



Contents lists available at [Journal Nalatama](https://journal.nalatama.org/index.php/jotpe)

Journal of Transformative Primary Education

Journal homepage: <https://journal.nalatama.org/index.php/jotpe>

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Genially* pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 04 Pulau Punjung

Maitri Alkautsar

Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, 27581, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jul 5th, 2026

Revised Jul 7th, 2026

Accepted Jul 7th, 2026

Keyword:

Media Pembelajaran
Interaktif;
Genially;
IPAS;
Model 4D.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* pada pembelajaran IPAS di kelas V SDN 04 Pulau Punjung. Jenis penelitian ini adalah *Research & Development* (R & D). Menggunakan model pengembangan 4D meliputi 4 tahapan yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), dan tahap *disseminate* (penyebaran). Tahap *define* (pendefinisian), yaitu analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi pembelajaran. Kemudian tahap *design* (perancangan), yaitu merancang modul ajar dan merancang media pembelajaran interaktif berbantuan *genially*. Tahap *development* (pengembangan) yaitu uji validasi ahli kegrafikan, ahli materi/isi, ahli bahasa, ahli modul ajar, ahli soal, uji praktikalitas dan uji efektivitas. Tahap terakhir yaitu tahap *disseminate* (penyebaran) yaitu peneliti melakukan penyebaran di kelas VA SDN 04 Pulau Punjung. Hasil validasi aspek materi memperoleh skor rata-rata 95% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 86,36% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek modul ajar memperoleh skor rata-rata 96,43% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek grafis memperoleh skor rata-rata 100% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek soal memperoleh skor rata-rata 80% dikategorikan valid. Kemudian uji praktikalitas yang dinilai oleh guru dan peserta didik mendapatkan skor rata-rata 92% kategori sangat praktis dan hasil uji efektivitas berupa soal pilihan ganda memperoleh skor rata-rata 93,3% dengan kategori sangat efektif.



© 2026 The Authors. Published by Nalatama.

This is an open access article under the CC BY license
(Creative Commons Attribution 4.0 International License)

Corresponding Author:

Author: Maitri Alkautsar

Affiliation: Universitas Dharmas Indonesia

Email: maitrialkautsar1@gmail.com

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sudah sangat berkembang pesat diberbagai bidang, salah satunya di dalam dunia pendidikan. Secara khusus perlu adanya penyesuaian pendidikan, terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Akses teknologi yang mudah telah dimanfaatkan dengan baik oleh para pengajar dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Kharisna et al., 2021).

Era digital menuntut pendidikan tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kompetensi abad 21 seperti literasi digital, berpikir kritis, kreativitas, dan kesadaran lingkungan (Kharisna & Amini, 2023). Dengan adanya teknologi menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan bangsa. Kualitas pendidikan suatu negara menentukan kualitas sumber daya manusianya, yang pada akhirnya menentukan kemajuan bangsa tersebut. Pendidikan merupakan suatu pembelajaran yang terdapat pendidik dan peserta didik dengan tujuan adanya perubahan perilaku maupun perubahan dari segi pengetahuan yang dialami oleh peserta didik yang berlangsung secara terus menerus (Anggrayni, et al., 2024). Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik (Estuhono et al., 2025). Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, pengembangan kurikulum yang baik menjadi sangat penting (Anggrayni et al., 2024). Salah satu perangkat pembelajaran yang harus dilengkapi oleh instansi pendidikan adalah kurikulum.

