

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi di era digital mendorong pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran (Liliyani et al., 2025). Dengan perkembangan ini, pembelajaran konvensional harus diubah ke arah pendekatan yang lebih berbasis teknologi. Ini sangat penting untuk mengajarkan siswa keterampilan modern seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Pembelajaran digital memiliki banyak potensi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Ni'mah & Hermiati, 2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi secara signifikan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri dan adaptif tanpa terikat oleh batasan waktu atau lokasi (Permana et al., 2024). Selain itu, penggunaan media *online* berdampak positif pada motivasi siswa, keinginan untuk belajar, dan hasil belajar mereka. Sehubungan dengan hal tersebut, pembelajaran harus terus mengalami inovasi, seperti mengubah media pembelajaran agar sesuai dengan eranya (Alfiyana et al., 2022).

Inovasi pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi siswa di era transformasi pendidikan saat ini (Utomo et al., 2023). Hal ini sangat penting terutama dalam IPAS, yang

menggabungkan ilmu alam dan sosial. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS dilakukan berdasarkan beberapa pertimbangan penting. Salah satunya adalah karena peserta didik sekolah dasar dinilai memiliki kemampuan untuk memahami situasi secara menyeluruh, tidak hanya secara parsial. Mereka juga mampu mengembangkan pemikiran yang holistik terhadap lingkungan sosial dan alam di sekitar mereka. Selain itu, integrasi kedua mata pelajaran ini bertujuan untuk mendukung pembentukan profil Pelajar Pancasila secara lebih utuh melalui pembelajaran yang terpadu dan kontekstual (Astuti et al., 2022).

Tujuan dari perubahan status mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS adalah untuk memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh peserta didik saat ini dan di masa depan. Perubahan ini juga bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih selaras (Hasanah et al., 2023). Selain itu, penggabungan IPAS bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan diri bagi siswa sehingga dapat mengimplementasikan pemahaman mengenai konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari (Fatimatuzzahra et al., 2025). Muatan IPAS memberikan peluang agar peserta didik mampu untuk menghadapi dan menyelesaikan permasalahan di lingkungan sekitarnya yang berhubungan dengan interaksi sosial dan fenomena alam dengan menggunakan konsep sains. IPAS merupakan ilmu yang mengkaji tentang benda mati dan benda hidup serta kehidupan manusia dalam lingkungan sosial. Pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada pengetahuan saja, tetapi keterampilan berinteraksi dan bersosialisasi juga perlu diperhatikan (Fatmawati et al., 2024).

IPAS menjadi salah satu pembelajaran yang sangat penting untuk peserta didik di sekolah dasar, oleh karena itu penting bagi pendidik untuk mendorong

pemahaman siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran IPAS di SD sebagian besar hanya memperhatikan pada penguasaan materi saja sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan, kaku dan kurangnya aktivitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran di kelas (Iskandar et al., 2023). Pada proses pembelajaran, motivasi menjadi pondasi utama dalam diri untuk mendorong kegiatan belajar. Peserta didik yang memiliki kecerdasan tinggi bisa saja gagal karena kurangnya motivasi pada pembelajaran. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh faktor motivasi. Motivasi memiliki peranan penting dalam mendukung proses belajar peserta didik serta guru. Bagi siswa motivasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan minat belajar siswa. Sedangkan bagi guru perlu mengetahui tingkat motivasi belajar siswa agar dapat meningkatkan dan mengampuni semangat belajar siswa (Sakinah, 2023). Motivasi juga sebagai faktor internal yang dapat memengaruhi pencapaian hasil belajar khususnya pada siswa sekolah dasar. Pada tahap tersebut, siswa masih berada pada fase pengenalan dan perkembangan awal untuk mewujudkan proses pembelajaran yang maksimal, sehingga motivasi belajar yang tinggi dapat membantu peserta didik untuk mempertahankan minat serta meningkatkan konsentrasi pada proses belajar (Darma et al., 2025).

