

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi dinamis antara guru dan siswa yang berlangsung melalui berbagai bentuk komunikasi dan penggunaan media pembelajaran. Media berperan penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan pendidikan agar materi pelajaran bisa diterima dan dipahami secara efektif oleh siswa. Dalam konteks ini, guru bukan hanya berperan sebagai pemberi informasi, tetapi juga berperan sebagai perancang dan pengelola media yang dapat menumbuhkan minat belajar serta mempermudah pemahaman konsep. Ketercapaian tujuan pembelajaran sangat bertumpu pada kapabilitas guru memilih, mengembangkan, dan memanfaatkan media secara tepat, sehingga terciptanya kegiatan belajar menarik, bermakna, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami isi pelajaran (Husna Khamila, 2023). Melalui perencanaan yang matang, guru diharapkan dapat membangun atmosfer belajar yang aktif, komunikatif, efektif, dan menyenangkan sehingga mendorong terjadinya perubahan perilaku yang positif pada diri siswa (Samsudin & Arfandi 2021).

Selain itu, proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menerapkan pendekatan dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Menurut Nurroin & Jamhuri (2025) Seorang guru diharapkan mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, sehingga hasil belajar bukan hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran saat ini memiliki aneka ragam jenis. Menurut Habibah & Fauziah (2025) jenis media pembelajaran secara umum yaitu :

1) Media Audio

Media audio menyampaikan informasi hanya melalui suara, sehingga siswa menerima pesan melalui indera pendengaran. Media ini digunakan untuk merangsang pemikiran, perasaan, dan motivasi belajar siswa.

2) Media Visual

Media visual menekankan penggunaan indera penglihatan. Biasanya berupa gambar, diagram, atau alat peraga yang membantu siswa memahami materi, memperkuat ingatan, meningkatkan perhatian, dan membangkitkan minat belajar.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual menggabungkan audio dan visual, sehingga informasi dapat didengar dan dilihat sekaligus. Media ini membantu siswa memperoleh pengalaman baru, memperluas pengetahuan, serta meningkatkan minat dan respons belajar.

Secara keseluruhan, klasifikasi media pembelajaran penting agar pendidik dapat memilih media yang tepat. Dengan penggunaan media yang sesuai, proses belajar menjadi lebih menarik dan siswa lebih termotivasi.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai fungsi untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Zaharah & Husna (2024) terdapat beberapa fungsi media pembelajaran antara lain: 1) penting untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, 2) Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif, tetapi juga meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, 3) penggunaan media dapat menambah interaktivitas dan variasi dalam kegiatan belajar, 4) menumbuhkan minat serta motivasi baru bagi siswa, bahkan memberikan pengaruh positif terhadap aspek psikologis mereka.

Selain fungsi media pembelajaran tersebut ada beberapa fungsi media pembelajaran berdasarkan pendapat (Rahayuningsih et al., 2022) antara lain: 1) Sebagai penunjang untuk menciptakan suasana belajar

yang asik dan efektif, 2) Menjadi bagian esensial dari sistem pembelajaran. 3) Digunakan sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, 4) Bukan sebagai alat hiburan semata, 5) Mempercepat proses dan pemahaman belajar, 6) Meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dan, 7) Memberikan pengalaman konkret dan mengurangi verbalisme.

Berdasarkan paparan fungsi media pembelajaran tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran sehingga dapat mempercepat proses dan pemahaman belajar siswa sehingga terciptanya proses pembelajaran yang optimal.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran yang disebutkan oleh (Rambe & Asmida, 2025), antara lain:

- 1) Penggunaan media dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 2) Materi pelajaran dapat disampaikan secara terarah dan mudah dipahami, hal tersebut akan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 3) Metode pengajaran menjadi lebih bervariasi, tidak hanya bertumpu pada komunikasi verbal, sehingga mengurangi kebosanan siswa dan membantu guru menjaga energi selama mengajar.