Di Indonesia, kurikulum disusun dan berlaku secara Nasional untuk semua sekolah sebagai bentuk mewujudkan cita-cita Nasional Bangsa Indonesia. Kurikulum merdeka merupakan suatu perubahan pendidikan di Indonesia untuk mencetak generasi penerus bangsa. Kurikulum merdeka juga diterapkan pada beberapa Sekolah Penggerak. Kemudian, kurikulum merdeka dikembangkan untuk diimplementasikan pada semua sekolah sesuai dengan kemampuan dan keadaan masing-masing sekolah tersebut (Anggrayni et al., 2023). Salah satu pendekatan yang digunakan dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah *Deep Learning*, yang menekankan pemahaman mendalam melalui eksplorasi konsep, refleksi, dan penerapan nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kurikulum merdeka saat ini mengintegrasikan mata pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri, lingkungannya serta mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari (Anggrayni et al., 2023). Dalam pembelajaran IPAS, materi “Bagaimana Kita Hidup Dan Bertumbuh” merupakan salah satu bahasan yang penting. Materi pernapasan manusia, pencernaan manusia, dan pertumbuhan manusia dalam mata pelajaran IPAS disusun untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang fungsi organ tubuh serta keterkaitannya dengan proses hidup dan bertumbuh. Namun, dalam praktik pembelajaran, masih ditemukan peserta didik yang kesulitan memahami hubungan antara sistem pernapasan, pencernaan, dan pertumbuhan manusia. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebijakan pendidikan, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur digital dalam proses belajar mengajar (Kharisna et al., 2025). Salah satu media pembelajaran berbasis digital adalah media pembelajaran interaktif berbantuan *genially*.

Menurut (Anggrayni et al., 2023) Dunia pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi terutama bagi proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik. Media pembelajaran interaktif menggunakan platform *genially* merupakan suatu alat yang terhubung dengan jaringan internet untuk mengakses suatu program yang telah dibuat sebelumnya dengan *genially* untuk meningkatkan Pemahaman dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Hasanah et al., 2024). Adanya fitur interaktif yang dimiliki pada platform *genially* ini menjadikan tampilan sebuah konten pembelajaran menjadi menarik, tidak monoton, dan dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif saat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media *genially* ini sangat penting untuk dikembangkan agar proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 8-12 September 2025 di SDN 04 Pulau Punjung telah ditemukan beberapa permasalahan. Adapun permasalahan tersebut yaitu, belum tersedianya media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis teknologi. Meskipun sekolah telah memiliki sarana penunjang proses pembelajaran seperti cromebook dan proyektor, penggunaannya masih terbatas pada penayangan materi berupa teks atau slide sederhana yang belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Dan setelah diamati oleh peneliti pada saat pengenalan lapangan persekolahan II di kelas V SDN 04 Pulau Punjung, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran hanya berpatokan dengan buku paket sebagai sumber utama, sehingga proses pembelajaran berlangsung satu arah, khususnya pada pembelajaran IPAS di kelas V, dengan materi proses pernapasan, pencernaan, dan pertumbuhan manusia memerlukan visualisasi yang jelas, animasi, serta latihan interaktif agar siswa dapat

memahami konsep secara nyata. Namun, media yang digunakan belum mampu menampilkan gambar bergerak, simulasi, kuis interaktif, atau fitur umpan balik langsung yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa hanya menerima informasi tanpa adanya stimulasi visual dan aktivitas yang mendorong mereka untuk berpikir, bertanya, atau mencoba secara mandiri. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah bosan selama proses pembelajaran, sehingga membutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik dan menyenangkan salah satunya media pembelajaran interaktif berbantuan *genially*.