Motivasi belajar mencakup manfaat, kebermaknaan dan nilai yang menarik bagi peserta didik agar bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Mahbubi et al., 2025). Motivasi tersebut bermanfaat sebagai pendorong bagi peserta didik untuk terus bersemangat dan mencari solusi pada tantangan-tantangan dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi belajar siswa sangatlah berpengaruh pada hasil atau pencapaian pembelajaran. Secara teoritis, motivasi dapat mendorong kesenangan,

semangat dan minat siswa dalam pembelajaran. Selain itu, motivasi belajar yang tinggi dapat menunjukkan kesiapan, fokus, ketekunan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, dengan demikian siswa cenderung memperoleh hasil belajar yang maksimal. Permasalahan yang kerap terjadi di kancah pendidikan saat ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa akan sangat berdampak terhadap perkembangan kemampuannya (Gita et al., 2024). Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar adalah minimnya kreativitas seorang guru dalam menyusun perangkat pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena kurangnya keterampilan guru untuk mengembangkan konten pembelajaran yang lebih kreatif karena memakan waktu pada proses pengerjaannya, pembuatan konten yang rumit dan guru kurang mengikuti perkembangan teknologi di era digital (Darmawan et al., 2024). Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku siswa sebagai sumber utama, yang materi di dalamnya cukup terbatas dan tampilan visualnya kurang menarik bagi siswa (Meilandari & Asril, 2022).

Guru memiliki peran penting untuk menumbuhkan motivasi siswa agar bisa mempertahankan dan meningkatkan semangat pada pembelajaran. Seorang guru harus mampu untuk memahami kondisi peserta didik agar dapat menerapkan metode dan media pembelajaran yang mendukung proses belajar di kelas (Arifianto et al., 2021). Seorang guru juga harus senantiasa memberi dukungan emosional, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif serta mampu untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Selain itu, guru juga perlu melaksanakan evaluasi secara rutin untuk memantau kebutuhan dan perkembangan peserta didik dan menyesuaikan pendekatan yang lebih efektif. Kegiatan pembelajaran di kelas

lebih efektif dan efisien jika dilaksanakan dengan inovasi yang beragam, menyenangkan dan antusiasme peserta didik. Namun, keterbatasan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang aktivitas pembelajaran di kelas yang akan berdampak pada motivasi belajar siswa (Magdalena et al., 2021).

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang mendorong antusias dan aktivitas siswa dalam pembelajaran (Made et al., 2024). Salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* untuk meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam proses belajar. Media interaktif seperti video animasi, simulasi digital, permainan edukatif, dan presentasi interaktif memberikan manfaat besar dalam proses pembelajaran. Dengan menghadirkan elemen visual yang dinamis, suara yang menarik, serta aktivitas yang melibatkan gerakan atau interaksi langsung, media interaktif mampu menarik perhatian siswa lebih efektif dibanding metode pembelajaran tradisional yang sering kali bersifat pasif dan satu arah. Hal ini membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses belajar (Fauziah & Wandira, 2025). Misalnya, video animasi dapat menjelaskan konsep abstrak secara visual sehingga lebih mudah dipahami, sementara simulasi digital memungkinkan siswa bereksperimen dan melihat hasilnya secara *real time*. Permainan edukatif menambah elemen tantangan dan penghargaan yang

memotivasi siswa untuk terus belajar, dan presentasi interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional (Diniyati & Mastoah, 2025). Dengan demikian, media interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman dan retensi materi, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan media interaktif ini mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan inovatif, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa masa kini (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024). Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Ketika mereka dapat mengeksplorasi, mencoba, dan mendapatkan umpan balik secara langsung dari media yang digunakan, mereka cenderung merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk memahami materi (Karna et al., 2025).

Genially adalah platform digital yang sangat potensial untuk mendukung pembelajaran karena dapat membuat presentasi, infografis, dan konten interaktif dengan cara yang menarik (Hermita et al., 2022). Karena fitur-fiturnya yang menarik dan mudah digunakan, *Genially* sangat cocok untuk pendidik sebagai fasilitator. Selain itu, platform *Genially* memungkinkan akses yang fleksibel terhadap materi pembelajaran yang diajarkan melalui tautan online. Ini memungkinkan pembelajaran yang efektif tanpa perlu transfer data manual dan siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. *Genially* ini memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan roda berputar, anagram, dan lainnya, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat dan antusias.

