

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAGARI BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI KANGKUNG 1

Salsabila Liliyani & Galih Mahardika Christian Putra

Universitas Negeri Semarang

lilianisalsabila@students.unnes.ac.id; galihputra@mail.unnes.ac.id

Abstract

This study aimed to develop and evaluate the KAGARI learning media, a Genially-based tool, for fifth-grade students studying Science and Social Studies (IPAS) at SDN Kangkung 1. Based on the needs assessment, teachers and students required more engaging and effective learning materials. The Borg and Gall research and development model guided the study. A total of 39 students participated, divided into two groups for small-scale and large-scale testing. Expert validation was conducted, with the media receiving a score of 93.75% and the material receiving a score of 97.7%, both categorized as highly feasible. The results indicated a significant improvement in students' understanding of Indonesian geography after using the KAGARI media. This was supported by an N-gain score of 0.7050 and a significant t-test result ($p < 0.05$). These findings suggest that the KAGARI media is an effective tool for enhancing student learning outcomes in Science and Social Studies.

Keywords : Learning outcomes, Development, Learning media, IPAS, Genially

Abstrak: Penelitian dilakukan untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran KAGARI berbasis Genially di mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V SD Negeri Kangkung 1. Berdasarkan angket kebutuhan, guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran menarik dan berbeda dari yang sebelumnya dengan sifat yang lebih praktis serta efisien sehingga memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik terhadap materi karakteristik geografis Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Borg and Gall. Populasi penelitian berjumlah 39 peserta didik, yang dibagi menjadi 2 untuk uji skala kecil 8 peserta didik dan 31 peserta didik untuk uji skala besar. Metode penelitian ini dibersamai dengan ahli kompeten pada proses pengembangan, kelayakan, dan keefektifan produk. Ahli kompeten disini memberikan penilaian media sebesar 93,75% dan penilaian materi 97,7% kedua penilaian tersebut memberikan kriteria media yang dikembangkan sangat layak. Uji coba yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar dari peserta didik yang signifikan sebelum dan setelah penggunaan media KAGARI berbasis Genially. Adanya peningkatan hasil belajar pada

materi karakteristik geografis Indonesia menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik mengenai materi ini juga meningkat peningkatan tersebut juga dibuktikan dengan uji N-gain sebesar 0,7050. Implementasi media pembelajaran KAGARI berbasis Genially yang telah dilakukan ini dapat disimpulkan bahwa media tersebut memberikan pengaruh pada upaya meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri Kangkung 1 pada materi karakteristik geografis Indonesia yang juga didasari oleh uji T-test yaitu bernilai $0,00 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima.

Kata Kunci: Hasil belajar, Pengembangan, Media pembelajaran, IPAS, Genially

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin pesat, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran menjadi semakin krusial. Perkembangan ini mendorong transformasi pembelajaran konvensional menuju pendekatan yang lebih berbasis teknologi, yang esensial untuk membekali siswa dengan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Media pembelajaran digital menawarkan potensi yang besar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permana (2024) disebutkan bahwasanya Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan efektivitas proses belajar-mengajar. Fleksibilitas yang ditawarkan oleh teknologi ini juga memfasilitasi siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri dan adaptif, tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu. Selain itu, pemanfaatan media digital ini memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi, semangat belajar, dan hasil belajar peserta didik (Alfiyana et al., 2024). Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan adanya inovasi-inovasi yang terus berkembang dalam suatu pembelajaran seperti mengembangkan media pembelajaran sesuai pada zamannya.

Di era transformasi pendidikan saat ini, inovasi pembelajaran menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa (Utomo, 2023). Hal ini sangat penting terutama dalam mata pelajaran IPAS, yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial. IPAS menuntut pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada hafalan konsep, tetapi juga pada pemahaman mendalam tentang fenomena alam dan sosial di sekitar siswa. Mata pelajaran IPAS adalah penggabungan IPA dan IPS, mata pelajaran tersebut pertama kali diterapkan pada sekolah dasar saat kurikulum merdeka. Penggabungan tersebut menurut (Fatmawati et al., 2024) salah satu alasannya yaitu peserta didik dalam usia sekolah dasar memahami segala sesuatu secara utuh dan