Berdasarkan hasil wawancara ditemukan salah satu penyebab guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif karena kurangnya waktu serta kemampuan mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan hasil angket dari siswa kelas V sebagian ada yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS itu menarik dan ada yang menyatakan tidak menarik. Siswa kelas V ada yang menyatakan mata pelajaran IPAS itu sulit di pahami dan ada yang menyatakan tidak sulit. Namun, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pembelajaran IPAS, sehingga hasil belajar siswa rendah. Meskipun saat pembelajaran sudah pernah menggunakan teknologi tetapi guru keterbatasan waktu serta kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan pada saat pembelajaran menggunakan buku paket saja sehingga siswa tidak paham dengan materi yang dipelajari. Hasil angketnya sebagian besar siswa menyatakan bahwa siswa membutuhkan media interaktif dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS. Maka dari itu perlunya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran digital terhadap penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah et al., 2024) hasil dari penelitian menunjukkan kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan platform *genially* berdasarkan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 21 memperoleh persentase 91% dengan kategori respon "sangat layak". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan platform *genially* sudah layak digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi siklus air. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan (Anggrayni et al., 2025) Kelayakan media pembelajaran interaktif *genially* ini dibuktikan dari hasil validasi ahli, respon guru dan siswa, produk ini layak dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran harus diubah menjadi metode yang lebih interaktif, yang membekali anak untuk berpikir kritis dan kreatif (Anggrayni, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* pada pembelajaran IPAS kelas V SDN 04 Pulau Punjung. Sebagai alternatif media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan *Reserch and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono., 2022), *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Metode penelitian dan pengembangan dapat dikatakan sebagai metode penelitian yang merupakan gabungan dari penggunaan metode kuantitatif dan kualitatif di dalam prosesnya dan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian ini terdiri dari 15 siswa kelas VB di SDN 04 Pulau Punjung.). Instrumen yang digunakan untuk tujuan penelitian ini adalah instrumen validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan meliputi validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbantuan Genially pada mata pelajaran IPAS materi *Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh* untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4D yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Hasil pengembangan pada setiap tahap diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran melalui analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan analisis materi pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas V SDN 04 Pulau Punjung masih didominasi penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Sekolah telah memiliki fasilitas berupa Chromebook dan proyektor, namun belum dimanfaatkan secara optimal untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu dan kemampuan dalam mengembangkan media berbasis teknologi menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran.

Sementara itu, hasil angket peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menganggap materi IPAS cukup sulit dipahami apabila hanya disampaikan melalui penjelasan lisan dan buku teks. Peserta didik juga menginginkan media pembelajaran yang mampu menampilkan gambar, animasi, video, permainan edukatif, serta latihan interaktif sehingga proses belajar menjadi lebih menarik.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Hasil observasi menunjukkan bahwa karakteristik peserta didik kelas V cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan visual, animasi, dan aktivitas interaktif. Sebagian peserta didik terlihat kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional, namun menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media digital.

Karakteristik tersebut menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran berbantuan Genially yang mengintegrasikan unsur visual, animasi, navigasi interaktif, kuis, dan permainan edukatif.

c. Analisis Materi Pembelajaran

Materi yang dikembangkan pada media adalah "Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh" yang meliputi tiga topik utama, yaitu: Sistem pernapasan manusia, sistem pencernaan manusia, pertumbuhan manusia.

Pemilihan materi didasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan guru serta karakteristik materi yang memerlukan visualisasi agar konsep lebih mudah dipahami peserta didik.

2. Tahap *define* (perancangan)

Hasil pada tahap design yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

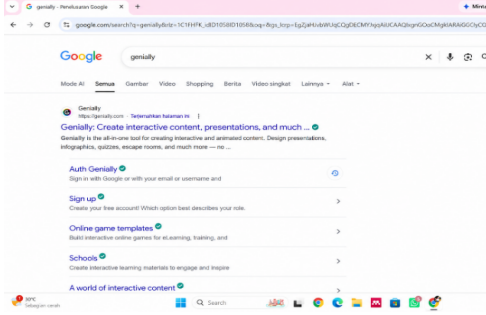
a. Hasil Rancangan Modul Ajar

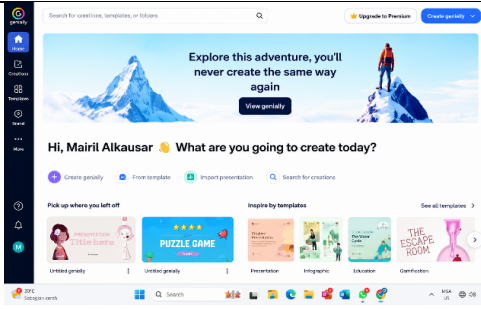
Penyusunan modul ajar mengacu pada capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang berlaku pada kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil rancangan modul ajar yang dilakukan peneliti terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila, sarana dan prasarana, target peserta didik, pemahaman bermakna, model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, asesmen, lembar kerja peserta didik, serta bahan bacaan pendukung. Setiap komponen disusun secara sistematis agar dapat memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Hasil Rancangan Media Pembelajaran Interaktif