Menurut Rejeki et al. (2020) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan efektivitas belajar: Media yang dirancang dengan baik membantu proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan berkualitas.
- 2) Meningkatkan minat siswa: Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan ketertarikan siswa untuk belajar.
- 3) Pembelajaran sesuai kemampuan: Memungkinkan pendekatan individual, menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan masing-masing siswa.
- 4) Penyampaian materi langsung: Berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi secara jelas dan langsung kepada siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran memiliki kegunaan untuk mendukung kegiatan pembelajaran khususnya pada penyampaian pokok bahasan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

e. Media Pembelajaran Digital

1) Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital mengacu pada berbagai sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berbasis digital untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, efektif, dan selaras dengan kemajuan teknologi. Penggunaan media digital

dalam pembelajaran dapat difasilitasi melalui berbagai perangkat keras seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar serta perangkat lunak, termasuk aplikasi pendidikan, platform pembelajaran daring, video instruksional, dan simulasi interaktif (Najihah et al., 2025). Pendidikan di era modern, media digital tidak hanya berguna sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga menjadi jembatan yang menghubungkan siswa dengan sumber belajar yang lebih luas dan beragam, baik secara visual, audio, maupun kinestetik.

Kehadiran media pembelajaran digital mendorong transformasi dalam proses pembelajaran, menggesernya dari pendominasian guru menuju fokus yang lebih besar pada aktivitas dan keterlibatan siswa. Media digital memungkinkan siswa dapat belajar dengan mandiri, fleksibel, dan kolaboratif melalui berbagai sumber yang mudah diakses (Naibaho et al., 2024). Selain itu, media pembelajaran digital dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa baik itu visual, kinestetik, dan auditori sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Dalam penerapannya, menurut Wahyuni & Haryanti (2024) guru memiliki peran penting dalam menyesuaikan jenis media digital yang digunakan dengan cakupan materi, tujuan pembelajaran, serta tingkat perkembangan siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai sesuatu yang baru dan strategis serta berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan di era revolusi industri 4.0. Keberadaan media digital bukan hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi dapat digunakan juga untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui visualisasi konsep yang lebih konkret dan aplikatif. Melalui integrasi media digital, proses pembelajaran diharapkan bukan sekadar menghasilkan penguasaan teoretis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di masa depan.

2) Manfaat Media Pembelajaran Digital

Media Koneksi yang merupakan media pembelajaran digital, media digital memiliki beberapa manfaat berdasarkan pendapat (Adventyana et al., 2023) antara lain :

- a) Media pembelajaran mampu membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik, karena memungkinkan adanya komunikasi antara guru dan siswa.
- b) Media ini memungkinkan proses belajar berlangsung lebih mandiri tanpa selalu membutuhkan pendampingan guru secara langsung.
- c) Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, media pembelajaran dapat menjadi sarana efektif untuk berinteraksi dan bertukar

informasi.

- d) Penggunaan media mendorong guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran, terutama dengan menggunakan media pembelajaran digital.
- e) Media pembelajaran menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan efisien.
- f) Media pembelajaran digital berguna untuk mendukung strategi dan metode pengajaran yang diterapkan dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran digital sangat berguna untuk mendukung proses pembelajaran yang efisien serta efektif untuk digunakan.

3) Kriteria Media Pembelajaran Yang Baik

Sebelum menentukan media yang akan digunakan, guru perlu memahami berbagai kriteria agar media yang dipilih mampu menunjang proses belajar secara optimal. Menurut (Shabrina et al., 2025) pemilihan media harus memperhatikan sejumlah aspek penting yang berkaitan dengan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan serta karakteristik siswa, dan kondisi pengajar yang akan menggunakannya.

Selain itu, faktor lain seperti kemudahan dalam penggunaan, ketersediaan alat dan bahan, kualitas teknis, serta

biaya pembuatan juga menjadi pertimbangan penting. Media yang baik idealnya bukan sekadar menarik dan mudah digunakan, tetapi juga fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai situasi belajar (Sari & Ifana, 2025). Dengan demikian, guru dapat memilih media yang tepat agar kegiatan pembelajaran berjalan secara optimal dan menyenangkan.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, disimpulkan bahwasannya media pembelajaran yang baik yaitu media yang memiliki kesesuaian dengan capaian pembelajaran, materi dan tingkat perkembangan siswa, serta mudah dibuat.

