

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Secara etimologis, pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu *paedagogie* yang berarti bimbingan bagi anak, dari kata *pais* (anak) dan *agogos* (membimbing) (Umatin dkk., 2021: 7). Dengan demikian, pendidikan bertujuan membimbing dan mengembangkan kemampuan anak secara optimal. Pristiwanti dkk. (2022: 7911) menyatakan bahwa tujuan pendidikan mencakup pengembangan potensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam kehidupan. Sejalan dengan itu, Ki Hadjar Dewantara (dalam Setiawati dkk., 2024: 3) menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek intelektual, tetapi juga perkembangan moral, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, pendidikan bertujuan membentuk individu yang berpengetahuan sekaligus berkarakter dan berkepribadian utuh.

Masyarakat meyakini bahwa pendidikan yang berkualitas dapat membekali anak dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan sehingga mereka memiliki peluang lebih baik untuk mencapai kehidupan yang sukses dan terjamin (Safitri, dkk., 2023: 59). Jadi dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan merupakan proses bimbingan untuk mengembangkan potensi setiap individu secara optimal meliputi pengembangan intelektualitas, moral, sosial dan emosional. Jadi esensi dari pendidikan bukan hanya untuk memberikan ilmu pengetahuan tetapi juga membangun karakter dan kepribadian agar individu tersebut mampu menghadapi perubahan di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan yang berkualitas dipercaya dapat menjamin masa depan yang lebih baik bagi generasi mendatang.

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam sektor pendidikan di Indonesia, terutama sejak hadirnya internet dan perangkat digital sejak dua dekade terakhir. Transformasi ini memudahkan peserta didik dalam mengakses berbagai sumber belajar melalui platform daring dan aplikasi edukasi, sehingga memungkinkan mereka belajar secara mandiri dan mengeksplorasi pengetahuan secara lebih luas menurut Setiawati, dkk (2024: 11). Selain itu, transformasi digital juga memengaruhi cara guru mengelola dan menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efektif (Setiawati dkk., 2024: 64–65).

Guru masa kini dituntut memanfaatkan teknologi agar penyampaian materi menjadi lebih efektif, menarik, serta mendukung pembelajaran yang interaktif dan efisien (Septiani & Tambunan, 2023: 137). Dalam era digital, peran guru bergeser bukan lagi sebagai satu satunya sumber pengetahuan di dalam kelas tetapi berubah menjadi fasilitator dan mentor yang membimbing peserta didik untuk mengakses sumber belajar daring. Penerapan Kurikulum Merdeka menurut Krisdiana, dkk (2022:8688) dipandang sebagai respons terhadap pesatnya perkembangan teknologi seperti Internet of Things, Augmented Reality, dan Artificial Intelligence. Kurikulum ini mendorong kemandirian belajar, penguasaan teknologi, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, sehingga peserta didik lebih siap menghadapi tantangan era digital dan persaingan global.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang paling sulit dipahami oleh peserta didik karena materinya bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung prosesnya, sementara peserta didik masih berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan visualisasi untuk memahami

materi. Kesulitan ini juga diperparah oleh minimnya penggunaan media pembelajaran, karena guru hanya mengandalkan buku teks dimana materi IPAS yang bersifat abstrak ini akan sulit dipahami peserta didik jika hanya melalui penjelasan secara verbal maupun membaca secara teks. Meskipun guru menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran yang beragam dan berbasis teknologi yang menarik serta interaktif, guru belum pernah menerapkan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS dengan alasan keterbatasan waktu untuk membuatnya. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas yang memadai seperti proyektor, *chromebook*, papan digital, dan *WiFi* yang seharusnya dapat dimanfaatkan guru untuk memvisualisasikan materi IPAS yang abstrak.

Pernyataan dalam wawancara tersebut dibuktikan dengan data berupa dokumentasi hasil belajar peserta didik kelas III A UPTD SDN Blega 1 dalam pembelajaran IPAS. Dimana ditemukan data bahwasanya tingkat ketuntasan klasikal materi energi hanya mencapai 53% atau hanya 14 peserta didik dari jumlah keseluruhan yakni 30 peserta didik kelas III A yang mendapatkan nilai dibawah KKTP sekolah yaitu 70.

Dalam pra-penelitian juga menggunakan angket dalam pengumpulan data sebagai tindak lanjut dari hasil wawancara. Berdasarkan hasil angket terhadap 23 peserta didik kelas III A, menunjukkan data bahwa peserta didik hanya 43% yang antusias mengikuti pembelajaran IPAS, 65% merasa suasana pembelajaran membosankan, dan 61% peserta didik mengaku belum memahami materi IPAS dengan baik. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran IPAS belum mampu menarik minat dan membantu pemahaman peserta didik, terutama karena materinya bersifat abstrak sementara peserta didik berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan visualisasi. Selain itu, hasil angket menunjukkan 100% peserta didik menyatakan lebih antusias dan lebih memahami materi

jika menggunakan media pembelajaran, dan 91% tertarik pada penggunaan multimedia interaktif yang memadukan video, gambar, animasi, teks, dan kuis. Hal ini dikarenakan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran baik berupa video maupun multimedia untuk memvisualisasikan materi IPAS yang bersifat abstrak.

