

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPAS adalah mata pelajaran yang mengkaji tentang suatu alam di sekitar kehidupan manusia atau kondisi alam yang nyata, seperti lingkungan, tumbuhan, hewan, dan benda alam lainnya dimana dalam proses pembelajaran mewajibkan siswa untuk menelusuri pengetahuan terlebih dahulu. Terdapat pendapat lain Meylovvia (2023) yang menjelaskan bahwa IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang menganalisis seluruh kehidupan di dunia yang memiliki konsep abstrak dan hubungan dengan lingkungannya, dan menyelidiki peran manusia dalam kehidupan sosial sosial yang berhubungan dengan sekitarnya. Sejalan dengan pendapat (P. Prasasti & Muthoharoh, 2024) bahwa selain mengkaji tentang interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya, IPAS juga mendukung peserta didik meningkatkan minat terhadap fenomena disekitarnya sehingga dapat menemukan berbagai tantangan dan mencari solusi untuk mencapai keberhasilan pembangunan yang berlanjut. Mengingat hal tersebut, peserta didik dituntut menguasai materi IPAS secara tuntas.

Peserta didik menjadi salah satu objek pendidikan yang di tuntut agar lebih aktif saat mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Suwastini et al., (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di SD itu menggunakan pendekatan saintifik atau dalam proses pembelajarannya harus melibatkan proses mengamati, menanya dan

mencoba secara mandiri. Pendidikan IPAS, dijadikan sebagai proses menggali dan penyelidikan sehingga siswa mampu dalam mendapatkan pengetahuan cukup detail mengenai lingkungan sekitar. Afni et al (2021) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS itu harus berbasis student centered, dimana peserta didik diberi keleluasan dalam mengidentifikasi sumber belajarnya sendiri. Pada pendidikan IPAS ada sebagian keterampilan yang harus dipenuhi seperti 1) bernalar logis, 2) kemampuan mengembangkan ide, 3) interaksi, dan 4) kerja sama, atau biasa dikenal dengan keterampilan pada abad 21 4C (critical thinking, creativity, communication, colaboration) (Dwi et al., 2022).

Sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran IPAS. Pada materi ini menjelaskan mengenai proses atau cara kerja sistem pencernaan, bagian – bagian yang berperan dalam proses pencernaan, fungsi serta cara untuk menjaga kesehatan sistem pencernaan manusia Dewi et al (2022). Dalam penjelasan materi sistem pencernaan manusia tidak sekadar dengan menggunakan ilustrasi lalu dijelaskan secara monoton tanpa adanya keaktifan peserta didik saja, namun harus menggunakan media pendukung dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga dapat tersampaikan dengan baik untuk siswa. Sejalan dengan pendapat Audia et al (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan dalam penyampaian materi yang dibuat semenarik mungkin sehingga proses pembelajaran akan mengasyikkan dan peserta didik dengan mudah mengetahui materi. Kemudian Adzkiya & Suryaman

(2021) juga berpendapat bahwa materi dapat tersampaikan dengan jelas, jika ada media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran bisa terlaksana. Bukan hanya itu saja, pemilihan dan penentuan model pembelajaran diharuskan selaras dengan karakteristik pelajaran yang akan diajarkan. Pernyataan diatas sesuai dengan pendapat Ariyanto (2023), bahwa pembelajaran yang berkualitas akan lebih mudah diingat oleh siswa sehingga pembelajaran akan tercatat dalam jangka panjang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 01 Manisrejo, belum sepenuhnya siswa mengerti materi pada pelajaran IPAS yang disampaikan oleh guru khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain : minimnya kemahiran guru terkait memanfaatkan media pembelajaran digital melalui website dalam penyampaian materi karena guru hanya bergantung pada buku paket atau Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kemudian faktor lainnya adalah minimnya penerapan model pembelajaran yang beragam karena guru hanya menggunakan model pembelajaran langsung dan metode ceramah sehingga suasana dalam kelas hanya monoton dan menjadikan suasana pembelajaran yang kurang mengasyikkan. Dalam pembelajaran IPAS, peserta didik perlu dilibatkan aktif dalam menemukan konsep dan penyelidikan masalah dengan kegiatan eksplorasi atau eksperimen secara mandiri, sehingga peserta didik dapat berfikir kritis, mampu memahami konsep dan mampu belajar menemukan solusi atas permasalahan dalam materi (Atikasari & Yulita, 2022). Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu

adanya inovasi baik dari media maupun model pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran mereka. Di era serba canggih ini, banyak sekali platform digital yang bisa dimanfaatkan untuk menciptakan inovasi media pembelajaran. Sejalan dengan Prasasti & Arifah Rajab (2023), yang menyatakan bahwa salah satu kebutuhan dunia Pendidikan saat ini adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dalam hal ini, solusi yang dapat diterapkan yaitu pengembangan media digital dengan berbantuan *genially* dan model pembelajaran *mordiscvein*.

