

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan waktu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi menjadi lebih canggih, hal tersebut berdampak signifikan terhadap banyak aspek kehidupan sehari-hari termasuk pendidikan. Perkembangan teknologi digital berpotensi memberikan dampak terhadap aspek kognitif manusia, khususnya pada anak-anak. Saat ini, beberapa sekolah sudah memiliki sarana berbasis TIK yang cukup berguna, seperti komputer dan proyektor. Penggunaan teknologi melalui berbagai perangkat lunak yang akan dirancang diharapkan bisa membantu pendidik untuk mencapai suatu tujuan kegiatan belajar yang diinginkan.

Hal itu sejalan dengan ketentuan yang diatur Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang standar proses pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah menegaskan bahwasanya langkah-langkah kegiatan belajar yang sudah disusun diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merasakan dan menjalani proses pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan perangkat teknologi. Maka dari itu, dunia pendidikan terkhususnya pada kegiatan belajar perlu terus diperbarui agar sejalan dengan perkembangan zaman dengan cara menggunakan teknologi modern yang menjadikan alat dan media pendukung.

Pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Pasal 1 Tentang Standar Nasional Pendidikan mengatakan bahwasanya pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengasah kemampuannya. Ynag bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki

kekuatan spiritual dan religius, mampu mengendalikan diri, berkepribadian positif, cerdas, serta berakhlak mulia, dan Kemampuan yang diperlukan oleh dirinya secara pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara. Seiring berkembangnya teknologi, guru didorong untuk menjadi kreatif dan imajinatif saat menggunakan berbagai teknologi sebagai alat pengajaran untuk membantu siswa mengerti apa yang dikatakan oleh pendidik.

Media sebagai instrumen serta perangkat yang memiliki peran penting pada kegiatan pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang dimanfaatkan pendidik pada saat memberikan pesan atau materi pembelajaran yang hendak dijelaskan. Namun demikian, seorang pendidik perlu memilih media yang relevan untuk digunakan pada muatan pembelajaran tertentu berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Agar efektif dan efisien, interaksi pembelajaran harus dilakukan dengan menggunakan media yang tepat. Efektivitas pembelajaran bergantung pada tujuan belajar, metode belajar, serta karakter siswa yang berpartisipasi pada kegiatan belajar.

Media pembelajaran adalah suatu sarana pendukung untuk membantu pendidik dalam menjelaskan pembelajaran yang akan disampaikan sehingga peserta didik mempunyai minat serta kesadaran pada pembelajaran tersebut. Media belajar merupakan alat dalam memberikan pesan serta mendapatkan informasi, sedangkan yang menerima pesan merupakan siswa atau tenaga pendidik tersebut Afifah dkk (2022). Pemanfaatan media pembelajaran dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran IPA di sekolah dasar terutama dalam mengembangkan kelancaran 4C. Media sering dipakai dalam pendidikan masih belum mempunyai kemampuan untuk mencapai suatu prestasi karena kriteria pemilihan media yang belum tepat. Aspek-aspek yang harus diperhatikan oleh guru pada pemilihan media belajar yakni, menentukan tujuan penggunaan, mengidentifikasi target pengguna media, menilai

keunggulan dan kelemahan media yang akan dipakai, mempertimbangkan kesesuaian waktu, menyesuaikan dengan anggaran yang tersedia, serta mengevaluasi ketersediaan media pembelajaran Wulandari dkk (2023).

Pada saat ini, dalam menjelaskan konten pembelajaran masih sering dilakukan secara lisan. Dengan adanya hal tersebut perlu dilakukan untuk merancang konten media pembelajaran audio visual. Media media tersebut merupakan perangkat yang dipakai dalam mengomunikasikan pesan terdiri dari komponen suara (audio) serta gambar (visual) Putri dkk (2022). Siklus pada makhluk hidup adalah suatu pembelajaran yang dipaparkan di kelas III sekolah dasar. Pembelajaran tersebut memerlukan alat bantu visual untuk menjelaskan berbagai aspek kehidupan pada makhluk hidup. Namun, materi ini sering kali diajarkan dengan memakai buku teks sehingga berdampak terhadap peserta didik sulit dalam mempelajari konsep yang diajarkan oleh pendidik. Dalam membuat konten audio visual, diperlukan keahlian tertentu untuk merancang produk yang kreatif sehingga menjadikan pembelajaran yang menarik. Adapun media belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan *genially*.