Hasil pada tahap perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan *genially*

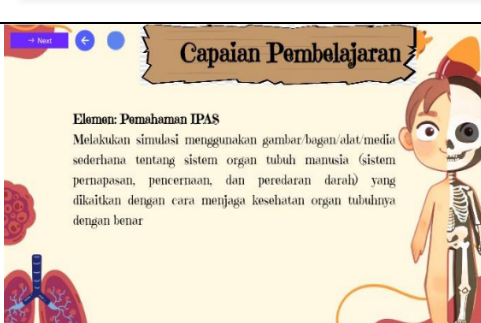
No	Gambar	Keterangan
1.		Langkah pertama yaitu dengan membuka google terlebih dahulu, lalu ketik bacaan <i>genially</i> , lalu login menggunakan akun gmail.

2. 

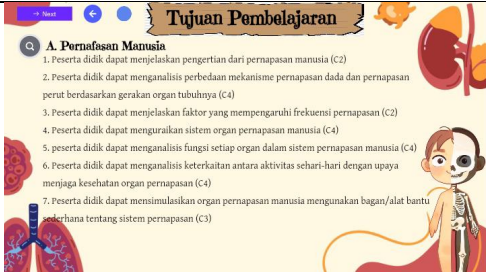
Langkah yang kedua yaitu pilih salah satu template yang cocok dengan materi yang akan dijelaskan.
3. 

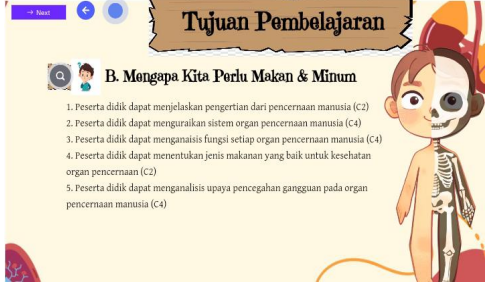
Langkah yang ketiga yaitu membuat cover untuk judul media pembelajaran gambar dapat di download dari google
4. 

Langkah yang keempat yaitu, membuat daftar menu utama untuk mempermudah tujuan dalam proses pembelajaran, gambar dapat diambil terlebih dahulu dari mendownload di google
5. 

Langkah kelima yaitu, membuat petunjuk navigasi yang akan digunakan
6. 

Langkah yang keenam yaitu, membuat CP pada pembelajaran IPAS materi "Bagaimana Kita Hidup Dan Bertumbuh"

7. 

Langkah ketujuh yaitu, membuat tujuan pembelajaran untuk pertemuan pertama, topik A. “pernapasan manusia”
8. 

Langkah kedelapan yaitu, membuat tujuan pembelajaran untuk pertemuan kedua, topik B. “mengapa kita perlu makan dan minum”
9. 

Langkah kesembilan yaitu, membuat tujuan pembelajaran untuk pertemuan ketiga, topik C. “bagaimana aku tumbuh besar”
10. 

Langkah kesepuluh yaitu, menampilkan game edukasi yang sesuai dengan materi tentang topik C. “bagaimana aku tumbuh besar”
11. 