Genially adalah sebuah web yang digunakan dalam mengembangkan produk menarik contohnya presentasi, kuis, poster, peta interaktif, dan materi pembelajaran yang menarik. Didalam platform ini juga terdapat beberapa fitur seperti permainan, video pembelajaran, bahan ajar, capaian pembelajaran dan lain – lain (Fadilah & Kusdiyanti, 2023). Dari beberapa fitur yang ada pada *genially*, peserta didik mampu mencari informasi secara mandiri melau platform tersebut. Aplikasi ini juga bisa dibuat atau disesuaikan untuk semua mata pelajaran. Media yang dihasilkan bersifat nyata membuat peserta didik mudah memahami objek abstrak pada pembelajaran IPAS. Pernyataan diatas diperkuat dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2023) dimana angket respon peserta didik sebesar 84,45 % termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Kemudian model pembelajaran *mordiscvein* sangat cocok jika dipadukan dengan media digital berbantuan platform *genially* pada materi

sistem pencernaan manusia. Hasim et al (2023), menyatakan bahwa model *mordiscvein* menekankan pada cara peserta didik dalam mencari informasi secara mandiri. Model ini akan mengoptimalkan daya berfikir kritis siswa dengan penyajian kasus yang telah disajikan oleh guru. Dengan demikian, siswa juga terlibat secara langsung pada pelaksanaan pelajaran. Menurut Hasim et al (2023), model pembelajaran *mordiscvein* ini adalah modifikasi antara model pembelajaran *Inquiry* dan model *Discovery*. Model *Inquiry* fokus pada *proses penyelidikan ilmiah*, termasuk merumuskan masalah, mencari informasi, dan menarik kesimpulan sedangkan model *Discovery* digunakan untuk memandu siswa *menemukan konsep* melalui eksplorasi dan refleksi atas informasi yang tersedia (Seluma et al., 2025). Pernyataan di atas didukung penelitian yang dilaksanakan Saleh (2024) dimana hasil penelitian menunjukkan dari 18 siswa terdapat 16 siswa yang tercapai atau 89% dan 2 peserta didik tidak tercapai atau 11 %. Hal ini menunjukkan keberhasilan dalam penerapan model *mordiscvein*.

Media *Scienlab* berbantuan *genially* berperan penting untuk membantu tersalurnya informasi dari kedua model tersebut. *Genially* menyediakan fitur animasi, simulasi, dan interaktivitas yang dapat digunakan untuk memberi stimulus visual dan konteks pembelajaran, sehingga siswa terdorong untuk menyelidiki fenomena (*Inquiry*) dan mengolah informasi secara aktif hingga menemukan konsep (*Discovery*) dalam materi sistem pencernaan manusia (Seluma et al., 2025). Maka dari itu, penggunaan media *Genially* dan model *mordiscvein* pada materi system

pencernaan manusia sangat relevan untuk mengoptimalkan daya berfikir kritis dan keaktifan siswa dalam menjalankan pengajaran dalam kelas.

Saat ini belum terdapat penggunaan media digital berbantuan web *genially* di SDN 01 Manisrejo yang memuat materi sistem pencernaan manusia, sehingga dengan adanya media digital berbantuan web *genially* ini menjadi inovasi dan terobosan baru untuk dikembangkan. Maka dari itu, peneliti mengambil penelitian dengan judul **“Pengembangan media *ScienceLab Genially* dengan model *Mordiscvein* pada pembelajaran IPAS SD”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *ScienceLab Genially* dengan model *Mordiscvein* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media media *ScienceLab Genially* dengan model *Mordiscvein* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media *ScienceLab Genially* dengan model *Mordiscvein* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *ScienceLab Genially* dengan model *Mordiscvein* pada materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ada dua manfaat yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Secara Teoritis, dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media *ScienceLab Genially* dengan model *Mordiscvein* pada pembelajaran IPAS sebagai penunjang dalam pelajaran yang bisa membantu siswa memahami materi dan media dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi sistem pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Guru, diharapkan mampu menjadi sarana pendukung pada proses pembelajaran. Dengan media ini dapat membantu guru membuat pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, dan juga menambah wawasan mengenai pemanfaatan media visual dalam