2. Media Koneksi Berbasis *Website* Genially

a. Pengertian Media Koneksi Berbasis *Website* Genially

Media pembelajaran Koneksi, merupakan singkatan dari (Konsep Ekosistem Interaktif). Media Koneksi adalah media pembelajaran dengan berbasis *website* Genially yang memiliki berbagai fitur pendukung efektivitas proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran Koneksi ini mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik dengan penyajian materi yang singkat, padat, dan jelas. Pada media pembelajaran ini terdapat video yang mendukung kegiatan pembelajaran sehingga siswa memahami materi dengan mudah. Fitur-fitur seperti animasi, tautan interaktif, kuis, permainan, dan video dapat menjadikan kegiatan belajar cenderung aktif dan tidak monoton. Media Koneksi ini dapat diakses secara fleksibel menggunakan

perangkat digital seperti laptop, *handphone*, *computer*, atau *chromebook*, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga mendukung penerapan pembelajaran mandiri. Media ini juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, bukan sekadar penerima informasi tetapi berperan sebagai penjelajah pengetahuan.

Genially adalah platform berbasis *website* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif secara digital. Berdasarkan pendapat Ayuningtyas et al. (2024) yang menyatakan bahwa “genially adalah platform berbasis *website* yang menyediakan berbagai fitur interaktif sehingga memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Melalui Genially, pengguna dapat mengembangkan berbagai jenis konten seperti presentasi, infografis, kuis, permainan edukatif, dan materi pembelajaran interaktif lainnya dengan tampilan yang menarik serta mudah digunakan. Kehadiran fitur animasi, gambar, audio, dan tautan interaktif membuat kegiatan pembelajaran berjalan secara aktif dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. *Website* Genially dapat diakses melalui *link* sehingga memudahkan guru atau siswa untuk menggunakan media pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

Genially juga mendukung kegiatan belajar-mengajar di era modern karena memungkinkan penyajian materi secara visual dan interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media berbasis

Genially menunjang kegiatan guru untuk membangun suasana pada pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa terlibat secara aktif dan tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berjalan. Dengan berbagai fitur yang tersedia, genially menjadi salah satu platform digital yang relevan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai pembelajaran abad ke-21. Media Koneksi berbasis *website* Genially ini dapat membantu siswa memahami konsep materi dengan mudah melalui kombinasi teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif dalam satu tampilan pembelajaran. Penggunaan media Koneksi berbasis *website* Genially dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran yang sesuai, seperti model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) karena media Koneksi memuat video yang menunjukkan permasalahan nyata yang berhubungan dengan materi IPAS khususnya materi harmoni dalam ekosistem, sehingga sangat cocok jika media Koneksi dipadukan dengan model PBL.

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu dari berbagai mata pelajaran yang mulai diajarkan pada siswa sejak kelas rendah. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bentuk integrasi antara dua ranah ilmu yang saling berkaitan dalam memahami fenomena kehidupan dan lingkungan sosial di sekitar siswa. IPAS menekankan pada rasa

keingintahuan, kepedulian terhadap lingkungan alam maupun sosial, dan memiliki sikap ilmiah (Rahmadhanty et al, 2023). Dengan pengetahuan Alam dan Sosial siswa diberikan bekal untuk dapat mengenali siapa dirinya dan bagaimana karakteristik lingkungannya. Pembelajaran IPAS pada dasarnya adalah siswa diharapkan mampu memaknai hubungan antara peristiwa alam dengan aktivitas manusia secara kontekstual dan ilmiah (Zahroh et al., 2024) .

Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada pengalaman belajar langsung. Siswa didorong untuk mengamati, meneliti, dan menemukan sendiri konsep-konsep yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Integrasi antara aspek alam dan sosial dalam IPAS membantu siswa memahami bahwa ilmu pengetahuan tidak berdiri sendiri, melainkan saling terhubung dalam satu kesatuan sistem kehidupan (Evitasari et al, 2025). Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pembelajaran IPAS berfungsi bukan hanya sebagai sarana penyampaian pengetahuan, namun juga sebagai upaya pembentukan karakter ilmiah, tanggung jawab sosial, dan kemampuan berpikir lintas disiplin.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di sekolah dasar yakni berfungsi memberi siswa

kemampuan memahami fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitar mereka. IPAS juga dimaksudkan sebagai mata pelajaran yang mendorong siswa agar mengaitkan konsep-konsep dasar IPA dan IPS dengan konteks kehidupan nyata mereka, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih berarti. Selaras dengan pendapat Evitasari et al. (2025) materi IPAS melibatkan kemampuan siswa dalam penguasaan konsep-konsep dasar dan menuntut siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dari beragam disiplin ilmu, memahami interaksi yang terjadi pada fenomena alam dan sosial, dan menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk memahami pola, sebab-akibat, dan dampak dari fenomena di sekitar mereka. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Nurmeta et al. (2023) yang menyatakan bahwa tujuan kegiatan belajar mata pelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan keterampilan dalam mencari informasi, memahami diri sendiri, dan lingkungan sekitar, serta mengembangkan pengetahuannya.

Tujuan pembelajaran IPAS bukan hanya berfokus untuk menguasai suatu konsep tertentu, disisi lain untuk meningkatkan keseluruhan kemampuan siswa. Diharapkan dengan melalui pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial, siswa akan memperoleh pemahaman mengenai interaksi pada fenomena alam dan kehidupan sosial, meningkatkan kompetensi untuk berpikir kritis, kreatif, dan solutif, serta

menumbuhkan empati pada lingkungan dan masyarakat.

4. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme berpandangan bahwa proses belajar merupakan aktivitas membangun pengetahuan yang dilakukan secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pengetahuan tidak dipandang sebagai sesuatu yang dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa, melainkan dibentuk berdasarkan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar sehingga siswa memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi, menemukan, serta mengembangkan pemahamannya secara mandiri. Menurut Suparno (2001), pengetahuan bukan sesuatu yang dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa, melainkan dibentuk melalui proses berpikir dan pengalaman belajar yang dimiliki oleh setiap individu.

Jean Piaget sebagai salah satu tokoh konstruktivisme menjelaskan bahwa perkembangan kognitif siswa berlangsung melalui proses adaptasi terhadap pengalaman baru. Proses tersebut meliputi asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrisasi. Asimilasi merupakan proses mengintegrasikan informasi baru ke dalam struktur pengetahuan yang telah dimiliki, sedangkan akomodasi terjadi ketika siswa menyesuaikan atau membentuk struktur pengetahuan baru karena informasi yang diperoleh belum sesuai dengan pemahaman

sebelumnya. Selanjutnya, proses ekuilibrasi berperan dalam mencapai keseimbangan antara pengetahuan lama dengan pengetahuan baru sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih utuh bagi siswa (Suparno, 2001).

Penerapan teori konstruktivisme sangat relevan dalam pembelajaran IPAS karena pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk mengamati, mengeksplorasi, menghubungkan berbagai konsep, serta memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang berorientasi pada konstruktivisme mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Sejalan dengan hasil peneliti Lestari et al. (2024), penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran IPA mendorong siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna

Berdasarkan uraian tersebut, teori belajar konstruktivisme menjadi landasan dalam pengembangan media Koneksi berbasis *website* Genially pada penelitian ini. Media Koneksi dirancang untuk menyajikan permasalahan kontekstual, visualisasi materi, serta aktivitas interaktif yang mendorong siswa mengamati,

mengeksplorasi, berdiskusi, dan membangun pemahamannya secara mandiri. Dengan demikian, pengembangan media Koneksi sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Terdapat sejumlah penelitian yang relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian yang terdahulu yang telah dilaksanakan Liliyani & Putra (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kagari Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Kangkung 1”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall, yang melibatkan para ahli dengan keahlian yang relevan pada tahap pengembangan produk, validasi kelayakan, dan pengujian efektivitas. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 93,75%, sedangkan materi memperoleh skor 97,7%. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa media KAGARI berbasis Genially termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar antara sebelum dan sesudah siswa menggunakan media KAGARI berbasis Genially. Namun, terdapat perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilaksanakan yakni terletak pada materi dan tujuan pengembangan.

2. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ashhabhi & Yulianto (2025) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif GENSI CERIA (Genially Sistem Pencernaan Manusia) Pada Siswa Kelas V SDN 02 Kedungjati Kabupaten Grobogan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Media yang dikembangkan menggabungkan unsur visual, audio, dan teks, serta permainan edukatif, yang diintegrasikan ke dalam model PBL (*Problem Based Learning*). Berdasarkan hasil validasi, media tersebut dikategorikan sangat layak dengan nilai 94,1% dari ahli media dan 93,3% dari ahli materi. Hasil uji coba lapangan juga menunjukkan peningkatan hasil belajar rata-rata siswa dari 59,75 menjadi 90, dengan nilai N-Gain sebesar 0,72, yang termasuk dalam kategori tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif GENSI CERIA dianggap efektif dan layak direkomendasikan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran sistem pencernaan manusia. Namun, penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan pada aspek yang diteliti yakni terletak pada pokok bahasan materi.
3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aini et al. (2025) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Genially Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di SDN 01 Gumawang. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengidentifikasi pengembangan sumber belajar interaktif berbasis web menggunakan Genially untuk mata

pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 4 SDN 01 Gumawang; (2) mengevaluasi kelayakan dan memvalidasi sumber belajar interaktif berbasis web menggunakan Genially untuk mata pelajaran tersebut; dan (3) menilai efektivitas media tersebut dalam proses pembelajaran. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan evaluasi merupakan lima tahap model ADDIE, yang merupakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa skor validasi yang diperoleh adalah 88% dari ahli media dan 89,33% dari ahli materi. Secara umum, bahan pembelajaran interaktif berbasis web tersebut dianggap sangat sesuai untuk digunakan. Skor N-Gain dan tanggapan kuesioner dari guru dan siswa menunjukkan keefektifan media tersebut. Dengan skor N-Gain sebesar 0,5, hal ini termasuk dalam rentang sedang. 90% tanggapan siswa masuk ke dalam kategori ‘sangat praktis’, sedangkan 90,66% tanggapan dosen masuk ke dalam kategori ‘praktis’.

Hal ini menunjukkan betapa ramah pengguna, bermanfaat, dan suksesnya sumber belajar interaktif berbasis web Genially dalam mendukung proses pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu pada pokok bahasan materi dan tujuan pengembangan.