Genially juga mendukung model pembelajaran yang didasarkan pada teori konstruktivisme, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. *Genially* bertujuan untuk membuat aktivitas belajar lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan menggunakan fitur multimedia seperti animasi, video, dan elemen interaktif lainnya, itu memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, yang meningkatkan keterlibatan mereka dan meningkatkan pemahaman mereka tentang topik yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan *Genially* tidak hanya mempermudah proses pembelajaran melalui penyajian materi yang interaktif dan menarik, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif. Dengan fitur-fitur interaktif yang dimilikinya, *Genially* mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, serta berbagi ide dan pemahaman secara lebih terbuka, sehingga suasana belajar menjadi lebih partisipatif. (Yuanta et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan salah satu wali kelas V di gugus V Kecamatan Buleleng mengenai motivasi belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPAS, ditemukan permasalahan bahwa siswa kurang antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan aktivitas belajar menjadi kurang efektif dan efisien. Selain itu, guru menyampaikan bahwa media pembelajaran IPAS masih berupa media visual umum seperti *PowerPoint* dan belum berisi elemen interaktif sehingga kurang melibatkan siswa dalam proses belajar. Media yang digunakan masih bersifat visual statis seperti *PowerPoint* biasa, yang hanya memuat tulisan dan gambar tanpa interaksi atau animasi. *PowerPoint* konvensional tidak mampu menarik perhatian siswa secara maksimal, karena tampilannya monoton dan tidak memberikan pengalaman belajar yang

menyenangkan. Dalam situasi ini, siswa hanya menjadi penerima informasi, bukan peserta aktif dalam proses belajar. Minimnya inovasi dalam penyampaian materi inilah yang menjadi salah satu faktor utama rendahnya motivasi belajar siswa. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran karena kurangnya variasi dalam penyampaian materi. Hal ini menjadi perhatian penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Berikut adapun data awal hasil kuesioner terkait motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar di gugus V Kecamatan Buleleng.

Tabel 1. 1 Data Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Tahun 2025

Nama Sekolah	Jumlah Siswa Kelas V	Kategori					
		Tinggi	%	Cukup	%	Rendah	%
SD Negeri 1 Kaliuntu	16	2 siswa	12,5%	3 siswa	18,8%	11 siswa	68,7%
SD Negeri 3 Kaliuntu	25	3 siswa	12%	4 siswa	16%	18 siswa	72%
SD Negeri 4 Kaliuntu	35	4 siswa	11,4%	3 siswa	8,6%	28 siswa	80%
SD Negeri 1 Kampung Anyar	12	1 siswa	8,3%	2 siswa	25%	9 siswa	75%
SD Negeri 3 Kampung Anyar	12	2 siswa	16,7%	2 siswa	16,7%	8 siswa	66,7%
SD Negeri 1 Kampung Bugis	11	2 siswa	18,2%	2 siswa	18,2%	7 siswa	63,6%
Rata - Rata			13,2%		17,2%		71%

Berdasarkan data awal penyebaran kuesioner motivasi belajar pada Tabel 1.1, terdapat enam sekolah di Gugus V Kecamatan Buleleng, yaitu SD Negeri 1 Kaliuntu, SD Negeri 3 Kaliuntu, SD Negeri 4 Kaliuntu, SD Negeri 1 Kampung

Anyar, SD Negeri 3 Kampung Anyar, SD Negeri 1 Kampung Bugis. Terlihat bahwa mayoritas siswa dari keenam sekolah masih berada pada kategori motivasi yang rendah. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, peneliti menemukan bahwa sebanyak 71% yaitu 81 siswa berada pada kategori motivasi belajar yang rendah dan hanya 13,2% yaitu 14 siswa berada pada kategori motivasi belajar yang baik. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa motivasi belajar siswa di Gugus V Kecamatan Buleleng menunjukkan berada pada angka yang rendah. Pada data hasil kuesioner ditemukan data siswa yang memiliki motivasi terendah berada di SD Negeri 4 Kaliuntu. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada Kamis, 13 Maret 2025 bersama wali kelas V di SD Negeri 4 Kaliuntu, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih belum sepenuhnya memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi. Meskipun sekolah telah dilengkapi dengan LCD proyektor di ruang kelas, penggunaannya masih terbatas pada penyajian materi melalui *PowerPoint* yang bersifat pasif dan kurang menarik bagi siswa. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu serta keterampilan dalam membuat media yang interaktif menjadi hambatan dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa siswa sering menunjukkan tanda-tanda kebosanan, kurang fokus, dan pasif selama proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika materi disampaikan secara satu arah. Kurangnya eksplorasi terhadap media pembelajaran berbasis digital membuat siswa tidak cukup terlibat secara aktif, sehingga menurunkan motivasi dan antusiasme mereka dalam memahami materi IPAS.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar juga ditemukan pada penelitian oleh Diana et al. (2022) bahwa siswa cenderung kurang aktif dalam proses