masih pada tahap berpikir sederhana. Untuk itu diperlukan penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk dapat memberikan siswa kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu perantara yang membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran sehingga menarik minat dan perhatian anak terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan pendapat dari (Fadilah et al., 2023) dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang memberikan bantuan pada jalannya proses pembelajaran supaya dapat lebih efektif dan optimal. Menurut (Ani Daniyati et al., 2023) Media pembelajaran merujuk kepada berbagai hal yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai cara, seperti visual, auditif, dan kinestetik, dengan tujuan untuk mendorong terciptanya proses pembelajaran yang efektif agar siswa dapat memahami informasi baru dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Adanya dukungan teknologi sangat mendukung untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, di mana media pembelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi gaya belajar yang berbeda-beda.

Berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan peneliti di SD Negeri Kangkung 1 Mranggen dengan pengumpulan informasi secara wawancara dan dokumentasi terhadap guru dan peserta didik kelas V ditemukan beberapa permasalahan yaitu pada pembelajaran IPAS, diantaranya yaitu: (1) Media yang digunakan guru masih belum inovatif sehingga siswa kurang antusias. (2) Media berbasis teknologi yang digunakan masih sebatas *powerpoint* saja, belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang lain. (3) Sumber belajar terbatas, hanya menggunakan buku paket guru dan buku siswa. (4) Siswa kesulitan memahami karakteristik geografis Indonesia yang mengandung banyak simbol, serta bacaan, dan bersifat hafalan. (5) Hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPAS masih rendah salah satunya pada materi karakteristik geografis Indonesia yang didapatkan hasil bahwa 29 dari 43 siswa atau sekitar 62,7% dari total siswa mendapatkan nilai yang masih dibawah KKTP. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Kagari berbasis Genially untuk siswa kelas V SD Negeri Kangkung 1 pada materi karakteristik geografis Indonesia, dengan fokus pada fitur-fitur interaktif dan *gamification* yang tersedia di platform Genially. Aspek hasil belajar yang diukur meliputi kognitif (pemahaman konsep) dan afektif (motivasi belajar). Penelitian ini dilakukan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran inovatif, yaitu media KAGARI

berbasis Genially, sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dan output hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Genially adalah suatu platform digital yang sangat potensial untuk mendukung proses pembelajaran karena platform ini bisa membantu untuk menciptakan presentasi, infografis, dan konten interaktif dengan visual yang menarik (Barrera, 2024). Menurut De Souza & Kasseboehmer (2022) Genially merupakan alat yang sangat cocok untuk pendidik karena fitur-fiturnya yang menarik dan mudah digunakan, bahkan bagi mereka yang kurang mahir teknologi. Platform genially juga memiliki akses yang fleksibel terhadap materi pembelajaran yang akan diajarkan melalui tautan online. Sehingga pembelajaran akan berlangsung secara efisien tanpa perlu melakukan transfer data secara manual serta peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja (Khoirun Ni'mah et al., 2022).

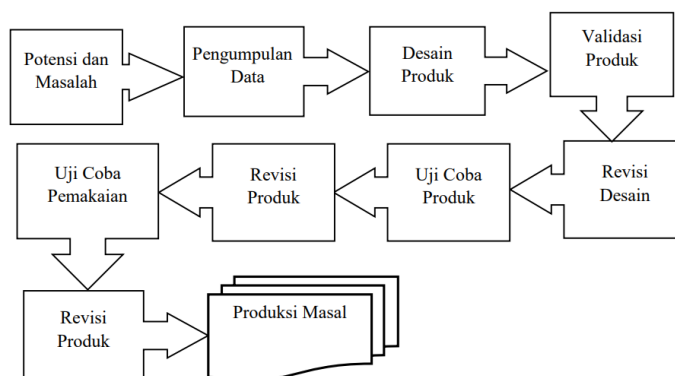
Media KAGARI berbasis Genially ini dirancang dengan lengkap dan menarik yang memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan dan fasilitas peserta didik untuk memahami materi karakteristik geografis Indonesia. Media ini dirancang dengan gambar latar belakang yang menarik, serta ilustrasi-ilustrasi yang mendukung materi, dan pemilihan warna serta font yang estetis. Dilengkapi video pembelajaran, lagu pembelajaran, kuis pembelajaran, dan permainan pembelajaran. Sifatnya yang digital membuat media ini sangat fleksibel dan dapat diakses oleh peserta didik dari berbagai perangkat.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan dan menguji media pembelajaran berbasis Genially, yang diberi nama KAGARI, untuk materi Karakteristik Geografis Indonesia. Data yang diperoleh dari angket kebutuhan guru dan peserta didik kelas V di SD Negeri Kangkung 1 menjadi landasan dalam proses pengembangan media pembelajaran ini. Media ini diharapkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik pada muatan pelajaran IPAS di materi Karakteristik Geografis Indonesia.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2024 dimulai dari tanggal 26 Agustus 2024 – 12 Desember 2024 di SD Negeri Kangkung 1, Kecamatan Mranggen, Kabupaten Demak, Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Borg dan Gall yang terdiri dari 10 langkah.

Langkah-langkah model Borg dan Gall meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; dan (10) pembuatan produk massal (Sugiyono, 2021:410).



Gambar 1 Model Pengembangan Borg dan Gall (Sugiyono, 2021:409)

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran KAGARI berbasis Genially peneliti menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang diadaptasi oleh (Sugiyono, 2021:409) hanya sampai pada 8 langkah pengembangan saja yaitu hanya sampai uji coba pemakaian karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti untuk melaksanakan produksi massal.

Data penelitian diperoleh melalui tes awal dan akhir untuk mengukur capaian belajar siswa. Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru, serta penyebaran angket kepada guru, siswa, dan ahli untuk mendapatkan masukan mengenai kebutuhan, validitas, dan tanggapan terhadap media pembelajaran. Dokumentasi juga dilakukan sebagai data pendukung. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Kangkung 1, dengan 31 siswa sebagai kelompok uji coba skala besar dan 8 siswa sebagai kelompok uji coba skala kecil.

Analisis data dilakukan dalam dua tahap. Pertama, analisis kuantitatif dilakukan terhadap data numerik seperti nilai pretest dan posttest, hasil angket, serta penilaian validasi ahli. Hasil analisis ini digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa dan kelayakan produk. Data kuantitatif tersebut akan digunakan untuk mengetahui keefektifitas dari media dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji T, dan uji N-gain. Kedua, analisis kualitatif dilakukan terhadap data deskriptif seperti hasil wawancara dan

umpan balik untuk memahami lebih dalam mengenai persepsi guru dan siswa terhadap media.

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan solusi permasalahan pada pembelajaran yaitu media pembelajaran KAGARI berbasis Genially pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Kangkung 1. Permasalahan yang dilakukan peneliti di kelas V adalah Hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPAS masih rendahnya hasil belajar apda materi karakteristik geografis Indonesia. Selain itu, sumber belajar pada muatan pelajaran ini sangat terbatas dan guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Pengembangan ini melalui tahapan proses menurut model Borg and Gall.







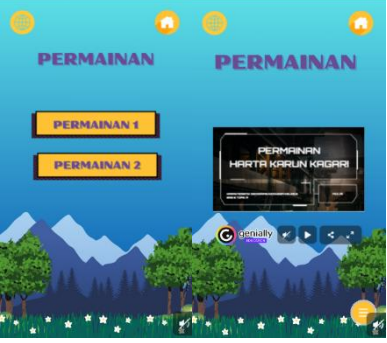



Data kebutuhan

Pengembangan media KAGARI disesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik kelas V di SD Negeri Kangkung 1. Berdasarkan rekapitulasi dari angket yang dibagikan, menyimpulkan bahwa guru memberikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran KAGARI berbasis genially pada mata pelajaran IPAS. Media ini dinilai mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi dan bagi siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dalam upaya memahami kebutuhan pengguna secara menyeluruh, peneliti tidak hanya melibatkan guru, tetapi juga peserta didik. Peserta didik kelas V di SD Negeri kangkung 1 seluruhnya berjumlah 39 peserta didik dibagikan angket untuk mengetahui kebutuhan dan harapan mereka pada media pembelajaran KAGARI berbasis Genially pada mata pelajaran IPAS. Dalam penghitungan kebutuhan, siswa membutuhkan gambar yang menarik, video, suara, dan warna yang menarik pada media pembelajaran KAGARI berbasis Genially.

Desain produk

Produk dikembangkan dari menentukan dan mengumpulkan referensi materi yang karakteristik geografis Indonesia baik dari buku, internet, dan bahan bacaan lain untuk menjadi isi konten dalam media. Kemudian, dilanjutkan untuk mengumpulkan ilustrasi-ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi yang dilampirkan. Selanjutnya, membuat sebuah gambaran rancangan mengenai media yang akan dibuat, dan dilanjutkan untuk membuat

elemen-elemen berbantuan canva, serta pembuatan isi konten pendukung seperti lagu dan video yang diproduksi sendiri oleh peneliti. Media ini menggunakan platform Genially. Berikut adalah gambar desain hasil pengembangan pembuatan media pembelajaran KAGARI berbasis Genially.

			
<p>Tampilan awal</p>	<p>Tampilan menu utama</p>	<p>Tampilan isi menu “CP & ATP”</p>	<p>Tampilan isi menu “materi”</p>
			
<p>Tampilan isi menu “video”</p>	<p>Tampilan isi menu “kuis”</p>	<p>Tampilan isi menu “permainan”</p>	<p>Tampilan isi menu “lagu”</p>
			
<p>Tampilan isi menu “daftar pustaka”</p>	<p>Tampilan isi menu “profil”</p>		

Kelayakan Validasi Desain Produk KAGARI

Proses validasi produk melibatkan penilaian oleh pakar di bidang ahlinya. Seorang ahli kompeten yaitu dosen PGSD memberikan penilaian terhadap media yang didesain dan dosen bidang IPAS memberikan penilaian terhadap materi ajar produk. Hasil penilaian digunakan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Instrumen validasi menggunakan skala Likert empat tingkat untuk mengukur tingkat kesesuaian produk dengan standar yang telah ditetapkan. Analisis data validasi dilakukan dengan menghitung persentase rata-rata skor yang diperoleh. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Aspek media pembelajaran memperoleh skor 93,75%, sedangkan aspek materi ajar memperoleh skor 97,7%. Berdasarkan skala penilaian yang digunakan, kedua aspek tersebut dikategorikan dalam kategori 'sangat layak', yang mengindikasikan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

Tabel 1. Validasi ahli media

Aspek	Skor	Skor Total	Rata-rata skor	Presentase	Kriteria
Aspek Media	17	60	93,75	93,75%	Sangat Layak
Aspek Tampilan	22				
Aspek pemakaian	11				
Aspek kebermanfaatan	7				

Tabel 2. Validasi ahli materi

Aspek	Skor	Skor Total	Rata-rata skor	Presentase	Kriteria
Ketepatan Materi	8	43	97,7	97,7%	Sangat Layak
Sesuai dengan taraf berpikir siswa	7				
Dukungan terhadap isi pembelajaran	16				
Kesesuaian dengan aspek kebahasaan	4				
Ketepatan dan kebermanfaatan media	8				

Uji coba produk

Penelitian ini melibatkan dua tahap uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Pada tahap awal, subjek penelitian diberikan tes awal (pretest) untuk mengukur pengetahuan awal. Setelah diberikan perlakuan, subjek penelitian diberikan tes akhir (posttest) dengan menggunakan instrumen yang sama. Kedua tes terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda untuk memastikan kualitas instrumen. KKTP yang ditetapkan adalah 70. Hasil uji coba skala kecil disajikan sebagai berikut

Tabel 3. Uji Skala Kecil

Jenis Test	Rata-Rata	KKTP	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah Lulus	Presentase Kelulusan
Pretest	50	70	36	68	0	0%
Posttest	80,5	70	60	96	6	75%

Hasil uji coba skala kecil oleh 8 orang siswa diperoleh nilai rata-rata pretes sebesar 50 dengan ketuntasan presentasi siswa sebesar 0%. Sedangkan nilai rata-rata postes uji coba skala kecil sebesar 80,5 dengan presentase siswa yang tuntas sebanyak 75%. Sedangkan hasil uji coba skala besar sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Skala Besar

Jenis Test	Rata-Rata	KKTP	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah Lulus	Presentase Kelulusan
Pretest	48	70	16	72	1	3%
Posttest	85	70	36	100	27	87%

Uji coba skala besar dilakukan terhadap 31 peserta didik, tidak termasuk 8 peserta didik yang telah mengikuti uji coba skala kecil. Rata-rata hasil pretest uji coba skala besar adalah 48 dengan ketuntasan belajar 3%. Sementara itu, posttest memperoleh rata-rata 85 dengan persentase ketuntasan belajar 87% Peserta didik yang mencapai KKTP sebanyak 27 orang.

Uji Normalitas Shapiro - Wilk

Uji normalitas Shapiro-Wilk dipilih karena sesuai dengan jumlah peserta yang kurang dari 50 orang (Pratiwi et al., 2023). Berikut merupakan hasil uji normalitas uji coba

kelompok kecil dan uji coba kelompok besar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran KAGARI berbasis Genially.

Tabel 5. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kegiatan	Jenis tes	Peserta	Batas nilai Sig	Nilai sig	Keterangan
Uji skala kecil	Pretest	8	0,05	0,613	Berdistribusi normal
	Posttest	8	0,05	0,414	Berdistribusi normal
Uji skala besar	Pretest	31	0,05	0,305	Berdistribusi normal
	Posttest	31	0,05	0,590	Berdistribusi normal

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi seluruh jenis pretest dan posttest pada uji skala kecil maupun besar melebihi batas nilai signifikansi 0,5 maka data tersebut ada pada kategori berdistribusi normal.

Uji T-test

Pengujian T-test adalah salah satu jenis uji statistik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok data yang saling berpasangan atau terkait. (Montolalu & Langi, 2018). Uji ini dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan rata-rata memvalidasi hipotesis dan menentukan hipotesis tersebut diterima atau tidak. H_0 pada penelitian ini merujuk pada penggunaan media pembelajaran KAGARI berbasis Genially tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar materi Karakteristik Geografis Indonesia muatan IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri Kangkung 1. Sedangkan H_a nya adalah Penggunaan media pembelajaran KAGARI berbasis Genially memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar materi Karakteristik Geografis Indonesia muatan IPASd peserta didik kelas V di SD Negeri Kangkung 1. Berikut adalah hasil uji t-test.

Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran KAGARI berbasis Genially untuk membantu mereka memahami materi Karakteristik Geografis Indonesia.

Tabel 6. Uji T-test

Kegiatan	Jenis tes	Peserta	Rata-rata nilai	Nilai uji t-test	Keterangan
Uji skala kecil	Pretest	8	50,5	0	Ha diterima
	Posttest	8	80,5		H0 ditolak
Uji skala besar	Pretest	31	48,1	0	Ha diterima
	Posttest	31	84,6		H0 ditolak

Kedua uji coba yang dilakukan seluruhnya memiliki hasil uji t-test dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$, sehingga disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima.

Uji N-Gain

Uji ini bertujuan untuk melihat seberapa berhasil perlakuan yang diberikan (Oktavia et al., 2019). Hasil uji N-gain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Uji N-Gain

Kegiatan	Jenis tes	Rata-rata nilai	N-Gain	Presentase N-gain	Kriteria
Uji skala kecil	Pretest	50,5	0,6284	62,8%	Sedang
	Posttest	80,5			
Uji skala besar	Pretest	48,1	0,7050	70,5%	Tinggi
	Posttest	84,6			

Pada tabel 7 menyajikan bahwa keberhasilan uji coba skala kecil pada nilai N-Gain 0,6284 termasuk dalam kategori sedang. Kemudian untuk uji skala besar diketahui bahwa nilai N-Gainnya sebesar 0,7050 yang menunjukkan kriteria tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran KAGARI berbasis genially efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Negeri Kungkung 1 pada materi karakteristik geografis Indonesia di mata pelajaran IPAS.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran KAGARI berbasis genially yang didasari dari angket kebutuhan guru dan peserta didik kelas V di SD Negeri Kangkung 1 pada materi Karakteristik Geografis Indonesia. Peningkatan hasil belajar dan pemahaman peserta didik pada materi Karakteristik Geografis Indonesia menjadi dasar guru dan peserta didik membutuhkan media ini. Media pembelajaran adalah sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses belajar mengajar. (Pardomuan & Ristua, 2023). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development (R&D) pada model Borg and Gall. Pada model ini penelitian mencapai tahapan proses penelitian ke 8 yaitu uji coba pemakaian.

