

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membangun karakter dan kemampuan membentuk kualitas generasi bangsa. Sebagaimana tercantum di UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan upaya yang dilakukan dengan kesadaran serta perencanaan untuk membentuk lingkungan pembelajaran yang mendukung, sehingga siswa dapat dengan aktif menggali dan memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya (Ichsan & Hadiyanto, 2021). Dalam mewujudkan tujuan tersebut, sekolah dasar berperan sebagai instansi pendidikan formal yang tidak hanya terbatas pada memberikan pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan yang relevan di abad ke-21 seperti kreativitas, pemikiran kritis, dan kemampuan bekerja sama atau kolaborasi (AR & Ismail, 2024).

Kurikulum Merdeka hadir sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 tersebut. Kurikulum ini lebih mengutamakan pengembangan kompetensi holistik siswa yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan karakter (Marwiyah et al., 2024). Kurikulum Merdeka menghadirkan berbagai pembaharuan, salah satunya ada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS yang merujuk pada hasil penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS (Kemendikbud, 2022).

Mata pelajaran IPAS mencakup kajian tentang segala sesuatu di alam semesta serta interaksinya, termasuk makhluk hidup hingga benda mati. Selain itu, IPAS juga menelaah bagaimana manusia menjalankan perannya, baik sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya (Allutfia & Setyaningsih, 2023). Penerapan Kurikulum Merdeka SD Negeri Klumpit 01 khususnya IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dilaksanakan menjadi dua bagian, yakni pada semester 1 membahas materi IPA terlebih dahulu dan semester 2 baru membahas materi IPS.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang sudah diberikan sejak jenjang pendidikan dasar sampai menengah. Ilmu Pengetahuan Alam pada dasarnya mempelajari alam beserta segala isinya melalui proses ilmiah seperti pengamatan, percobaan, dan penyelidikan (Abdullah et al., 2025). Pembelajaran IPA bertujuan agar siswa dapat memahami beragam kejadian alam yang berlangsung di lingkungan sekitar mereka. Tidak hanya pemahaman konsep saja, pembelajaran IPA juga memberikan bekal pengetahuan praktis kepada siswa dalam mengelola dan menjaga alam semesta dengan cara yang bijaksana, sehingga keberlanjutannya tetap terjaga untuk masa depan (Sitiman et al., 2025).

Hasil belajar adalah salah satu tolok ukur krusial yang digunakan untuk menilai keberhasilan suatu proses pendidikan. Ahmad Susanto menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dialami oleh siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai konsekuensi dari aktivitas

belajar yang telah dilakukan (A. Setiawan, 2020). Model pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif membuat suasana belajar dengan lebih nyaman, membangun motivasi siswa, dapat meningkatkan konsentrasi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun dalam praktiknya di lapangan, pencapaian hasil belajar yang maksimal masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam pembelajaran IPAS.

Materi IPAS dianggap cukup sulit oleh sebagian siswa, terutama karena beberapa materinya bersifat abstrak dan membutuhkan penalaran yang cukup dalam, sementara siswa SD pada umumnya lebih mudah untuk memahami sesuatu dengan pengalaman langsung dan nyata (Susilasari et al., 2025). Agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik, maka pembelajaran yang dilakukan perlu motivasi dan semangat yang tinggi. Namun pada kenyataannya, menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri Klumprit 01, yaitu Bapak Surakhmat, S.Pd dan Ibu Liza Dwi Jayanti, S.Pd pada tanggal 6 Januari 2026, ditemukan bahwa kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS dan dengan mudahnya mereka merasa bosan. Kondisi tersebut tidak lepas dari minimnya variasi media pembelajaran, dimana guru dan siswa masih mengandalkan media konvensional berupa gambar, media konkret, dan buku LKS saja. Sehingga dalam pelaksanaannya hasil belajar siswa belum maksimal pada kelas V SD Negeri Klumprit 01. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran IPAS dirasa perlu sebagai salah satu solusi agar pemahaman siswa lebih meningkat.