mengajar. Selain itu, penggunaan media *ScienceLab Genially* juga bisa menambah keutamaan pelajaran secara keseluruhan dan membantu pencapaian maksud pelajaran yang telah dirancang.

- b. Bagi Siswa, diharapkan media pembelajaran *ScienceLab Genially* ini mampu menumbuhkan minat dan dorongan belajar siswa. Dengan tampilan yang inovatif dan konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa, *ScienceLab Genially* mampu menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami.
- c. Bagi Peneliti Lain, dapat menjadi sarana pendukung dalam menumbuhkan potensi diri, memperluas wawasan, serta berfungsi sebagai referensi untuk melakukan penelitian serupa di bidang pengembangan media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan media *ScienceLab Genially*.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada pengembangan media *ScienceLab Genially* ini adalah :

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa platform *ScienceLab Genially* yang dirancang untuk mendukung pengetahuan konsep siswa dalam materi sistem pencernaan manusia. Platform *genially* dirancang secara virtual dan dapat diakses melalui ponsel ataupun chromebook sehingga memudahkan proses pembelajaran. Materi yang disajikan meliputi proses dari sistem pencernaan manusia, organ – organ yang bekerja, fungsi dan cara untuk menjaga organ sistem pencernaan

manusia. Pada media juga dilengkapi dengan game edukasi, capaian pembelajaran dan video pembelajaran.

Media ini bisa dimanfaatkan kapanpun oleh siswa. Selain mudah diakses melalui perangkat digital, media *Science Lab Genially* ini dirancang untuk mempermudah penyampaian materi sistem pencernaan manusia kepada peserta didik.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Media *ScienceLab Genially* menyediakan informasi secara menarik dan mudah dimengerti, sehingga peserta didik lebih antusias saat belajar.

Melalui penerapan model *Mordiscvein* dapat membantu keterampilan belajar mandiri. Pada model ini, siswa didorong untuk mengeksplorasi materi secara aktif, mencari informasi, dan memahami konsep sistem pencernaan manusia sesuai dengan cara gaya belajar mereka sendiri. Tidak hanya menambah pemahaman peserta didik pada materi, tetapi juga memudahkan dalam membangun kemandirian dan keyakinan dalam proses belajar.

G. Definisi Istilah

1. Media *ScienceLab Genially*

Media *ScienceLab Genially* merupakan media pembelajaran yang menyajikan kombinasi dari bahan ajar, game edukasi, video pembelajaran dalam satu sistem. Media ini efektif guna menarik perhatian siswa, memperluas pengalaman belajar, dan membantu pemahaman materi secara menyenangkan.

2. Model *Mordiscvein*

Model *mordiscvein* memfokuskan cara siswa dalam mengunpulkan data secara mandiri. Model ini akan mengoptimalkan daya berfikir kritis peserta didik dengan dorongan masalah yang disajikan oleh guru. Dengan demikian, siswa dapat ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui model *Mordiscvein* siswa bukan sekedar sebagai audiens saja, namun berperan sebagai subjek pembelajaran yang aktif dalam menentukan tujuan belajar, memilih strategi yang sesuai, serta melakukan refleksi terhadap kemajuan yang dicapai. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran, serta pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

3. Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia merupakan materi pelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar yang mencakup mengenai proses dari sistem pencernaan manusia, pengertian, sistem pencernaan, jenis dari sistem

pencernaan, nama dan fungsi organ penyusun sistem pencernaan manusia, dan gangguan yang berlangsung pada sistem pencernaan manusia. Materi ini digunakan sebagai isi atau konten pembelajaran yang disajikan melalui media *ScienceLab Genially* guna menunjang siswa dalam mengidentifikasi konsep sistem pencernaan manusia secara inovatif, interaktif, dan juga bermakna.