Langkah terakhir yaitu, mengerjakan soal yang telah disediakan

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tujuan dilakukan tahap development ini yaitu, untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dikelas V SDN 04 Pulau Punjung. Penyajian data produk media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* pada kelas V SDN 04 Pulau Punjung terdiri dari beberapa tahap yaitu:

a. Data Hasil Validasi

Data hasil validitas media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* yang dinilai oleh tiga validator, berikut data hasil validitas media pembelajaran interaktif berbantuan *genially*:

Tabel 2. data hasil validitas media pembelajaran Interaktif berbantuan *genially*

Validator	Persentase
Materi	95%
Bahasa	84,09%
Modul ajar	96,43%
Soal	80%
Grafis	100%
Rata-rata	91,10%

Berdasarkan kelima aspek penilaian, persentase rata-rata yang diperoleh 91,10% dapat ditunjukkan sebagai kategori sangat valid. Hasil uji validitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* yang dikembangkan oleh peneliti sistematika telah menarik perhatian siswa dan kombinasi gambar-gambar dalam media sudah sesuai dengan konsep yang dipelajari.

b. Data Hasil Praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada uji coba media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* pada kelas V SDN 04 Pulau Punjung ini berguna untuk mengetahui kepraktikalitas media pembelajaran interaktif yang telah dibuat peneliti. Berikut data hasil uji praktikalitas respon pendidik dan peserta didik media pembelajaran interaktif berbantuan *genially*:

Tabel 3. Hasil Data Praktikalitas

No	Aspek	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Respon pendidik	Wali kelas V SDN 04 Pulau Punjung	92,5%	Sangat praktis
2.	Respon peserta didik	Siswa kelas V SDN 04 Pulau Punjung	91,5%	Sangat praktis
Rata-rata persentase%			92%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa praktikalitas media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* dikategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 92%, sehingga media ini layak digunakan dan dapat diimplementasikan di sekolah dasar.

c. Data Efektivitas

Berikut data hasil uji efektivitas peserta didik media pembelajaran interaktif berbantuan *genially*:

Tabel 4. Hasil Belajar Uji Coba

No	Nama peserta didik	Nilai	Kriteria	KKTP
1.	ANS	95	Tuntas	75
2.	AKW	85	Tuntas	75
3.	BMS	80	Tuntas	75
4.	HLR	75	Tuntas	75
5.	II	90	Tuntas	75
6.	MRS	85	Tuntas	75
7.	MAAR	90	Tuntas	75
8.	MAAS	85	Tuntas	75
9.	MAAZ	85	Tuntas	75

10.	MRA	90	Tuntas	75
11.	MZAM	85	Tuntas	75
12.	NP	80	Tuntas	75
13.	NI	65	Tidak tuntas	75
14.	RMMAY	90	Tuntas	75
15.	ZTZ	85	Tuntas	75

$$\text{Rata-Rata Persentase} = \frac{KK}{15} \times 100\% = 93,3\%$$

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik meningkat, penelitian efektivitas media dilakukan dengan cara memberikan lembar efektivitas peserta didik, dimana lembar efektivitas tersebut berupa tes yang berisi soal-soal pilihan ganda yang telah dibuat oleh peneliti telah mencapai KKTP 75 . Ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 93,3% dikategorikan sangat efektif. Sehingga media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

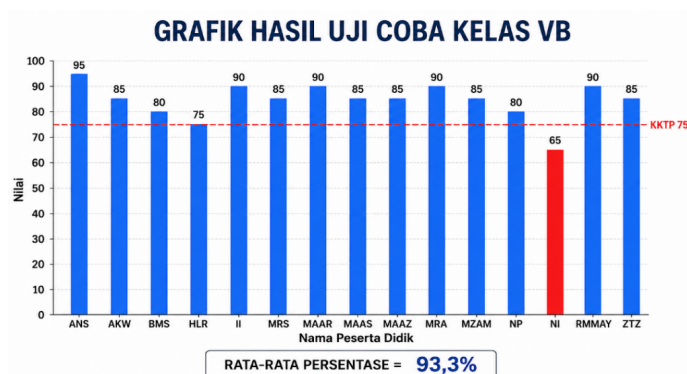


Diagram 1 Hasil Efektivitas Peserta Didik

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran dilakukan setelah media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Pada tahap ini, media disebarluaskan kepada peserta didik kelas VA SDN 04 Pulau Punjung sebagai sasaran pengguna. Penyebaran dilakukan dengan membagikan tautan (link) media *genially* kepada peserta didik sehingga media dapat diakses melalui perangkat yang tersedia. Selama proses pembelajaran, peserta didik menggunakan media tersebut sebagai sarana belajar pada mata pelajaran IPAS dengan materi “Bagaimana Kita Hidup Dan Bertumbuh” kegiatan penyebaran ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Hasil penyebaran menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik kelas VA dan meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS materi “Bagaimana Kita Hidup Dan Bertumbuh”