Secara umum, pengertian media pembelajaran bisa dipahami sebagai sarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar dengan fungsi untuk memicu pemikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan siswa, agar dapat mendorong terjadinya kegiatan belajar yang lebih baik (Mahardika et al., 2021). Tanpa media yang menarik, siswa cenderung mudah bosan, tidak tertarik mengikuti pelajaran, dan hasil belajarnya juga kurang maksimal (Astutik, 2020). Maka dari itu diperlukan pembaharuan dalam penggunaan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat sekaligus memotivasi siswa agar lebih semangat belajar.

Hasil wawancara terhadap kedua guru kelas V SD Negeri Klumprit 01 diketahui bahwasannya dalam pembelajaran IPAS materi “Harmoni dalam Ekosistem” dilakukan dengan media pembelajaran konvensional tanpa adanya media berbasis teknologi dalam menjelaskan. Kondisi ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih belum maksimal, sehingga sejumlah siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diatur minimal sebesar 75. Tercatat 12 dari 24 siswa di kelas V A (50%) dan 14 dari 24 siswa di kelas V B (58%) belum memenuhi nilai tersebut. Hasil yang diperoleh oleh siswa pasti berkaitan dengan bagaimana berlangsungnya proses belajar mengajar. Permasalahan siswa juga ditunjukkan dengan rendahnya antusiasme siswa saat belajar. Hal ini terlihat dari observasi yang dilakukan yakni perilaku mereka yang sering mengobrol dengan teman sebangku meski materi sedang menjelaskan oleh guru. Akibatnya, siswapun kesulitan memahami pelajaran yang disampaikan. Di sisi lain, guru juga masih

menerapkan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajarannya, sehingga guru juga masih menjadi pusat pembelajaran dan siswa cenderung pasif dengan hanya duduk mendengarkan tanpa terlibat aktif. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan jenuh. Dari sisi media pembelajaran guru juga masih mengandalkan media konvensional seperti gambar, benda konkret, dan buku LKS. Sementara itu, pemanfaatan media digital seperti *Genially* belum pernah diterapkan sama sekali dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar, diperlukan media pembelajaran yang mampu membimbing siswa dalam memecahkan persoalan belajar mereka. Mengingat perkembangan teknologi yang kian maju dan siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pencapaian belajar mereka. Banyak sekali media yang menarik serta inovatif, salah satunya adalah *Genially* yang akan digunakan untuk penelitian ini. *Genially* merupakan salah satu media pembelajaran bersifat kreatif, inovatif, serta interaktif dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menyediakan berbagai fitur pembelajaran interaktif seperti presentasi, video edukasi, poster digital, permainan edukatif, serta berbagai jenis materi pengajaran lainnya dengan desain yang menarik dan menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dalam belajar sekaligus mengurangi rasa bosan siswa selama kegiatan pembelajaran (Fatma & Ichsan, 2022).

Media *Genially* memiliki fungsi yang hampir sama dengan *PowerPoint*, namun dilengkapi dengan fitur yang jauh lebih beragam dan menarik, termasuk

berbagai pilihan template dengan tema yang berbeda-beda (Ni'mah et al., 2022). Media ini memiliki kemampuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan tidak membosankan, serta, memberikan perspektif baru bagi siswa dalam memahami serta menguasai materi pembelajaran (Florentina et al., 2025). *Genially* memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya cocok untuk pembelajaran, antara lain fitur permainan dan interaktif yang dapat memikat perhatian siswa, mudah diakses dan dioperasikan oleh guru, menyediakan berbagai fitur seperti presentasi dan infografis, serta berpotensi meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar (Rinjani, 2024).

Beberapa penelitian terkait penggunaan *Genially* sebagai alat pengajaran pernah dilakukan oleh (Nur'aini et al., 2025) yang menyimpulkan bahwasannya media *Genially* dapat dijadikan alternatif efektif untuk mendukung proses pembelajaran IPAS. Sementara itu, penelitian dari (Putra & Afrina, 2023) juga menunjukkan bahwa penerapan media interaktif yang menggunakan *Genially* telah terbukti dapat meningkatkan motivasi serta ketertarikan belajar anak-anak di tingkat sekolah dasar. Sedangkan (Aprilyani & Usamah, 2025) menyimpulkan bahwa penggunaan media *Genially* sangat mempengaruhi hasil pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Luthfiah et al., 2025) mengungkapkan bahwa pemasangan *Genially* dalam proses belajar mengajar IPAS terbukti meningkatkan partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan pemahaman konseptual siswa sehingga menyenangkan dalam pembelajarannya. Di sisi lain, (Zamri et al.,