Berdasarkan permasalahan dari hasil pra-penelitian melalui wawancara, dokumentasi, dan angket, solusi yang ditawarkan adalah menginovasikan multimedia pembelajaran interaktif sebagai pemanfaatan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah untuk memvisualisasikan materi IPAS yang bersifat abstrak. Pemilihan multimedia ini didasarkan pada teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang menekankan bahwa penggunaan lebih banyak indera akan membuat pengalaman belajar lebih bermakna dan mudah diingat. Multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, suara, dan video termasuk dalam pengalaman visual dan audio tetap berada pada tingkat yang lebih kaya dibandingkan hanya mendengarkan verbal (mendengarkan ceramah) atau membaca teks saja.

Multimedia pembelajaran ini memuat konten materi mengenai sumber energi dan bentuk energi serta perubahan bentuk energi. Dimana karakteristik materi perubahan bentuk energi ini bersifat abstrak yang artinya jika peserta didik hanya membaca buku, maka sulit membayangkan bagaimana proses perubahan energi yang terjadi. Karena proses perubahan bentuk energi tidak dapat diamati secara langsung oleh indra mata kita tetapi kita hanya bisa melihat dampaknya tanpa memahami proses yang terjadi. Untuk mengatasi hal tersebut, multimedia pembelajaran ini dipilih sebagai solusi untuk menyajikan visualisasi proses perubahan energi secara jelas dan menarik sehingga konsep yang abstrak dapat dipahami secara konkret.

Solusi ini juga sesuai dengan pendapat guru dalam wawancara yang menyatakan saat ini media pembelajaran yang dibutuhkan untuk peserta didik adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran di kelas. Guru pun dalam hal ini sangat mendukung pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS tersebut karena media ini dirasa baru untuk peserta didik karena belum pernah menerapkan multimedia dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil angket juga menunjukkan bahwasanya memang dibutuhkan multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS yang menyajikan materi dalam bentuk kombinasi teks, gambar, warna, *background* dan video yang menarik. Diharapkan multimedia ini dapat menjadi sebuah media yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik dan diharapkan dapat menjadi media yang menarik sehingga dapat membantu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

Multimedia pembelajaran berbasis digital menjadi pilihan utama dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, video, dan elemen interaktif yang meningkatkan pemahaman peserta didik (Putra & Pratama, 2023: 323). Selain itu penggunaan multimedia dapat membantu guru menjelaskan materi abstrak serta meningkatkan motivasi belajar dan kemandirian belajar peserta didik menurut Septianingsih, dkk (2023: 34). Hal ini diperkuat oleh Rizaldi, dkk. (2024: 353) yang menyatakan bahwa multimedia berperan penting dalam meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik.

Multimedia pembelajaran menurut Ngananti, dkk (2023: 169–170). merupakan media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif

untuk menyesuaikan berbagai gaya belajar peserta didik sehingga meningkatkan pemahaman materi. Di era digital, multimedia interaktif berperan penting dalam membantu peserta didik memahami materi yang kompleks secara lebih mudah dan efektif (Firmansyah dkk., 2024: 3712). Multimedia ini juga terbukti meningkatkan pemahaman konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis, sehingga guru perlu mengikuti perkembangan teknologi untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang inovatif dan sesuai kebutuhan pendidikan menurut pendapat Harsiwi & Arini (dalam Nabila & Ariani, 2023: 443–444).

Adapun penelitian mengenai multimedia interaktif berbasis *genially* pernah dilakukan oleh Hasanah dkk (2024) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air*” ditemukan hasil bahwa multimedia *genially* yang dikembangkan ini sangat layak digunakan. Validasi dari ahli media dan ahli materi masing-masing memperoleh skor 96,7%, sementara validasi dari ahli bahasa mencapai 100%. Selain itu, respons peserta didik terhadap media ini mendapatkan skor 91%, menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan tampilan yang lebih inovatif dan menarik.

Penelitian selanjutnya dilaksanakan oleh (Putra & Afrina, 2023) berjudul “*The Development of Genially-based Interactive Learning Multimedia for Elementary School Students*” bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar menunjukkan hasil yang sangat layak untuk digunakan. Validasi dari ahli media memperoleh skor 71 (kategori baik), ahli materi 86,6 (kategori sangat baik) dan ahli pembelajaran 80 (kategori sangat baik). Selain

itu, uji coba awal yang melibatkan guru kelas memperoleh skor 82,2 (kategori sangat baik) sementara respons peserta didik dalam uji coba penggunaan mendapatkan skor rata-rata 92,6 (kategori sangat baik). Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *genially* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik.

