

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam setiap diri manusia. Dari kecil kita sudah mulai dididik dan diajarkan cara berperilaku yang benar dengan melihat sekaligus mendengar perkataan orang-orang yang ada di sekitar kita. Kemajuan sebuah bangsa atau Negara akan ditentukan dari segi pendidikan yang berkualitas menjadi tanda bahwa bangsa tersebut berhasil mengelola pendidikan di negaranya. Kita tidak akan mendapat pengetahuan tanpa proses pembelajaran, maka dari itu alangkah baiknya belajar lebih giat demi ilmu yang ingin kita dapat. Terdapat unsur-unsur penting dalam sebuah pendidikan, antara lain adalah guru, peserta didik dan sarana prasarana yang ada di sekolah. Tanpa adanya unsur-unsur pendidikan, maka pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan baik, karena di dalam pendidikan ada proses mengajar yang dilakukan oleh guru dan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Setelah itu, peserta didik juga harus berusaha untuk mencari informasi, memecahkan masalah, dan menyampaikan pendapatnya kepada guru yang ada di dalam kelas.

Selain itu dalam menyampaikan materi, guru harus mampu mengajak dan mempengaruhi fokus peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Penyampaian materi dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital yang kini sudah berkembang pesat. Kemajuan teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran melalui website melalui platform yang ada di dalam. Dalam era digital seperti saat ini, teknologi semakin memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi digital telah memberikan banyak manfaat dan pengaruh yang besar pada pendidikan, baik untuk peserta didik maupun guru. Dengan teknologi digital. Dalam era digital saat ini, keterampilan digital menjadi hal yang sangat penting. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dan guru untuk mengembangkan keterampilan digital, seperti kemampuan mengoperasikan komputer, mengakses informasi secara

1

online, dan menggunakan aplikasi digital. Dengan menggunakan teknologi seperti video, gambar, dan animasi, guru dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan untuk peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada rabu, 27 september 2023 dari wali kelas IV SD Negeri 065013 Medan, dikelas belum menggunakan media pembelajaran digital yang memuat video maupun gambar sebagai contoh dari materi yang disampaikan karena hanya mengharapkan buku dari pusat sebagai bahan ajar yang digunakan saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan media digital yang kurang menarik karena belum menampilkan gambar maupun video. Pada saat dikelas, lebih sering menggunakan media pembelajaran pasif yaitu berupa gambar yang dicetak atau di *print*, dan adapun media pembelajaran digital yang kurang sehingga membuat peserta didik menjadi bosan saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Maka dari itu seiring dengan berjalannya waktu kemajuan teknologi membuat pembaruan yang sangat besar dibidang pendidikan dan sudah saatnya kita memanfaatkannya agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik sekaligus menambah semangat peserta didik pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Kualitas media pembelajaran yang digunakan di sekolah belum memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mudah memahami materi pembelajaran IPAS terkhusus materi wujud zat dan perubahannya. Pelajaran IPAS juga sangat penting, karena dengan pembelajaran IPAS peserta didik dapat memahami konsep konsep ilmiah yang berkaitan dengan fenomena alam, mampu menerapkannya dalam kehidupannya sehari-hari, mampu mengembangkan keterampilan, dan menumbuhkan sikap ilmiah pada peserta didik.

Sejalan dengan hal itu, pembelajaran yang dilakukan guru berpengaruh terhadap keberhasilan IPAS di sekolah dasar. Keaktifan guru dalam menyampaikan suatu materi dengan menarik dan benar akan membangun minat belajar peserta didik dan mencapai tujuan dimana dapat memahami ilmu pengetahuan dengan benar. Media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses di era digital saat ini adalah suatu kemajuan yang sangat menguntungkan dalam segi pendidikan. Karena dapat meningkatkan minat peserta didik dan lebih mudah memahami materi yang guru sampaikan di dalam kelas. Penyampaian dengan sedikit tampilan yang berbeda dari sebelumnya akan membuat peserta didik tidak mengantuk dan lebih bersemangat untuk melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini berhasil tidaknya

pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada kualitas yang diterima oleh peserta didik dan bagaimana guru menyampaikan materi dengan baik.

Pembelajaran IPAS tentang materi wujud zat dan perubahannya, peserta didik sulit memahami materi perubahan zat tersebut secara nyata. Hal ini karena media pembelajaran papan lompat sebelum dikembangkan belum memuat gambar, link video pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik. Pada media pembelajaran permainan papan lompat digital sebelumnya hanya berupa menyampaikan materi dengan teks sehingga peserta didik merasa bosan. Pada media pembelajaran permainan papan lompat digital sebelumnya belum terdapat tampilan yang menarik sehingga peneliti merancang pengembangan media pembelajaran papan lompat digital berbasis *Genially* yang lebih kreatif. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran permainan papan lompat sangat cocok untuk digunakan pada materi wujud zat dan perubahannya. Peneliti akan membuat video animasi yang menunjukkan bagaimana zat padat berubah menjadi zat cair, bagaimana zat cair berubah menjadi padat, bagaimana zat cair menguap, bagaimana zat gas mengembun, bagaimana zat gas mengkristal, dan bagaimana zat padat menyublim. Agar peserta didik dapat melihat proses perubahan secara langsung, jika diterapkan hanya melalui gambar tanpa animasi atau video yang menunjukkan perubahannya, akan sulit bagi mereka untuk memahami sepenuhnya. Mereka mungkin dapat mencerna materi dengan cepat, tetapi mereka juga akan kesulitan memahami materi secara keseluruhan, dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran juga akan berjalan lancar melalui tampilan yang ada pada media yang di kembangkan.

Sejalan dengan hal itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi online yaitu permainan papan lompat digital berbasis *Genially*. Selain itu, aplikasi online berbasis *Genially* tersebut sudah di uji oleh beberapa peneliti sebelumnya. Melalui penelitian yang dilakukan oleh Bertha Yolanda, Santa & Rini Sri Indriani (2023) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran pada materi benda dan sifatnya di kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital pada materi benda dan sifat-sifatnya telah memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran pada materi benda dan sifatsifatnya.

Berdasarkan masalah tersebut, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mampu mempengaruhi fokus dan minat belajar sehingga peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dengan jelas dan lebih mudah dipahami. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang mampu menarik perhatian peserta didik. Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *website genially* dengan *platform* papan lompat dengan perkembangan digital yang terjadi. Peserta didik semakin tertarik dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas karena tampilannya yang menarik. Selain itu mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena dapat menampilkan materi melalui link video, audio, gambar dan penjelasan singkat melalui teks tertulis sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam menyimak materi dan menghilangkan rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi lebih semangat lagi untuk belajar. Media pembelajaran digital berbasis *genially* ini digunakan untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *genially* dengan *platform* Papan lompat dapat memuat materi secara unik karena tersedianya fitur yang mampu menampilkan penjelasan mengenai materi Petunjuk arah melalui teks, audio, gambar maupun link video. Selain itu, guru juga bisa membuat kuis pada media Papan Lompat. Media pembelajaran digital yang dikembangkan akan dirancang semenarik mungkin sehingga terjadi peningkatan minat belajar peserta didik serta memberi inovasi bagi guru dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital.

Sejalan dengan hal tersebut, diharapkan peserta didik akan lebih bersemangat lagi dalam proses pembelajaran dikarenakan ada tampilan berupa video, teks, suara, dan gambar yang ditampilkan pada platform tersebut. Seluruh peserta didik juga ikut serta bermain dengan berkelompok sehingga, proses pembelajaran akan lebih aktif dari sebelumnya. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran permainan papan lompat digital berbasis *genially* agar suasana ataupun cara pembawaan media pembelajaran dari tahun ke tahun berubah jadi lebih baik lagi. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dan peneliti memandang perlunya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran sehingga peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN LOMPAT DIGITAL BERBASIS *GENIALLY* PADA MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA KELAS IV SD NEGERI 065013 MEDAN.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah:

1. Belum menggunakan media pembelajaran digital yang memuat video maupun gambar
2. Kualitas media pembelajaran yang digunakan di sekolah belum memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mudah memahami materi
3. Media pembelajaran digital yang kurang sehingga membuat peserta didik menjadi bosan saat proses pembelajaran sedang berlangsung
4. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang mampu menarik perhatian peserta didik

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar tidak terjadi pemahaman yang terlalu luas maka pembatasan masalah adalah Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Papan Lompat Digital Berbasis *Genially* Pada Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Kelas IV SD Negeri 065013 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.4. Rumusan Masalah

Mengacu pada pemaparan mengenai latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran permainan papan lompat digital berbasis *genially* dalam materi wujud zat dan perubahannya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 065013 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran permainan papan lompat digital berbasis *genially* dalam materi wujud zat dan perubahannya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 065013 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran permainan papan lompat digital berbasis *genially* dalam materi wujud zat dan perubahannya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 065013 Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran permainan papan lompat digital berbasis *genially* dalam materi wujud zat dan perubahannya pada peserta didik kelas IV SD Negeri 065013 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa manfaatnya sebagai berikut :

1.6.1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran papan lompat digital berbasis *Genially* ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai pedoman bagi peneliti selanjutnya. Hal ini juga diharapkan untuk menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran IPAS dengan materi wujud zat dan perubahannya dan memotivasi para peserta didik dalam pembelajaran.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Dapat menarik perhatian dan membuat siswa kelas IV menjadi lebih aktif dalam belajar, dapat memahami dan mempermudah dalam menerima materi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b Bagi Guru

Mempermudah kegiatan belajar mengajar agar lebih kreatif dan inovatif lagi sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. c Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi dalam memperbaiki proses belajar mengajar agar meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

d Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat menyajikan media pembelajaran yang lebih menarik lagi agar peserta didik lebih semangat lagi dalam proses belajar dikelas.