2025) menegaskan bahwa menggunakan media pembelajaran secara digital *Genially* yang interaktif mampu menghasilkan hasil belajar dengan rata-rata yang lebih besar apabila dibandingkan dengan media konvensional. Sejalan penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksono et al., 2025) menerangkan media *Genially* dinilai efektif sebagai alat bantu mengajar dalam kurikulum merdeka yang sesuai dengan tuntutan dalam pembelajaran abad ke-21.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian berupa pengembangan media pembelajaran yang interaktif berupa *Genially* dalam materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD oleh (Jatun, 2025) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD". Media ini sendiri telah melalui tahapan validasi oleh para ahli dan mendapatkan hasil yang sangat layak, yakni ahli media sebesar 99%, ahli bahasa 90%, dan ahli materi mencapai 100%, serta telah diuji kepraktisannya dengan hasil praktis hingga sangat praktis (guru 75%, dan siswa 87%). Namun demikian, penelitian tersebut belum mengukur efektivitas media untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara langsung di lapangan. Titah Dwi Jatun (Jatun, 2025) dalam saran penelitiannya menyatakan bahwa “pada media ini bisa mencari keefektifannya untuk peneliti yang akan meneliti media pengembangan ini”. Rekomendasi ini menunjukkan bahwa peneliti sebelumnya menyadari pentingnya dilakukan uji efektivitas sebagai tahap lanjutan yang belum dilakukan.

Penggunaan *Genially* di SD Negeri Klumprit 01 ini masih sangat langka. Hal inilah yang mendorong penelitian dilakukan, khususnya dalam lingkup

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penelitian ini hadir sebagai kebaruan dengan melanjutkan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh (Jatun, 2025) yang telah membuktikan kelayakan dan kepraktisan belum sampai pada tahap menguji efektivitas media pembelajaran *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini *Genially* akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Klumprit 01.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS di SD Negeri Klumprit 01 belum maksimal, yaitu lebih dari 50% siswa masih belum berhasil mencapai KKTP yang telah ditetapkan.
2. Proses pembelajaran masih mengandalkan berupa media konvensional seperti gambar, LKS, serta buku teks, sehingga pemanfaatan dalam media pembelajaran berbasis teknologi digital belum optimal.
3. Sarana teknologi di SD Negeri Klumprit 01 belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam menunjang pembelajaran siswa.
4. Guru masih terbatas dalam menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan menarik bagi siswa.
5. Belum diketahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi harmoni dalam ekosistem di SD Negeri Klumprit 01.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan, perlu adanya batasan pada masalah supaya penelitian ini lebih terarah dan fokus. Dengan demikian, penelitian ini akan difokuskan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri Klumpit 01. Media *Genially* digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional serta belum mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Selain itu, batasan masalah dalam penelitian ini juga mencakup hasil belajar ranah kognitif yang diukur dari nilai tes siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mengenai materi harmoni dalam ekosistem?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mengenai materi harmoni dalam ekosistem.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik dari perspektif teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran khususnya dengan media berbasis teknologi dalam mata pelajaran IPAS, terutama pada materi harmoni dalam ekosistem, sebagai acuan diri sebagai calon pendidik, dan melengkapi penelitian Titah Dwi Jatun (2025) dengan data efektivitas sebagaimana yang direkomendasikan. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan media pembelajaran ke depannya.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi guru

Adapun beberapa manfaat media *Genially* bagi guru:

- 1) Guru dapat lebih bervariasi dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar.
- 2) Guru bisa lebih maksimal dalam mengelola kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 3) Mengembangkan perspektif guru terkait penggunaan media pembelajaran.

b. Manfaat bagi siswa

Adapun beberapa manfaat media *Genially* bagi siswa:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran melalui media *Genially* sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.
- 2) Mengurangi rasa bosan yang dialami siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 3) Membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti proses belajar.

c. Manfaat bagi peneliti

Untuk dapat menambah pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran *Genially* yang terkait dengan hasil belajar mata pelajaran IPAS, serta menjadi langkah awal peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi pendidik yang berkualitas dan unggul.