

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

IPAS merupakan pembelajaran terpadu antar ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka untuk menumbuhkan pemahaman utuh tentang fenomena alam dan social di sekitar peserta didik (Hanum et al., 2024). Pembelajaran ini dirancang untuk menghubungkan pengembangan literasi, numerasi, dan ketrampilan berfikir kritis sejak sekolah dasar (Viqri et al., 2024; Zahra, 2024). IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran baru di Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan IPA dan IPS dalam satu kesatuan tema agar siswa memahami gejala alam, teknologi, masyarakat, dan lingkungan secara menyeluruh (Hanum et al., 2024). Integrasi ini menekankan keterikatan antara konsep sains dan fenomena social sehingga siswa tidak belajar secara terpisah, tetapi melihat hubungan antara manusia, lingkungan, dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama pembelajaran IPAS adalah mengembangkan ketrampilan inkuiri, ketrampilan memahami diri dan lingkungan, serta menumbuhkan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap masalah-masalah alam dan social (Viqri et al., 2024). Desain IPAS juga mendukung penguatan literasi dan numerasi yang diukur dalam asesmen kompetensi minimum dengan cara kumpulan bacaan, data, dan pemecahan

masalah kontekstual dalam satu rangkaian pembelajaran (Ani Rusilowati, 2020).

Dari pendapat tersebut, dapat di simpulkan bahwa IPAS adalah pembelajaran terpadu IPA dan IPS yang dirancang untuk membentuk pemahaman holistic siswa terhadap fenomena alam, social, teknologi dan lingkungan sejak SD, melalui integrasi tema yang menekankan hubungan manusia, lingkungan, dan teknologi. Dengan tujuan untuk mengembangkan literasi, numerasi, berfikir kritis, inkuiri, serta sikap peduli dan bertanggung jawab, dievaluasi kontekstual.

Pendidikan IPAS di sekolah dasar di Indonesia menghadapi tantangan serius seperti keterbatasan sarana prasarana, rendahnya literasi sains siswa, dan minimnya media pembelajaran interaktif yang menarik. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang berminat dan sulit memahami konsep abstrak, sebagaimana terlihat dari dominasi metode ceramah yang berpusat pada guru yang pasif. Penggunaan media digital seperti Genially menjadi salah satu solusi dari masalah tersebut karena dengan media interaktif Genially memungkinkan peserta didik dapat meningkatkan keterlibatannya melalui animasi dan kuis, hal ini pastinya sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan pada observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN Kecamatan Madiun, Kabupaten Madiun, belum adanya penelitian dan pengembangan media *Genially* dengan pendekatan Deep Learning yang dilakukan sebelumnya di kelas IV SDN. Penggunaan media pembelajaran oleh

guru masih kurang berinovasi di materi gaya di sekitar kita, guru sering menggunakan LKS dan menggunakan metode pembelajaran ceramah disetiap pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak termotivasi dan tidak tertarik untuk belajar, karena hanya menggunakan model pembelajaran dan media ajar yang monoton, maka belajar akan terasa sangat membosankan. Terlebih pada materi gaya disekitar kita terdapat beberapa gambar yang sangat terbatas di LKS yang membuat peserta didik sulit memahami materi dan sulit untuk menghubungkannya di kehidupah sehari-hari. Berdasarkan kondisi di sekolah tersebut maka dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif Genially dengan pendekatan deep learning ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, karena didalam media pembelajaran interaktif genially terdapat animasi, gambar, audio yang sangat menarik dan dapat mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pengembangan media interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran IPAS SD didasarkan pada kebutuhan untuk menghadapi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media Genially mampu meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas siswa, serta dinilai sangat layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi, bahasa, dan media (Afni & Bektiningsih, 2024; Seluma et al., 2025). Dalam konteks IPAS, Genially memungkinkan guru mengintegrasikan teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif sehingga dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep dan menghubungkan materi

dengan konteks kehidupan sehari-hari (Seluma et al., 2025). Penggunaan Genially dalam pembelajaran IPAS juga terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang masih didominasi metode ceramah (Afni & Bektiningsih, 2024). Pengembangan media interaktif berbasis Genially pada IPAS bertujuan untuk menciptakan pembelajaran menarik dan sesuai karakteristik siswa, dengan integrasi teks, gambar, animasi, serta kuis untuk membangun pemahaman konsep dan keterhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian menunjukkan Genially layak dan efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.