Kemajuan teknologi ini menghasilkan perubahan signifikan dalam kualitas dan efisiensi pengelolaan data, di mana gambar kini memiliki resolusi yang lebih baik, penggunaan kapasitas data lebih optimal, dan proses pengiriman menjadi lebih cepat. *Genially* merupakan media belajar *online* yang bisa membantu pendidik dalam membuat pembelajaran yang kreatif seperti presentasi, permainan dan video pembelajaran. Media belajar ini berguna menyempurnakan proses pembelajaran serta memotivasi peserta didik dan menumbuhkan keinginan mereka untuk belajar. *Genially* adalah situs web yang memuat banyak fitur seperti presentase, video atau animasi, dan kuis yang mampu memperoleh suatu media belajar yang menarik untuk

peserta didik. Selain itu, peneliti memilih media *Genially* karena kegunaannya yang sangat praktis, memiliki cakupan yang luas, mampu menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran, serta menyediakan beragam elemen seperti gambar, ikon, template, warna, dan font dalam jumlah yang melimpah. Fitur-fitur ini diinginkan mampu mendorong semangat peserta didik, dan kemudian bisa mengoptimalkan pencapaian belajar peserta didik.

Peneliti menganalisis kegiatan pembelajaran di kelas III C SD Negeri 34/I Teratai dan melaksanakan wawancara bersama pendidik serta peserta didik. Dari hasil pengamatan dan wawancara guru yang dilaksanakan di kelas III C SD Negeri 34/I Teratai Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari pada tanggal 24 Oktober 2024 mendapatkan fakta bahwasanya sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka. Kenyataannya, pada saat menyampaikan pelajaran, guru berpedoman pada buku yang tersedia di sekolah serta memanfaatkan gambar yang dijadikan media untuk memaparkan materinya. Dengan tidak menggunakan penyajian visual yang diterapkan pendidik, penjelasan tersebut tetap abstrak, maka dari itu hal ini membuat siswa kurang minat belajar, kesulitan memahami materi dan peserta didik kurang kondusif di kelas. Dari permasalahan tersebut peneliti mengetahui kebutuhan peserta didik yaitu menggunakan teknologi untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik. Agar pembelajaran menarik dibutuhkan media belajar audio visual menggunakan *genially*. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Shalimar, A,K & Rukmana, D., (2024) bahwa “penggunaan media pembelajaran menggunakan platform *genially* sangat mendukung kegiatan belajar serta mampu membuat ketertarikan minat siswa menjadi aktif pada kegiatan belajar”.

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, peneliti akan mengadakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran**

Audio Visual Menggunakan *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada bagian latar belakang, penelitian ini mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur dari Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas dari Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar?
2. Untuk mengetahui tingkat validitas dari Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar?
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas III Sekolah Dasar?

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berikut merupakan spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran audio visual yaitu:

1. Media belajar yang dihasilkan merupakan media pembelajaran audio visual menggunakan *genially* sebagai sarana pendukung yang digunakan pada proses membuat media.
2. Media belajar audio visual yang dihasilkan menggunakan *genially* memiliki fitur-fitur menarik seperti, presentasi, poster, video animasi dan lain-lain.
3. Media belajar audio visual yang dikembangkan menggunakan *genially* terdapat beberapa fitur seperti beranda, profil, memiliki beragam warna dan bentuk yang telah dikreasikan, serta gambar, animasi, dan tulisan yang menarik perhatian.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan mempunyai peran penting untuk mendapatkan media belajar yang kreatif. Guru dapat menciptakan media pembelajaran yang bukan saja menarik secara gambar, tetapi juga efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan siswa. Pengembangan media belajar audio visual menggunakan *genially* bisa menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem pembelajaran yang digunakan di sekolah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi

Pengembangan media belajar audio visual menggunakan *genially* pada muatan IPAS pembelajaran siklus pada makhluk hidup di kelas III sekolah dasar yang dilakukan dengan asumsi yaitu yang didesain secara kreatif dan semenarik mungkin.

Dengan adanya pemanfaatan media belajar audio visual yang telah dikembangkan, siswa akan tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar.

1.6.2 Keterbatasan

- a. Media pembelajaran audio visual yang dirancang menggunakan *genially* pada mata pelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar harus menggunakan jaringan internet.
- b. Pengembangan media audio visual dirancang hanya untuk kelas III sekolah dasar.
- c. Pengembangan media audio visual yang dikembangkan untuk dilaksanakan pada bab 2 (ayo mengenal siklus pada makhluk hidup)

1.7 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kekeliruan pada penggunaan produk tersebut, untuk itu penting memberikan penjelasan mengenai hal ini, yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah rangkaian atau tahapan dalam menciptakan suatu produk baru untuk meningkatkan kualitas produk yang sudah ada.
2. Media pembelajaran adalah sarana atau perangkat yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang mampu merangsang pemikiran, menyampaikan pesan, keterampilan, serta emosi peserta didik sehingga mendukung tercapainya proses pembelajaran.
3. Media belajar audio visual merupakan suatu media menyajikan kombinasi antara suara dan gambar untuk penyampaian materi.
4. *Genially* adalah situs *web* yang memberikan kemampuan kepada penggunanya untuk mengembangkan konten pembelajaran, baik itu berupa video serta poster.

