuan kognitif semata, tetapi juga melibatkan aktivitas fisik dan perabaan.

- 1) Visual: Siswa belajar dengan melihat peta berwarna dan bentuk simbol.
- 2) Auditori: Siswa mendengarkan instruksi arah mata angin.

3) Kinestetik: Siswa bergerak memindahkan objek atau melakukan simulasi arah.

4) Taktil: Siswa meraba kontur atau bentuk simbol pada media.

4. Media pembelajaran berbasis mobile

a. Pengertian pembelajaran berbasis mobile adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi perangkat bergerak seperti *smartphone* dan tablet untuk mengakses konten pendidikan secara fleksibel. Berbeda dengan e-learning tradisional yang seringkali terpaku pada komputer statis, media ini memungkinkan proses belajar terjadi kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang. Dengan fitur interaktif seperti video, audio, dan kuis digital, media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena penyampaian materinya yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Selain aksesibilitasnya yang tinggi, pembelajaran berbasis mobile juga mendukung personalisasi belajar, di mana siswa dapat menentukan kecepatan belajarnya sendiri. Penggunaan aplikasi edukasi, e-book interaktif, hingga platform berbasis permainan seperti kuis daring menjadi strategi efektif untuk memperkuat pemahaman materi. Meski memiliki tantangan berupa risiko distraksi dari notifikasi lain, media ini tetap menjadi solusi modern yang sangat relevan untuk mendukung literasi digital dan kemandirian belajar di era sekarang.

5. Media *Geo Smart App*

a. Pengertian *Geo Smart App* merupakan media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Android yang dikembangkan khusus untuk materi peta pada mata pelajaran IPAS. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan

202210430311110
Putri Novita Sari
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

framework Flutter dan dirancang untuk mengintegrasikan prinsip multisensori dalam format digital.

Berbeda dengan media konvensional, *Geo Smart App* menyediakan fitur interaktif di mana siswa dapat belajar simbol peta arah mata angin dan letak geografis melalui simulasi di layar gawai. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan siswa *slow learner* akan pengalaman belajar yang menarik dan mudah diakses, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga konsep peta yang rumit dapat dipelajari dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 penelitian yang relevan

No	Peneliti & Tahun	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan (Kebaruan Penelitian Ini)
1	Renggani & Priyanto (2023)	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Mapel IPAS.	Sama-sama mengembangkan media berbasis aplikasi Android untuk mata pelajaran IPAS di SD.	Subjek penelitian <i>Renggani</i> adalah siswa reguler (umum) dan materinya biologi. Sedangkan penelitian ini spesifik untuk siswa <i>slow learner</i> dan materinya adalah Peta/Geografi.
2	Chumairo, dkk (2022)	Game Interaktif untuk Siswa <i>Slow Learner</i> .	Sama-sama meneliti subjek siswa <i>slow learner</i> dan menggunakan media berbasis digital.	Penelitian <i>Chumairo</i> menggunakan pendekatan <i>Universal Design Learning</i> (UDL). Sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan Multisensori (VAKT) yang diintegrasikan dalam aplikasi.
3	Penelitian Ini (2025)	Pengembangan Aplikasi <i>Geo Smart App</i> Berbasis Multisensori.		Mengembangkan aplikasi <i>mobile (Flutter)</i> yang memuat fitur Visual, Audio, dan Kinestetik khusus untuk membantu siswa <i>slow learner</i> memahami konsep abstrak Peta.

Penelitian yang relevan diperlukan sebagai acuan untuk melihat posisi dan kebaruan penelitian yang akan dilakukan dibandingkan dengan riset-riset

sebelumnya. Penelitian pertama yang menjadi rujukan dilakukan oleh *Renggani dan Priyanto (2023)* dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD". Riset ini memiliki kesamaan mendasar dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti, yakni sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk aplikasi berbasis Android pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Meskipun demikian, perbedaan signifikan terletak pada fokus materi dan subjek sasaran. Jika penelitian *Renggani* berfokus pada materi biologi tentang bagian tubuh tumbuhan untuk siswa reguler, maka penelitian ini secara spesifik mengangkat materi geografi (simbol peta, arah mata angin dan letak geografis) yang dikhususkan untuk siswa berkebutuhan khusus tipe *slow learner* dengan menggunakan pendekatan multisensori.