pembelajaran karena minimnya keterlibatan indera dan keterampilan secara menyeluruh. Hal ini disebabkan oleh aktivitas pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa untuk bertanya, menjawab, maupun berdiskusi secara aktif. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar. Permasalahan serupa juga ditemukan dalam penelitian Ummah & Mustika (2024), yaitu pembelajaran IPAS yang hanya menggunakan media konvensional menyebabkan siswa kurang antusias dan tidak fokus selama kegiatan belajar berlangsung, bahkan cenderung bercanda saat guru menyampaikan materi. Rendahnya minat dan motivasi siswa juga disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media interaktif yang menarik dan mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

Penelitian oleh Salman Alfarizi et al. (2022) juga menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong cukup, dengan rata-rata skor 62,27% pada tahap pra tindakan. Meskipun terjadi peningkatan setelah menggunakan media interaktif berbasis *PowerPoint*, namun media yang digunakan belum sepenuhnya mampu mengintegrasikan berbagai fitur interaktif yang mendalam dan fleksibel dalam mendukung pembelajaran mandiri. Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan rendahnya motivasi belajar IPAS ditemukan di berbagai wilayah dengan karakteristik permasalahan yang serupa. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar IPAS telah menjadi isu nasional yang memerlukan perhatian serius dalam pendidikan dasar khususnya di Indonesia.

Dari permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengangkat penelitian ini agar mempermudah siswa dalam memahami materi IPAS dengan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang lebih bervariasi diharapkan dapat memicu antusias siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, selain itu dapat membuat siswa lebih mengingat materi yang diajarkan (Iskandar et al., 2023). Sehingga perlunya media interaktif dan upaya guru dalam menerapkan media tersebut. Salah satunya adalah dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Media tersebut merupakan media yang mendorong antusias siswa terhadap mata pelajaran IPAS Materi Harmoni dalam Ekosistem Topik Transfer Energi Pada Makhluk Hidup. Kondisi diatas menarik perhatian penulis untuk mencoba meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*.

Media pembelajaran interaktif tidak hanya membuat siswa belajar lebih baik, tetapi juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar mereka. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Pada akhirnya, ini akan berdampak pada efektifitas proses pendidikan secara keseluruhan (Yuanta et al., 2025). Media interaktif adalah media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran karena dapat dilihat dan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan sehingga penerima dapat memahaminya dengan baik. Media pembelajaran interaktif juga dapat membantu mencapai tujuan pendidikan dan membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas (Darmawan et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang ini, maka dipandang perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Motivasi belajar pada anak dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran dengan dengan elemen-elemen interaktif yang dapat memberikan rangsangan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan semangat yang tinggi (Akbar & Priyatmono, 2025). Selain itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif setelah mengamati bahwa siswa cenderung lebih antusias dan mudah memahami materi ketika menggunakan media yang menarik dan interaktif. Media ini akan dirancang semenarik mungkin agar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam memahami materi Transfer Energi pada Makhluk Hidup. Penggunaan media ini juga diharapkan dapat membantu siswa menguasai konsep secara lebih mendalam. Terlebih lagi di SDN 4 Kaliuntu belum pernah menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*, sehingga inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di sekolah tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan permasalahan dalam latar belakang, ditemukan beberapa pokok masalah yang dapat dirumuskan, yaitu sebagai berikut;

- 1.2.1 Sebagian besar siswa, yakni 80% siswa, belum berhasil memenuhi skor minimal, yang menandakan bahwa motivasi belajar mereka masih perlu ditingkatkan.
- 1.2.2 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang

menggunakan teknologi masih minim. Pemanfaatan teknologi mampu menunjang pembelajaran menjadi interaktif sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

1.2.3 Dalam pembelajaran guru masih menerapkan *teacher center* (pembelajaran berpusat pada guru).

1.2.4 Belum tersedia atau dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V yang menggunakan teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah harus dilakukan agar penelitian dapat dilakukan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas. Fokus penelitian ini hanya terbatas pada masalah belum dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan hasil identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan, yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?

1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?

1.4.3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?

- 1.4.4 Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas V.
- 1.5.2 Untuk menganalisis validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas V.
- 1.5.3 Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas V.
- 1.5.4 Untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Melalui penelitian pengembangan ini dihasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* untuk mata pelajaran IPAS yang di dalamnya terdapat:

- a. Media pembelajaran dapat di akses melalui *website*, disampaikan dengan dua cara yaitu audio dan visual dengan memuat materi transfer energi pada makhluk hidup kelas V Sekolah Dasar.

- b. Terdapat video pembelajaran yang menarik siswa dalam belajar dan memahami materi ajar.
- c. Materi yang dibahas dalam media pembelajaran interaktif ini berfokus pada mata pelajaran IPAS kelas V Bab 2 Harmoni Dalam Ekosistem Topik B Transfer Energi Pada Makhluk Hidup.
- d. Terdapat rangkuman materi yang bertujuan untuk mengingat kembali pemahaman belajar siswa.
- e. Terdapat *quiz* interaktif yang bertujuan untuk menguji dan mengevaluasi pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ini merupakan media pembelajaran elektronik yang menekankan unsur teknologi berbasis *Genially* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini akan menampilkan media yang lebih variative, interaktif dan membuat siswa lebih antusias sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat memfasilitasi proses pembelajaran siswa kelas V serta berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar. Materinya berorientasi pada mata pelajaran IPAS, tepatnya Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem dengan fokus pada Topik B Transfer Energi Antar Makhluk Hidup untuk kelas V SD.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini disajikan uraian mengenai asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V Sekolah Dasar;

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

- a. Guru telah menguasai cara penggunaan teknologi digital sehingga mampu untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada saat aktivitas pembelajaran.
- b. Siswa kelas V SD memiliki motivasi belajar IPAS yang tinggi melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup.
- c. SD Negeri 4 Kaliuntu sudah memiliki fasilitas yang mendukung dalam pembuatan perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Fasilitas yang dimaksud adalah laptop, LCD dan proyektor di setiap kelas.
- d. Media pembelajaran yang dihasilkan dirancang dengan penyajian yang menarik dan sederhana, sehingga memudahkan guru dan siswa SD dalam penggunaannya.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini disajikan uraian mengenai keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

- a. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* hanya ditujukan untuk siswa kelas V di SD Negeri 4 Kaliuntu.
- b. Media pembelajaran interaktif ini hanya memuat materi pada Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem, Topik B Transfer Energi Antar MakhluK Hidup Kelas V yang berfokus pada mata pelajaran IPAS.
- c. Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dirancang khusus untuk peserta didik dan guru kelas V Sekolah Dasar.
- d. Media yang dikembangkan menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas V Sekolah Dasar, sehingga hasil pengembangannya difokuskan untuk siswa pada jenjang tersebut.
- e. Keterbatasan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* terletak pada kebutuhan akan sarana digital, seperti perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses dan menampilkan materi pembelajaran.

1.8 Definisi Istilah

Batasan *terminology* berikut harus diberikan untuk mencegah kesalahpahaman mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

- a. Penelitian pengembangan adalah proses pembuatan atau pengembangan produk yang kemudian diuji sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu, dalam hal ini sebagai alat bantu pembelajaran (Raihanati et al., 2020)
- b. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai perantara penyampaian materi oleh guru kepada siswa yang dirancang untuk menciptakan hubungan interaktif, sehingga terjadi proses aksi dan reaksi antara pengguna dan media (Vokasional et al., 2019).

- c. *Genially* adalah platform digital yang sangat potensial untuk mendukung pembelajaran karena dapat membuat presentasi, infografis, dan konten interaktif dengan cara yang menarik. Karena fitur-fiturnya yang menarik dan mudah digunakan, *Genially* sangat cocok untuk pendidik (Hermita et al., 2022).
- d. Motivasi belajar adalah suatu dorongan internal maupun eksternal yang menjadi sumber energi dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi tidak hanya berfungsi sebagai penggerak, tetapi juga sebagai pengarah dan penguat perilaku belajar siswa. Dengan kata lain, motivasi belajar merupakan kekuatan yang menumbuhkan semangat, mempertahankan konsistensi, serta mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya secara optimal (Darma et al., 2022).
- e. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari di jenjang Sekolah Dasar (Arhinza et al., 2023). Pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitar mereka. Oleh karena itu, sudah sepatutnya pembelajaran IPAS dirancang sedemikian rupa agar dapat membantu siswa dalam memahami dan mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari (Teguh et al., 2023).