Pendekatan deep learning dalam konteks pedagogis (bukan sekedar kecerdasan buatan) menekankan proses belajar yang mendalam, bermakna, dan menuntut siswa terkait pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, berfikir kritis, serta memecahkan masalah autentik (Cahyanto et al., 2025). Pada tingkat SD, pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berfikir kritis, dan ketrampilan pemecahan masalah siswa melalui aktivitas belajar yang menuntut eksplorasi, diskusi dan refleksi (Hayati & Tamansiswa, 2025). Dalam pembelajaran IPAS, deep learning diwujudkan melalui tugas-tugas yang mendorong siswa menyelidiki fenomena nyata, menganalisis hubungan sebab-akibat, dan menyajikan temuan secara runtun, sehingga pembelajaran tidak berhenti pada hafalan fakta. Penelitian ini juga menegaskan bahwa penerapan aspek kognitif sekaligus afektif, psikomotorik,

dan social siswa, karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar (Cahyanto et al., 2025; Hayati & Tamansiswa, 2025). Integrasi media Genially dengan pendekatan deep learning pada pembelajaran IPAS memungkinkan desain aktivitas yang tidak hanya interaktif, tetapi juga menuntun siswa melakukan eksplorasi konsep secara bertahap dan refleksi. Melalui fitur hyperlink, kuis bercabang, dan simulasi sederhana di Genially, guru dapat membuat alur belajar yang mendorong siswa mengajukan pertanyaan, menguji hipotesis, dan merefleksikan jawaban, sehingga proses belajar menjadi lebih mendalam dan bermakna (Afni & Bektiningsih, 2024; Sitinjak et al., 2025). Penggunaan Genially dalam kerangka deep learning juga sejalan dalam tuntutan pedagogis digital abad ke-21, dimana guru diharapkan mampu memadukan kompetensi pedagogis dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif dan berpusat pada siswa. Pelatihan pengembangan multimedia interaktif menggunakan Genially terbukti dapat meningkatkan kompetensi pedagogis guru digital dan mendorong implementasi pembelajaran yang lebih inovasi dan inspiratif di kelas IPAS (Sitinjak et al., 2025).

Tema “Found Around Us” dalam pembelajaran IPAS SD sangat relevan untuk mengajak siswa mengamati objek, gejala, dan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar mereka, seperti benda-benda di rumah, sekolah, maupun lingkungan alam dan social sekitar (Afni & Bektiningsih, 2024; Cahyanto et al., 2025). Melalui media secara umum, tema ini dapat dikembangkan menjadi

