

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang mempelajari segala sesuatu di alam semesta, baik komponen hidup (biotik) maupun tak hidup (abiotik) beserta hubungan timbal balik diantara keduanya. Cakupannya juga meliputi kehidupan manusia, baik dalam kapasitasnya sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada masa berlakunya kurikulum KTSP dan kurikulum – kurikulum sebelumnya, IPA dan IPAS diajarkan sebagai dua mata pelajaran yang berdiri sendiri dan terpisah satu sama lain. Memasuki era kurikulum 2013, keduanya mulai dipadukan dalam tema – tema pembelajaran tertentu, meskipun belum sepenuhnya menjadi satu kesatuan. Barulah pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS resmi disatukan ke dalam satu mata pelajaran yang dinamakan IPAS (Susilowati, 2023).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang paling penting di sekolah dasar, terutama di kelas III SD. Materi tentang bentang alam Indonesia seringkali sulit dipahami oleh siswa jika hanya diajarkan melalui ceramah dan penggunaan buku teks. Ini tidak efektif karena tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Ini juga tidak berkaitan dengan pengelolaan kelas, yang merupakan kemampuan penting guru (Yusnaldi et al., 2025). Pemanfaatan

teknologi akan sangat membantu guru untuk membuat pelajaran inovatif dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien, yang akan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan berpikir ilmiah, kritis, dan reflektif peserta didik (Aulia et al., 2026). Namun, fakta di lapangan pembelajaran IPAS sering kali tidak mengoptimalkan kemampuan siswa selama proses belajar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SDN Jiwan 02 proses pembelajaran IPAS masih cenderung menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi melalui penjelasan lisan dan penggunaan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, seperti papan tulis dan buku, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa.

Dari segi hasil belajar, ditemukan bahwa nilai yang diperoleh siswa di kelas III SDN Jiwan 02 masih bervariasi dan cenderung belum optimal. Sebagian siswa mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah standar yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPAS belum merata dan perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya minat dan motivasi belajar siswa. Siswa terlihat kurang aktif, mudah bosan, dan kurang

terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan interaktivitas, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis digital, seperti *Genially*. *Genially* adalah sebuah *platform* digital berbasis web yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif, seperti presentasi, infografis, kuis, video pembelajaran, poster, dan permainan edukatif yang menarik serta interaktif. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS di kelas III SDN Jiwan 02 menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa siswa di kelas III sekolah dasar dalam pembelajaran melihat dari karakteristik siswa kelas III yang sangat aktif, kreatif, dan senang bermain. Namun, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru dan media yang digunakan sangat terbatas dan kurang menarik minat siswa dalam belajar, sehingga membuat siswa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Akibat dari itu pembelajaran menjadi kurang efektif dan media pembelajaran kurang menarik,

sehingga hasil belajar siswa pada materi bentang alam di Indonesia masih rendah. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran digital *genially* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, dalam konteks kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, dengan itu kurikulum menuntut adanya penggunaan teknologi dalam sebuah pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Melalui pengembangan media pembelajaran digital *genially* sejalan dengan tuntutan kurikulum tersebut. Pengembangan dan penggunaan media pembelajaran digital dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada siswa, seperti keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Siswa akan belajar memecahkan masalah, bekerjasama, dan berkomunikasi secara langsung melalui media pembelajaran ini.

Melalui media pembelajaran digital *Genially* dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang menarik dan interaktif karena mampu menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif yang memadukan berbagai unsur multimedia. *Genially* merupakan *platform* berbasis web yang menyediakan beragam fitur untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, seperti teks, gambar, animasi, video, kuis, permainan, dan presentasi interaktif. Penggunaan *genially* dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar. Media ini dirancang untuk menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga

memudahkan peserta didik dalam memahami konsep – konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, penyajian materi melalui permainan yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran *genially*, guru diharapkan dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Bentang Alam Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang masalah diatas, rumusan masalah yang penulis ajukan dalam penelitian yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran digital *Genially* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi bentang alam Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran digital *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi bentang alam Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran digital *Genially* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi bentang alam Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran digital *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi bentang alam Indonesia pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya :

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Bentang Alam Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Sekolah

- 1) Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam hasil belajar IPAS Materi Bentang Alam Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.

- 2) Pihak sekolah memberikan alternatif solusi dalam kesulitan yang dialami siswa dan guru serta dapat menjadi bahan evaluasi dalam Pembelajaran Digital *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Bentang Alam Indonesia.

b. Guru

- 1) Dapat memberikan masukan kepada guru tentang Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Bentang Alam Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.
- 2) Guru dapat memanfaatkan penelitian ini untuk mengetahui Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Bentang Alam Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.

c. Siswa

- 1) Siswa diharapkan dapat untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan media yang sudah diterapkan di sekolah dasar
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan khususnya sehingga siswa dapat mengikuti perkembangan sesuai dengan yang di harapkan.

d. Peneliti

Penelitian ini menjadi rujukan untuk penelitian lanjutan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital pada materi IPAS.

### E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran digital *Genially* yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Genially* adalah media yang berbasis teknologi dengan memanfaatkan *platform* online untuk membuat media media pembelajaran digital interaktif berbasis web yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, kuis, permainan, dan presentasi interaktif.
2. Media pembelajaran *Genially* dikembangkan sesuai dengan materi Bintang Alam di Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas III.
3. Media pembelajaran *Genially* dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial.
4. Pengembangan media pembelajaran *Genially* memiliki keunggulan yaitu dapat memudahkan siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

### F. Pentingnya Pengembangan

Peneliti berasumsi bahwa pengembangan media pembelajaran digital *genially* memegang peranan yang signifikan dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa, sebab media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat interaktif, menarik, dan menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Keunggulan media *genially* terletak pada kemampuannya memadukan berbagai elemen seperti visual, audio, animasi, dan permainan edukatif dalam satu tampilan yang terpadu dan menarik perhatian.

Pemanfaatan media ini diyakini dapat membangkitkan perhatian serta motivasi belajar siswa, sehingga mereka cenderung lebih aktif dan teribat selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sangat mendukung pemahaman materi IPAS, khususnya topik bintang alam Indonesia yang membutuhkan visualisasi nyata, sehingga siswa tidak hanya menghafal tetapi juga memahami konsep secara lebih mendalam.

Selain itu, *genially* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi materi dan berlatih secara mandiri. Media ini juga memudahkan guru dalam menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

## **G. Definisi Istilah**

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini memuat definisi variable yang akan diteliti. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang meliputi proses merancang, membuat, dan implementasi media pembelajaran digital berbasis *genially* untuk materi bintang alam Indonesia.
2. Media pembelajaran digital *genially* adalah *platform genially* yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi bintang alam Indonesia untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. *Platform* ini memungkinkan pengguna mengembangkan berbagai bentuk media seperti presentasi, infografis,

kuis, dan video pembelajaran dengan tambahan fitur animasi serta interaktivitas yang menarik yang berisi berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif lainnya.

3. IPAS adalah gabungan dua mata pelajaran yang mengkaji fenomena alam semesta, makhluk hidup, benda mati, serta interaksi manusia sebagai individu dan makhluk sosial dengan lingkungannya. Guna untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara alam dan kehidupan manusia.
4. Hasil belajar IPAS adalah tingkat penguasaan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).