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* pada materi *Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh* untuk siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan memenuhi tiga kriteria utama dalam penelitian pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis *Genially* memiliki potensi untuk mendukung implementasi pembelajaran IPAS yang lebih interaktif sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Validitas media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* pada pembelajaran IPAS dikelas V SDN 04 Pulau punjung. Validitas instrumen pada dasarnya berkaitan dengan ketepatan dan kesesuaian antar instrumen sebagai alat ukur dengan objek yang di ukur (Daulay et al., 2026). Validasi dibuat sebagai penyempurnaan dalam media yang akan dikembangkan sehingga produk yang dikembangkan benar-benar layak untuk digunakan dalam aktivitas sehari-hari (Anggrayni et al., 2023). Uji validitas terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *genially* ini dilakukan oleh 3 validator yang melakukan pengkajian

terhadap aspek materi, bahasa, modul ajar, kegrafikaan, dan soal. Hasil validasi aspek materi 95% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek bahasa 86,36% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek modul ajar 96,43% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek kegrafikaan 100% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek soal 80% dikategorikan valid. Media pembelajaran interaktif yang dikategorikan sangat valid kemudian diuji cobakan. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Hasanah et al., 2024) menunjukkan kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan platform *genially* berdasarkan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 21 memperoleh persentase 91% dengan kategori respon "sangat layak". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan platform *genially* sudah layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media memperoleh rata-rata persentase 92% dengan kategori sangat praktis. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tingginya tingkat praktikalitas dipengaruhi oleh beberapa karakteristik media yang dikembangkan. Pertama, tampilan antarmuka (*user interface*) dirancang sederhana sehingga mudah dioperasikan oleh peserta didik sekolah dasar. Kedua, navigasi yang sistematis memungkinkan peserta didik berpindah dari satu menu ke menu lainnya secara mandiri tanpa mengalami kesulitan. Ketiga, media mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran seperti materi, video, permainan edukatif, latihan soal, dan evaluasi dalam satu platform sehingga guru tidak perlu menggunakan berbagai aplikasi secara terpisah.

Selain memberikan kemudahan bagi guru, media juga meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Adanya animasi, kuis interaktif, dan permainan edukatif membuat peserta didik lebih aktif berinteraksi dengan materi dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Kondisi tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Yolanda et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh guru dan peserta didik tanpa memerlukan prosedur yang rumit. Temuan ini juga mendukung penelitian Violitha Volvariella (Volvacea t al., 2025) yang menunjukkan bahwa media berbasis Genially memperoleh kategori sangat praktis karena memiliki tampilan yang menarik dan mudah dioperasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa 93,3% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP yang ditetapkan sekolah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan Genially efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS pada materi *Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh*.

Peningkatan hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh kemampuan media dalam menyajikan materi secara lebih konkret melalui visualisasi, animasi, video, dan latihan interaktif. Materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena peserta didik dapat melihat ilustrasi proses pernapasan, pencernaan, dan pertumbuhan manusia secara lebih nyata. Selain itu, keberadaan kuis interaktif memberikan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahamannya selama proses belajar.

Dari sudut pandang teori belajar konstruktivistik, penggunaan media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Hasanah et al. (2024) serta Anggrayni et al. (2025) yang melaporkan bahwa penggunaan media berbasis Genially mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan produk, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* pada materi *Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh* untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Validitas media ditunjukkan melalui penilaian para ahli yang menyatakan bahwa isi materi, aspek kebahasaan, tampilan grafis, modul ajar, dan instrumen evaluasi telah memenuhi standar kelayakan. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun

peserta didik, sedangkan hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media mampu mendukung pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi yang dipelajari.

Media pembelajaran berbantuan Genially memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui integrasi materi, ilustrasi visual, animasi, video pembelajaran, latihan interaktif, permainan edukatif, dan evaluasi dalam satu platform. Karakteristik tersebut menjadikan media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena uji coba produk dilakukan pada jumlah subjek yang relatif terbatas dan hanya pada satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengimplementasikan media pada cakupan sekolah yang lebih luas, melibatkan jumlah peserta didik yang lebih banyak, serta mengembangkan fitur-fitur interaktif yang lebih adaptif agar efektivitas media dapat diuji secara lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Anggrayni, M Sonia Yulia Friska², E. R., & Pendidikan. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Ipas Dalam Kurikulum Merdeka Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. 3, 14504–14516.
- Anggrayni, M.,*, Maldin Ahmad Burhan, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Pembelajaran Ipas Di Kelas Iii Sdn 11 Koto Baru. 6(1), 13–22.
- Anggrayni, M1, Wiwik Okta Susilawati², M. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V Sdn 02 Sungai Rumbai. 10(September).
- Anggrayni, M., Amril², V. A. (2023). Pengembangan Asesmen Diagnostik Ipas Dalam Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sdn 01 Sitiung. 09, 5812–5820.
- Anggrayni, M., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Padamata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sekolah Dasar. 6, 169–179.
- Anggrayni, M., Indonesia, U. D., & Belajar, M. (2024). Game Interaktif Wordwall Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan. 9(1), 95–101.
- Anggrayni¹, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sdn 09 Sitiung Fkip Universitas Dharmas Indonesia, Sumatera Barat, Indonesia. 4(2), 631–637.
- Aulia, A. S. (2025). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Platform Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. 11(1), 108–119.
- Daulay, A., Ramadhani, S., Rafli, M., Husein, A., & Wulandari, M. N. (2026). Pemahaman Konsep Validitas Serta Pengujiannya Dalam Penelitian. 2017, 173–178.
- Estuhono¹, M. Anggrayni², T. A. (2025). Pengembangan Alat Peraga Alam Kapas (Alarm, Lampu, Dan Kipas Angin Panel Surya) Untuk Menumbuhkan Literasi Sains. 6(1), 25–32.
- Fatmawati Kiki¹, M. Syahrani Jailani², J. H. R. E. (2023). Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Modul Ajar Berbasis Kontekstual. 7(1), 20–28.
- Hasanah, T., S, Rais Hidayat², M. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform *Genially* Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air. 4, 14440–14451.
- Kharisna, F., Novi Wulandari, Y. D. (2025). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V Di Sdn 08 Timpeh. 11, 252–260.
- Kharisna, F., Alwi, N. A., Perdana, A. S., & Padang, U. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd Kelas. 9(2), 20–27.
- Kharisna, F., & Amini, R. (2023). *Project Based Learning Based* E-Book Kvisoft Flipbook Maker For Grade V Elementary School. 11(1), 24–33.
- Susilawati, W.O., Yulia Darniyanti², G. K. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kartu Rahasia Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sekolah Dasar. 09(September).
- Sugiyono, P. D. (N.D.). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.
- Ulfah, M., 1, Darmansyah², R. (N.D.). Instrumen Pengujian Produk Pembelajaran (Pengujian Validitas, Praktikalitas, Efektivitas). 3, 43–51.
- Violitha Volvariella Volvacea¹, Didit Yulian Kasdriyanto², F. J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran Ipas Materi Panca Indra Siswa Kelas Iv Sdn Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo. 5, 8531–8542.

Yolanda, N. S., Laia, N., & Ekasakti, U. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika. 7(4).
<https://doi.org/10.34125/Kp.V7i4.882>