Penelitian ketiga dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat*” dengan peneliti Rizaldi dkk (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *genially* yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dari ahli media memperoleh skor 92%, sementara ahli materi dan ahli bahasa masing-masing memberikan skor 100%. Uji coba yang dilakukan terhadap 26 peserta didik kelas IV menunjukkan respons yang sangat baik, dengan skor 98% dari peserta didik dan 100% dari guru. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *genially* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan diterima dengan sangat baik oleh peserta didik serta guru.

Berdasarkan uraian permasalahan yang didapatkan melalui pra penelitian dengan didukung hasil penelitian terdahulu. Maka peneliti merasa perlu menginovasikan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang sudah tersedia di sekolah dengan materi bentuk dan sumber energi serta perubahan bentuk energi dalam pembelajaran IPAS. Dimana media yang akan dikembangkan ini berbentuk sebuah multimedia pembelajaran dengan memanfaatkan *website genially*. Peneliti berharap multimedia ini dapat digunakan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu. Selain itu multimedia ini juga diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami

materi dengan gambar, video dan teks penjelasan yang terdapat di multimedia. Oleh karena itu dilakukannya sebuah penelitian pengembangan multimedia pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV A UPTD SDN Blega I”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari pengembangan multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas IV?
2. Bagaimana efektivitas dari pengembangan multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas IV?
3. Bagaimana kemenarikan dari pengembangan multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas IV?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas dari pengembangan multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas IV ditinjau dari hasil validasi ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan ahli desain pembelajaran.
2. Untuk mengetahui efektivitas dari pengembangan multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas IV ditinjau dari hasil lembar soal tes evaluasi serta lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru.

3. Untuk mengetahui kemenarikan dari pengembangan multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas IV ditinjau dari hasil lembar angket respon peserta didik dan guru.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dibuat berupa sebuah multimedia pembelajaran berbasis *website genially*.
2. Multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *website genially* diperuntukkan untuk peserta didik kelas IV A UPTD SDN Blega 1.
3. Konten dalam multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *website genially* ini menyajikan materi sumber dan bentuk energi di sekitar kita serta perubahan bentuk energi.
4. Berbentuk tautan sehingga bisa diakses di seluruh perangkat digital tanpa ada spesifikasi perangkat tertentu asalkan tersambung dengan jaringan internet.
5. Multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *website genially* ini disajikan dengan interaktif.
6. Dilengkapi dengan kuis di setiap pertemuannya dengan berbentuk *gamifikasi*.
7. Penggunaan multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *website genially* ini bersifat fleksibel, dimana tidak ada batasan waktu dan ruang ketika kita mengaksesnya asalkan diakses secara *online*.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan penelitian pengembangan multimedia BETA (Bentuk Transformasi Energi) berbasis *genially* pada mata pelajaran IPAS kelas IV A UPTD SDN Blega 1 akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN Blega 1.
2. Subjek penelitian pada tahap uji coba produk multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) baik kelompok kecil maupun kelompok besar adalah peserta didik kelas IV A UPTD SDN Blega 1.
3. Materi dalam multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) terbatas pada mata pelajaran IPAS materi sumber energi dan bentuk energi di sekitar kita serta perubahan bentuk energi.
4. Multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) ini hanya bisa digunakan pada sekolah yang mempunyai perangkat digital seperti laptop, *chromebook* dan papan digital dilengkapi dengan fasilitas berupa internet.
5. Lembar soal tes evaluasi untuk mengetahui tingkat efektifitas multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) hanya ranah kognitif saja.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV A UPTD SDN Blega 1” maka diharapkan dalam penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis dan manfaat praktis, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan didalam dunia pendidikan terkait teori pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi seperti dengan penerapan multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi referensi peneliti lainnya di masa depan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi inspirasi bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk menjelaskan materi sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif. Guru juga diharapkan dapat lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran kedepan.

b. Bagi Peserta didik

Penggunaan multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) ini diharapkan dapat memvisualisasikan materi perubahan bentuk energi yang abstrak, dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penggunaan multimedia pembelajaran BETA (Bentuk Transformasi Energi) diharapkan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah karena pembelajaran menjadi lebih modern dan menarik. Penelitian ini juga diharapkan menjadi

sebuah inspirasi bagi sekolah dengan mengadopsi multimedia pembelajaran sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran di era digital.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman dalam mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas sebuah media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, hasilnya dapat menjadi referensi bagi penelitian lainnya untuk mendorong inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pemanfaatan multimedia interaktif di pendidikan dasar.

1.7 Definisi Istilah

Supaya memudahkan pembaca memahami ruang lingkup penelitian sekaligus menghindari kesalahpahaman terkait definisi yang digunakan. Berikut akan diuraikan penjelasan definisi dari istilah-istilah yang terdapat didalam penelitian ini, antara lain:

1. Pengembangan adalah proses perancangan, pembuatan dan penyempurnaan suatu produk dalam hal ini media agar dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran adalah media yang didalamnya menggabungkan berbagai elemen seperti teks, audio, gambar, video, dan quiz dengan fitur tombol-tombol interaktif sehingga membuat pengguna dalam hal ini peserta didik kelas IV A UPTD SDN Blega 1 turut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.