papan interaktif yang memuat peta lingkungan, gambar, video pendek, dan kuis yang mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi, mengklasifikasi, serta menjelaskan fenomena yang mereka temui sehari-hari (Afni & Bektiningsih, 2024). Pendekatan deep learning pada tema tersebut diimplementasikan dengan cara meminta siswa tidak hanya mengenali objek di sekitarnya, tetapi juga menganalisis fungsi, hubungan dan dampaknya terhadap kehidupan manusia serta lingkungan, misalnya melalui proyek kecil atau tugas investigasi yang dibangun dalam scenario interaktif Genially. Dengan demikian, pembelajaran IPAS tidak hanya menumbuhkan pengetahuan factual, tetapi juga sikap peduli lingkungan dan kemampuan berfikir sistematis sejak sekolah dasar (Cahyanto et al., 2025; Hayati & Tamansiswa, 2025).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanan pengembangan media interaktif Genially dengan pendekatan deep learning pada tema “*Found Around Us*” dalam pembelajaran IPAS SD untuk meningkatkan pemahaman konsep berfikir kritis, dan sikap peduli lingkungan siswa?
2. Bagaimana kelayakan media Genially “*found around us*” pada materi gaya di sekitar kita?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media interaktif Genially yang dengan pendekatan deep learning pada tema “Found Around Us” dalam pembelajaran IPAS SD terhadap peningkatan konsep kemampuan berfikir kritis, serta sikap peduli lingkungan siswa sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media interaktif Genially yang berinteraksi dengan pendekatan deep learning pada tema “ *Found Around Us*” dengan materi gaya di sekitar kita dalam pembelajaran IPAS SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran berbasis Genially dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan dan acuan dalam penerapan media pembelajaran IPAS selain itu hal ini dapat membuktikan bahwa pendekatan deep learning benar-benar membuat siswa berpikir lebih dalam dan bermakna, bukan hanya menghafal fakta.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian bias digunakan untuk:

- a. Bagi siswa: Media Interaktif berbasis Genially ini diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Dengan tampilan animasi dan kuis menarik yang mengajak mereka mengeksplorasi lingkungan sekitar seperti benda di rumah atau sekolah, sehingga pemahaman konsep lebih kuat, motivasi belajar meningkat, dan peserta didik berlatih berfikir kritis soal hubungan manusia dengan alam.
- b. Bagi guru: Media interaktif Genially dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran pendukung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media ini membantu guru dalam menyajikan materi secara variatif, kontekstual dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih efektif.
- c. Bagi peneliti: Hasil pengembangan media interaktif berbasis genially ini dapat dijadikan sebagai referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS dan pendidikan di lingkungan sekolah dasar.
- d. Bagi sekolah: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital. Selain itu media interaktif genially ini dapat mendukung pengembangan sarana dan prasarana

pembelajaran berbasis teknologi yang inovasi serta ramah lingkungan di sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Genially yang akan digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar pada materi gaya disekitar kita. Media tersebut dapat diakses secara online saja di rancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami lebih dalam materi pembelajaran. Halaman menu capaian pembelajaran, menu materi yang sudah disesuaikan dengan kurikulum sekolah dasar dan menu permainan sederhana yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS.
2. Materi pembelajaran IPAS di rancang secara sistematis sesuai capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penyajian materi dilengkapi dengan teks naratif sederhana dan ilustrasi gambar sederhana, guna mendukung pemahaman konsep, dengan desain visual yang menarik dan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa SD.
3. Penyusunan materi dalam media secara umum menerapkan langkah-langkah pembelajaran deep learning, meliputi kegiatan mengamati benda dan fenomena di sekitar kita, menganalisis fungsi dan tindakan dalam kehidupan sehari-hari, mengeksplorasi dampak terhadap lingkungan dan

manusia, serta merefleksikan temuan melalui kuis interaktif. Pendekatan ini mendorong siswa SD untuk berfikir lebih dalam, peduli terhadap lingkungan sekitar, dan aktif membangun pemahaman sendiri melalui tema *“found around us”* yang penuh animasi dan petualangan digital.

F. Pentingnya Pengembangan

Asumsi peneliti mengenai pentingnya perkembangan media interaktif berbasis genially untuk di terapkan kepada siswa yaitu:

1. Perkembangan media interaktif berbasis Genially sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena mampu meningkatkan keterlibatan aktif, berfikir kritis, dan pemahaman konsep abstrak dalam IPAS melalui fitur gemifikasi dan animasi yang kontekstual. Media ini mengatasi keterlibatan metode konvensional dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh perhatian.
2. Genially efektif meningkatkan ketrampilan berfikir kritis siswa SD melalui elemen interaktif seperti kuis dan infografis, sekaligus memfasilitasi pemahaman mendalam. Pengembangan Genially diadaptasikan khusus untuk tema *“Found Around Us”* karena mendukung pembelajaran berbasis lingkungan sekitar, mengubah siswa pasif menjadi pembelajaran mandiri dan reflektif dengan validitas ahli tinggi serta respon siswa sangat layak.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bentuk alat bantu visual, audio, audiovisual, atau digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar guna memperjelas materi, meningkatkan motivasi siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep. Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penjelasan verbal guru, seperti presentasi interaktif Genially yang mengintegrasikan animasi dan kuis untuk tema IPAS. Media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk membangkitkan minat belajar, mengalihkan perhatian siswa, serta menyajikan materi secara konkret melalui berbagai bentuk seperti buku, video, atau platform digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaannya memungkinkan menyampaikan informasi yang seragam dan ringkas, terutama untuk konsep abstrak.

2. Media Pembelajaran Interaktif Genially

Media Pembelajaran interaktif Genially didefinisikan sebagai platform digital berbasis web yang memungkinkan pembuatan konten pembelajaran interaktif seperti presentasi animasi, infografis, kuis, dan gamifikasi dengan fitur drag and drop untuk guru sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan elemen multimedia yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar dinamis dan tidak monoton. Media interaktif

secara umum dipadukan oleh kemampuan modular untuk menyusun materi kontekstual, akses fleksibel offline/online, serta elemen gamifikasi yang memfasilitasi desain tinggi dari ahli pendidikan. Platform ini mendukung kolaborasi guru dan siswa dan personalisasi konten lokasi seperti pengamatan lingkungan sekitar.

3. *Found Around Us*

Materi benda dan fenomena ditemukan di sekitar kita dalam pembelajaran IPAS SD mencakup contoh-contoh sumber energi, makhluk hidup, dan fenomena alam yang dapat diamati sehari-hari untuk pembelajaran interaktif. Beberapa contoh utama meliputi sumber energi seperti matahari, angin, udara, dan baterai yang ada di lingkungan sekolah dasar. Selain itu, magnet, pelangi buatan, dan siklus udara dari hujan juga sering digunakan dalam proyek sains sederhana untuk mengenalkan konsep fisika dan kimia dasar. Hewan dan tumbuhan disekitar seperti semut, kupu-kupu, serta rantai makanan di ekosistem lokal menjadi materi biologis yang relevan.

Menurut Riwanto dan Budiarti, n.d. (2021) Mengembangkan media interaktif IPAS SD kelas IV yang mengintegrasikan karakter peduli lingkungan melalui animasi dampak perilaku negatif terhadap hutan, udara, perairan, dan tanah, sehingga siswa memahami pelestarian sumber daya alam di sekitar mereka. Hal ini mendukung pembelajaran mandiri tentang elemen sekitar. Pendekatan ini selaras dengan kurikulum merdeka

yang menakutkan fenomena pengamatan nyata untuk membangun pemahaman dasar ilmu pengetahuan.

4. *Deep Learning*

Deep learning merujuk pada pendekatan pendidikan mendalam yang mendorong siswa untuk memahami konsep secara menyeluruh, mencakup pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, serta menerapkannya dalam konteks nyata, berbeda dengan pembelajaran permukaan yang hanya fokus pada hafalan. Pendekatan ini menekankan proses reflektif, keterlibatan aktif siswa, dan pengelolaan informasi mendalam untuk membangun kompetensi abad 21 seperti berfikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam kurikulum merdeka Indonesia, pembelajaran mendalam dihidupkan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, penuh perhatian, dan menyenangkan. Pembelajaran mendalam melibatkan enam komponen inti : karakter, kwanegaraan, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan karakter global, yang saling terkait untuk pengembangan holistic siswa. Prosesnya mencakup lintas disiplin, refleksi diri, dan penerapan praktis, sehingga siswa tidak hanya mengingat fakta tetapi juga merevolusi pemahaman mereka terhadap dunia nyata.