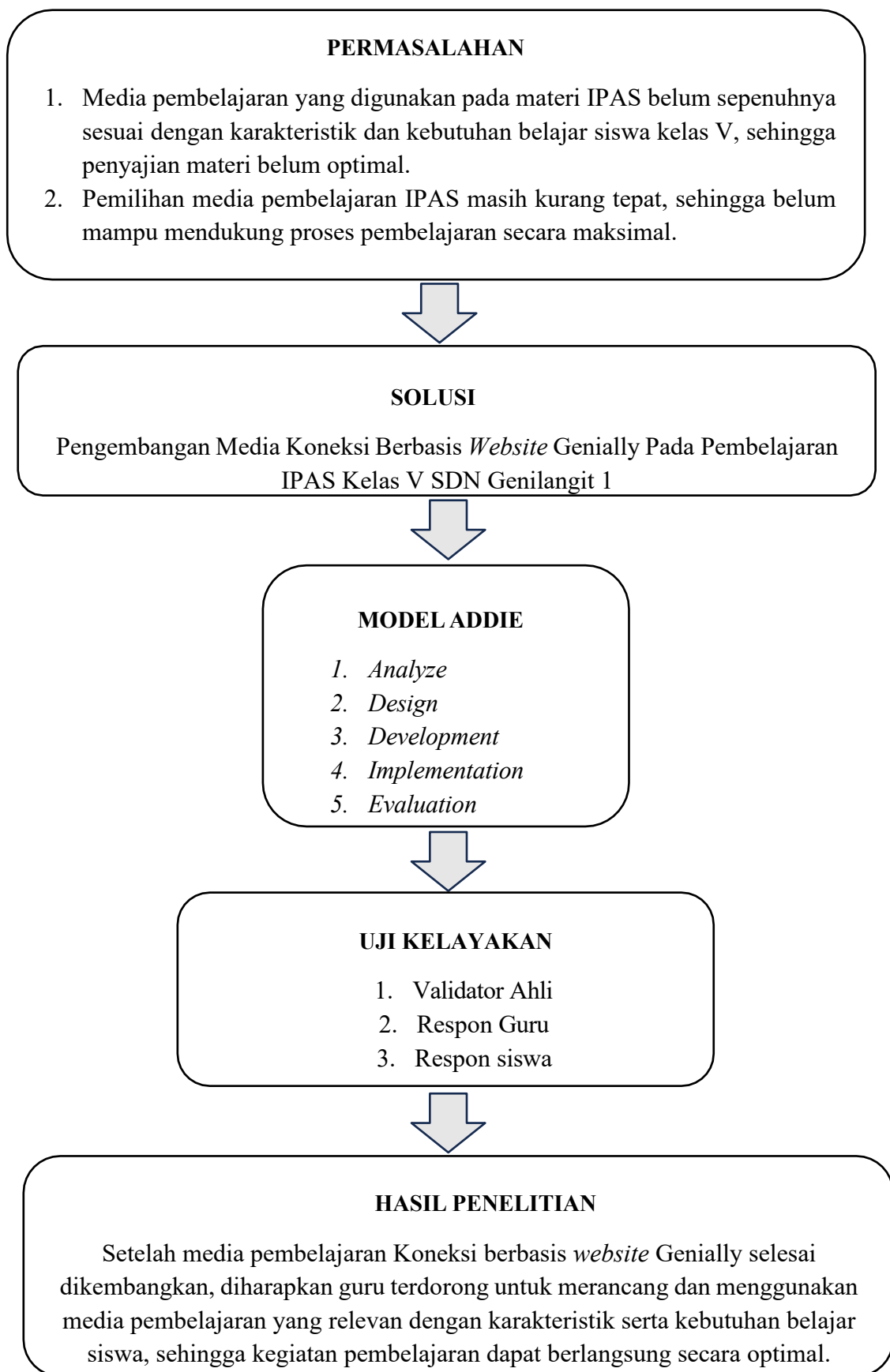
C. Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan media ini dilaksanakan karena adanya masalah yang terjadi di SDN Genilangit 1. Permasalahan tersebut didapatkan dari hasil

observasi lapangan, masalah yang didapatkan adalah penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas dan jarang diterapkan oleh guru. hal tersebut dikarenakan guru belum maksimal dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan paparan masalah tersebut, peneliti memiliki ide dan solusi dengan membuat media pembelajaran digital IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem yaitu Media pembelajaran Koneksi berbasis website Genially. Media pembelajaran Koneksi ini dibuat dan dikembangkan dengan memanfaatkan website Genially. Pada media ini terdapat materi pembelajaran, video pembelajaran dan kuis yang menarik.

Fokus penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran Koneksi berbasis website Genially pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V sekolah dasar. Penelitian nantinya dilaksanakan di SDN Genilangit 1. Pengembangan media ini dimaksudkan agar mampu menjadi solusi untuk guru dalam mengatasi permasalahan pada kegiatan pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V. Adapun bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.

D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pengembangan media Koneksi berbasis *website* Genially pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SDN Genilangit 1 dapat terlaksana dengan baik dan sesuai pada tahapan model pengembangan ADDIE.
2. Media Koneksi berbasis *website* Genially yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dengan kategori sangat valid dari ahli materi ahli media, dan ahli bahasa sehingga layak digunakan pada kegiatan pembelajaran IPAS.
3. Media Koneksi berbasis *wesbsite* Genially mendapatkan respon positif dari guru dan siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini layak, menarik, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.