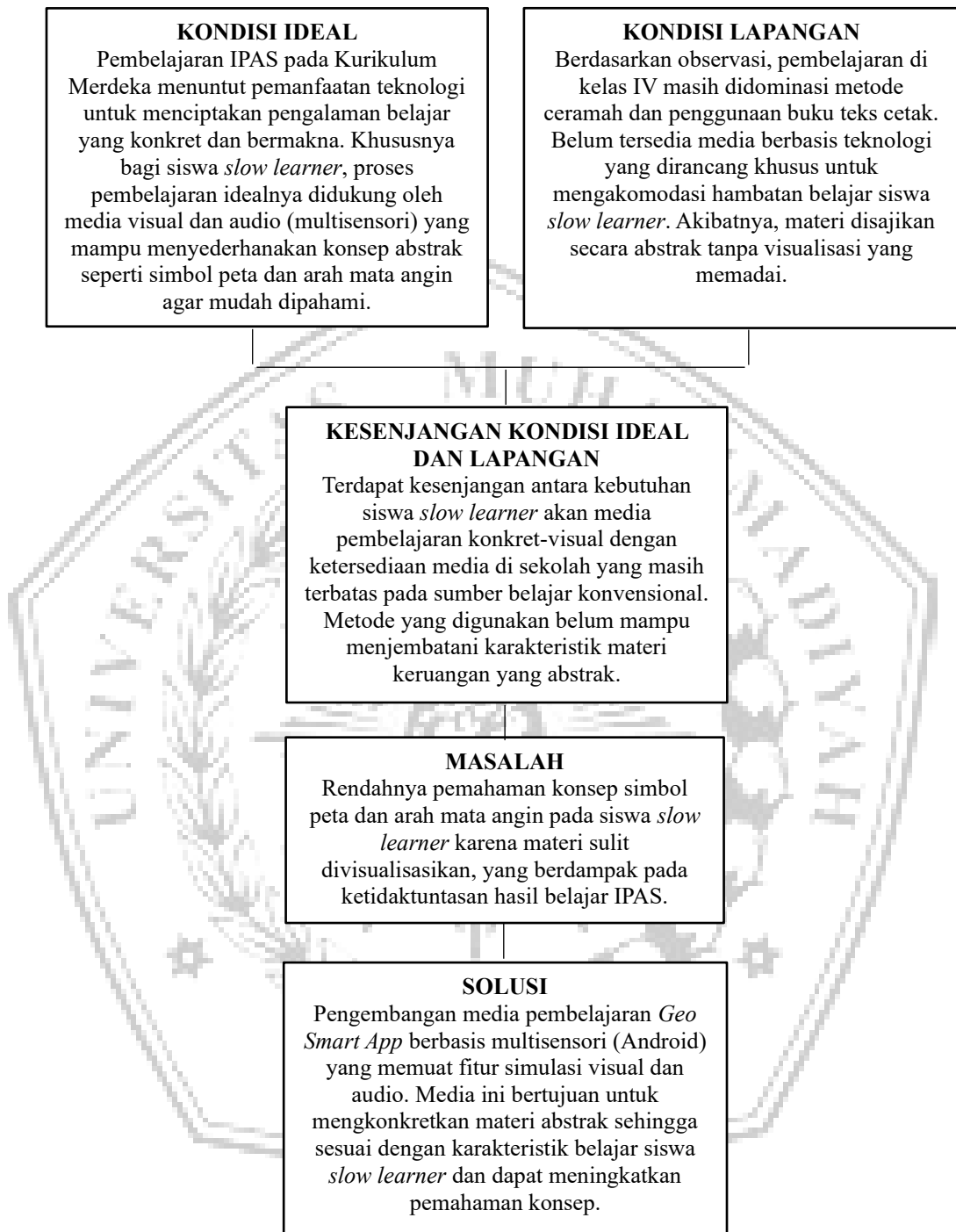
Selanjutnya, penelitian relevan kedua dilakukan oleh *Chumairo, dkk (2022)* yang berjudul "Game Interaktif Berbasis Universal Design Learning Bagi Siswa *Slow Learner* di Sekolah Inklusi". Relevansi penelitian ini terletak pada kesamaan subjek yang diteliti, yaitu siswa dengan karakteristik lambat belajar (*slow learner*), serta penggunaan solusi berupa media digital yang interaktif. Adapun letak perbedaan dan kebaruan penelitian ini dibandingkan karya Chumairo adalah pada pendekatan serta *platform* yang digunakan. Penelitian Chumairo menerapkan pendekatan *Universal Design for Learning (UDL)* dalam format *game* edukasi umum, sedangkan penelitian ini menawarkan spesifikasi pendekatan Multisensori (Visual, Auditori, Kinestetik) yang diintegrasikan secara utuh ke dalam aplikasi *mobile* bernama *Geo Smart App*.

202210430311110

Putri Novita Sari

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir