

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang menjadi inti dari kehidupan manusia, karena dianggap sebagai tolak ukur dari kemajuan suatu bangsa. Keberhasilan suatu negara dapat dilihat dari keberhasilan pendidikan yang ada di suatu negara tersebut. Pendidikan dikatakan sebagai elemen krusial bagi keberlangsungan hidup manusia. Karena melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan kecerdasan mereka yang akan berguna bagi dirinya, masyarakat dan negara.

Pendidikan merupakan upaya memanusiakan manusia, oleh sebab itu, diharapkan manusia dapat mengetahui dirinya sendiri, masyarakat dan lingkungan sekitar. Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada peserta didik mulai dari sekolah dasar, dimana dapat membawa siswa secara langsung kepada alam dan lingkungan sekitar. IPA didefinisikan sebagai suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dirumuskan secara umum, ditandai oleh penggunaan metode ilmiah dan munculnya sikap ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari berbagai peristiwa yang terjadi di alam serta membahas berbagai gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang telah dilakukan.¹ Melalui pembelajaran IPA, Peserta didik diperkenalkan dengan berbagai konsep dasar yang berkaitan dengan alam sekitar, lingkungan, dan fenomena-fenomena alamiah lainnya.

Pengetahuan IPA ini diharapkan siswa dapat meningkatkan proses berpikir mereka dalam melihat fenomena alam yang terjadi disekitarnya. Dengan begitu pengetahuan IPA wajib dikuasai oleh siswa sekolah dasar agar dapat mempermudah siswa untuk mengenal alam sekitar.

¹ Usman Samatowa, "Bagaimana Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar", (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Pendidikan Tinggi, 2006).

Bentuk nyata dari keberhasilan suatu proses pembelajaran IPA dapat dilihat dari hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.²

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Nurrita Mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diberikan berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada peserta didik dengan diikuti adanya perubahan sikap dan tingkah laku.³ Audie juga menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.⁴

Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat memberikan informasi tentang kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Dengan adanya hasil belajar ini dapat digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Penguasaan konsep merupakan tujuan inti dari suatu pembelajaran.

Dalam belajar IPA, kemampuan pemahaman konsep merupakan syarat mutlak untuk mencapai keberhasilan belajar IPA. Untuk mendapatkan hasil belajar IPA yang ideal seseorang harus mencakup empat tujuan dalam penilaian penguasaan konsep pada mata pelajaran IPA, yaitu mengetahui sejumlah fakta dan prinsip dasar dalam IPA, memiliki kemampuan keterampilan yang memadai untuk terlibat dalam proses sains, dan memahami karakteristik

² Dimiyati dan Mudjiono, "Belajar dan Pembelajaran", (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), hal. 3

³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Misykat, Vol. 3 No. 1, Juni 2018, hal. 171-187

⁴ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2 No.1, 2019, hal. 586-595.

investigasi dalam proses sains, dan memiliki sikap dan penghormatan terhadap ilmuwan dan sains (Raymond E. Thompson dalam Sani, 2016).⁵

Sulthon (2016) juga mengungkapkan agar siswa mencapai hasil belajar IPA yang maksimal sebaiknya siswa memperhatikan (1) Proses berpikir; (2) kreativitas, Semua siswa harus mempunyai kesempatan untuk melakukan berbagai kreativitas; (3) pengalaman siswa; (4) pembentukan konsep, pada hakekatnya konsep yang dimiliki siswa adalah hasil bentukan sendiri; (5) aplikasi konsep, bahan pembelajaran hendaknya terpusat pada aplikasi konsep.⁶

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V SDIT Baiturrahman Citra, pembelajaran IPA di kelas sudah berjalan dengan baik. Namun dalam pelaksanaannya, terdapat siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPA. Salah satu materi yang sulit dipahami siswa yaitu tentang siklus air. Terbukti dari hasil belajar siswa kelas V masih banyak di bawah KKM pada materi siklus air dibandingkan dengan materi lainnya. Siswa kesulitan menguasai konsep-konsep IPA dikarenakan materi IPA banyak yang bersifat abstrak, terlalu banyak istilah asing dalam materi, materi yang disajikan terlalu banyak dan membingungkan karena memuat tahapan-tahapan serta proses yang harus dijelaskan dengan ilustrasi atau penjelasan dengan gambar. Sehingga rendahnya minat belajar siswa terjadi karena siswa menganggap materi IPA sebagai materi yang tidak menarik dan konsepnya sulit untuk dikuasai.⁷

Adapun penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi hanya menggunakan gambar diam serta buku teks guru dan siswa saja, tampilan dari media pun kurang menarik perhatian siswa. Penyampaian materi tanpa menggunakan media yang menarik membuat siswa kurang termotivasi sehingga membuat siswa cenderung pasif atau kurang aktif

⁵Raymond E. Thompson dalam Sani, "Model Pembelajaran Inovatif", Medan: Media Persada, 2016, hal. 120-121

⁶ Sulthon, "Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)". Elementary, Vol 4, 2016, hal. 47.

⁷ Jan Kock Z., Taconis R., Bolhuis S., & Gravemeijer K, "Some Key Issues in Creating InquiryBased Instructional Practices that Aim at the Understanding of simple Electric Circuits", (Research Science Education, 2013) hal. 579-597.

dalam pembelajaran karena guru cenderung mendominasi pembelajaran. Siswa juga menjadi cepat bosan sehingga timbul kondisi kelas yang menjadi gaduh. Mayoritas siswa tidak memperhatikan dengan baik ketika guru menyampaikan pembelajaran. Oleh karena itu tidak mengherankan bila hasil belajar IPA di sekolah dasar pada umumnya masih belum sesuai dengan harapan.

Kualitas pengajaran sekolah dapat ditentukan melalui kualitas hasil belajar peserta didik. Pendidik turut menentukan kualitas suatu sekolah, karena hasil belajar peserta didik akan dipengaruhi oleh kemampuan mengajar pendidik. Dengan demikian guru membutuhkan komponen-komponen pendukung agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan pastinya tidak luput dari media yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan fondasi penting yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian vital dari keberhasilan proses pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021).⁸ Sukiman mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses ajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.⁹ Adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang tepat.

Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran di sekolah menurut Wandah Wibawanto yaitu : (1) Menjelaskan materi pembelajaran objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata), (2) memberikan pengalaman langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, (3) mengatasi keterbatasan ruang, waktu

⁸ Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D., "Pengaruh Inovasi Cerdas Pada Sistem Muskuloskeletal Melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol.5 No. 5, 2021, hal. 3034–3042

⁹ Sukiman, "Pengembangan Media Pembelajaran". Yogyakarta: PEDAGOGIA, Januari 2012. hal. 29

dan indra, (4) menarik perhatian peserta didik, (5) memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek, (6) Memudahkan mengingat materi secara lebih lama dan memudahkan mengungkapkan kembali materi secara tepat dan cepat, (7) materi dapat dipelajari secara berulang-ulang.¹⁰

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaktif adalah pemanfaatan untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link* dan *tool* yang tepat sehingga memungkinkan pemakaian multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.¹¹

Pengertian interaktif menurut Warsita (2008) terkait dengan komunikasi dua arah.¹² Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/ aplikasi/produk dalam format file tertentu biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah/ timbal balik antara software/ aplikasi dengan usernya.

Karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Oleh karena itu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran diharapkan

¹⁰ Wandah Wibawanto, "Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif", (Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hal. 6

¹¹ Johan Christianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Cricket Berbasis Mobile Learning pada Tim Olahraga Cricket Universitas Negeri Malang", Jurnal Gelanggang Pendidikan Indonesia, Vol. 3, No. 2, 2019.

¹² Bambang Warsita, "Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya", (Jakarta: Rineka Cipta, 2002).

dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran berbasis *genially* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar¹³

Secara umum *genially* adalah platform yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, gambar interaktif, video presentasi, gamifikasi, infografis, panduan dan materi pelatihan. Pendapat lain juga diungkapkan oleh (Stefanni, 2021) bahwa *genially* adalah aplikasi online gratis yang membuka konten pembelajaran interaktif dengan kualitas tinggi dan dapat mencakup tiga gaya belajar siswa yaitu visual, auditori dan kinestetik.¹⁴

Platform berbasis web ini dapat dimanfaatkan untuk membuat media audio visual dan interaktif dengan cara yang mudah. *Genially* dapat diakses pada portal: <https://genial.ly/>. *Genially* juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dimana pembuat dapat menambahkan interaktivitas dan animasi ke konten digital, yang membuat siswa lebih terlibat, dan membantu membuat mereka sadar akan apa yang harus mereka capai dalam pembelajaran.

Kelebihan *genially* ini dapat digunakan untuk membuat game sesuai dengan materi yang ingin diajarkan. Kemudian media ini juga dapat menginput media dari situs lain seperti youtube, spotify dan lain-lain. Karena *genially* ini dapat diakses secara online sehingga untuk mengakses hanya perlu menggunakan link dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual. Sehingga peserta didik mudah mengaksesnya dengan menggunakan, laptop ataupun handphone.

Lovandri mengungkapkan bahwa aplikasi *genially* memiliki beberapa keunggulan diantaranya: (1) Beragam template, animasi, dan teks yang dapat disesuaikan dengan mudah untuk digunakan. (2) Konten yang mudah dikerjakan. (3) Tombol yang mudah. disesuaikan dengan spreadsheet sebelum atau sesudah digunakan. (4) Versi dan penyesuaian tanpa batas. (5)

¹³ Naila Fatma dan Ichsan, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah", Genderang Asa: Journal Of Primary Education, Vol. 3 No. 2, 2022, hal. 50-59

¹⁴ Stefanni Viga Gracia Permatasari, Pujayanto, dan Ahmad Fauzi, "Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning", Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF), Vol. 11 No. 2, Oktober 2021, hal. 102-109

Memungkinkan kolaborasi antara siswa dan guru. (6) Memiliki komunitas pembuat konten yang secara rutin mengunggah konten baru. (7) Kecenderungan untuk digunakan oleh semua jenis komputer, karena memerlukan koneksi internet, (8) Penyimpanan cloud otomatis, (9) Fitur penyimpanan otomatis, dan (10) Memungkinkan banyak penulis untuk secara bersamaan mengerjakan presentasi dan memodifikasinya dalam operasi online.¹⁵

Beberapa penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform *genially* sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Maria Septianingsih, Dadang Kurnia, dan Nur Hikmah melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi”. Berdasarkan Hasil validasi multimedia interaktif dari ahli media memperoleh persentase sebesar 91,1% dengan kriteria sangat layak, dari ahli bahasa didapatkan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak dan persentase dari ahli materi didapatkan 97,3% dengan kategori sangat layak. Hasil respon peserta didik terhadap multimedia interaktif mendapatkan persentase 92,2% dengan kategori sangat layak.¹⁶ Dilihat dari hasil tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *genially* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian kedua dilakukan oleh Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman, dan Titik Hermiati yang melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang”. Hasil yang diperoleh pada penelitian menunjukkan minat belajar siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dilihat dari rata-rata peningkatan

¹⁵ Lovandri Dwanda Putra, Mukti Sintawati, dan Heni Siswantari, “Pelatihan pengembangan bahan ajar digital game-based learning”, Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat, November 2022, hal. 421-428

¹⁶ Maria Septianingsih, dkk., “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform *Genially* Pada Subtema Penghematan Energi”, Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 15 No. 1, Juli 2023, Hal. 34 - 38

persentase minat belajar siswa sebesar 17,94%.¹⁷ Hasil penelitian menyimpulkan bahwa minat belajar dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pembelajaran menggunakan media genially.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rinza Fadia Enjelina dan Suryanti dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan persentase validasi media sebesar 87% dan validasi materi sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Adapun Persentase respon guru sebesar 92% dan persentase respon siswa sebesar 88% dengan kategori sangat praktis dalam keterlaksanaan produk.¹⁸ Dari hasil tersebut maka multimedia interaktif berbasis android materi siklus air dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD.

Penelitian dan pengembangan berikutnya dilakukan oleh Anisya Yolanda, Santa, dan Rini Sri Indriani yang melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* ini sangat layak untuk digunakan dibuktikan dengan data uji validitas, oleh ahli media memperoleh skor 94%, ahli bahasa memperoleh skor 100%, dan ahli materi memperoleh skor 94%, serta berdasarkan hasil uji coba peserta didik memperoleh skor sebesar 94,25%.¹⁹ Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *genially* dalam penelitian ini telah valid, praktis, menarik serta mudah digunakan dan layak untuk digunakan saat pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti hanya terbatas pada materi dan quiz saja, hasil nilai dari quiz yang dikerjakan pun tidak memuat skor

¹⁷ Ni'mah, Nuraily K., Warsiman, Titik H., “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang”, *Journal Metamorfosa*, Vol. 10 No. 1, 2022, hal. 1-10.

¹⁸ Rinza Fadia Enjelina dan Suryanti, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SD”, *JPGSD*, Vol. 11 No. 1, 2023, hal. 171-181.

¹⁹ Anisya Yolanda, Santa, dan Rini Sri Indriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku”, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8 No. 1, Juni 2023. hal. 6244-6251.

didalamnya. Peneliti sebelumnya menyarankan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menambahkan quiz yang memiliki nilai skor agar peserta didik dapat mengukur kemampuannya melalui skor diakhir quiz. Sementara itu, dengan siswa mengetahui hasil belajarnya maka akan mendorong untuk belajar lebih giat, apalagi jika hasil yang diperoleh siswa bagus maka dia akan berusaha untuk mempertahankan dan bahkan termotivasi untuk meningkatkan lagi.²⁰

Dari hasil dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif menggunakan platform *genially* telah valid, praktis, menarik, dan mudah untuk digunakan sehingga media ini sangat layak digunakan pada saat proses pembelajaran. Terbukti dari hasil penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media dengan menggunakan platform *genially* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan mudah tercapai dan juga lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif SOS (*Science O-Learn Space*) berbasis *genially* yang memuat materi IPA dengan memanfaatkan berbagai macam fitur-fitur yang sudah disediakan guna menunjang kegiatan pembelajaran berlangsung dikarenakan pada penelitian sebelumnya hanya terbatas pada beberapa fitur saja seperti permainan edukatif, pemaparan materi, dan quiz.

Semakin lama pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat pesat, karena sudah banyak kita temui pembaharuan-pembaharuan dibidang teknologi yang sangat berperan penting untuk menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga guru melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan melakukan pengembangan media pembelajaran.

Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran menarik, tidak monoton dan tidak membosankan sehingga tidak menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu peran media terhadap proses pembelajaran

²⁰ Sardirman A.M, "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar," (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal.92

sangat penting karena akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi, dan tidak membosankan.²¹ Keberhasilan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar tidak lepas dari peranan guru dalam menyampaikan bahan pelajaran secara maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan judul penelitian “**Pengembangan Multimedia Interaktif SOS (Sains O-Learn Space) Menggunakan Platform Genially Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD**”. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif SOS berbasis genially dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi IPA tentang siklus air.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik kesulitan dalam pelajaran IPA materi siklus air karena bersifat abstrak
2. Peserta didik memiliki hasil belajar IPA yang rendah pada materi siklus air
3. Peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran
4. Guru membutuhkan media dalam membantu proses pembelajaran IPA materi siklus air
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dengan fitur lengkap

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, didapat rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi siklus air pada siswa kelas V SD. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan hanya dibatasi pada masalah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SOS (*Sains O-Learn Space*) Menggunakan Platform *Genially* Dalam

²¹ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 8. No. 2, 2010. hal. 1

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif SOS menggunakan platform *genially* pada pembelajaran IPA materi siklus air dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif SOS menggunakan platform *genially* pada pembelajaran IPA materi siklus air dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD?

E. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah wawasan keilmuan terkait pengembangan media pembelajaran interaktif SOS (*Sains O-Learn Space*) menggunakan platform *genially* pada dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi siklus air kelas V SD.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Adanya pengembangan media pembelajaran SOS ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi siklus air dan menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi siklus air kelas V SD.

b. Bagi Guru

Adanya pengembangan media pembelajaran SOS ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran IPA yang menyenangkan, memudahkan guru dalam menyampaikan

materi IPA yang masih abstrak, dan dapat menginspirasi guru agar dapat berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran IPA.

c. Bagi Peneliti Lain

Adanya pengembangan media pembelajaran SOS ini diharapkan dapat memberi referensi mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan platform *genially* pada pembelajaran IPA.