Pengembangan media pembelajaran ini berupaya memfasilitasi gaya belajar peserta didik dengan opsi menu lengkap seperti materi tertulis, video, lagu, kuis, dan permainan, yang selaras dengan teori belajar bermakna David Ausubel. Pembelajaran bermakna dalam teori Ausubel adalah proses menghubungkan informasi baru dengan konsep-konsep relevan yang telah tersimpan dalam struktur kognitif individu, yang meliputi fakta, konsep, dan generalisasi yang telah dipelajari dan diingat (Burhanuddin dalam Rahmah, 2018). Penyediaan berbagai materi pada menu “materi” mendukung terciptanya media yang potensial bermakna dengan mengakomodasi preferensi belajar siswa, sehingga memudahkan pengaitan informasi baru dengan pengetahuan awal. Pada menu “kuis” berfungsi mengukur pencapaian belajar bermakna melalui pengujian pemahaman konsep, sementara “permainan” meningkatkan motivasi belajar dengan suasana yang menyenangkan sekaligus memfasilitasi rekonsiliasi integratif melalui aplikasi pemahaman dalam konteks interaktif. Selain itu, menu “lagu” menyediakan media pembelajaran berbasis audio yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman melalui melodi dan lirik, sementara menu “video” menyajikan demonstrasi visual dan penjelasan yang lebih konkret. Pendistribusian melalui *QR code* dan tautan mempermudah akses, mendukung terciptanya lingkungan belajar kondusif dan meningkatkan kesempatan interaksi dengan materi.

Berdasarkan pengembangan media Genially pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ratniati & Rofiqoh Hasan Harahap (2022) dan Faiza Febrinaa, dkk (2023) masih terbatas pada pemanfaatan fitur permainan. Pengembangan ini mengatasi keterbatasan tersebut dengan mengintegrasikan beragam elemen multimedia, termasuk materi, gambar, video, kuis, dan lagu, ke dalam platform Genially. Meskipun media ini

menawarkan berbagai fitur interaktif, terdapat satu kelemahan pada fitur kuis. Hasil kuis tidak dapat langsung diakses oleh guru, melainkan harus diinformasikan oleh siswa. Konsekuensinya, guru perlu mengandalkan informasi yang diberikan siswa, yang dapat memengaruhi efisiensi proses penilaian hasil belajar siswa secara menyeluruh dan *real-time*.

Produk yang telah dikembangkan peneliti mendapatkan nilai validasi baik dari segi media maupun materi. Kriteria pada penilaian ini yaitu meliputi sangat layak (76-100%), layak (51-75%), cukup layak (26-50%), dan kurang layak (0-25%). Pada penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media, memberikan penilaian pada media pembelajaran KAGARI berbasis Genially senilai 93,75% dengan kategori sangat layak dari beberapa aspek yaitu media, tampilan, pemakaian, dan kebermanfaatan. Validator ahli materi menilai isi media KAGARI berbasis Genially sebesar 97,7% yang dapat disebut sangat layak. Pada penilaian materi aspek yang dinilai yaitu ketepatan materi, sesuai dengan taraf berpikir siswa, dukungan terhadap isi pembelajaran, kesesuaian dengan aspek kebahasaan, serta ketepatan dan kebermanfaatan media. Media ini juga mendapatkan penilaian kelayakan yang ditelaah dari hasil angket tanggapan guru dan peserta didik. Guru memberikan hasil presentase sebesar 100% dan peserta didik senilai 91%. Sehingga dari hasil tanggapan tersebut, media pembelajaran KAGARI berbasis Genially layak diujicobakan pada pembelajaran.

Melalui uji coba skala kecil dan besar peserta didik kelas V di SD Negeri Kangkung 1 terbukti bahwa media pembelajaran KAGARI efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi karakteristik geografis Indonesia. Hal ini disimpulkan dari peningkatan nilai rata-rata siswa pada pretest dan posttest serta ketuntasan belajar meningkat sebesar 100% pada posttest. Selain itu, berdasarkan analisis uji N-gain diperoleh peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kedua kelompok uji coba, dengan nilai N-gain kelompok kecil sebesar 62,8% dan kelompok besar 70,5%. Hasil uji t independen menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p < 0,05$) antara nilai pretest dan posttest pada kedua kelompok, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran KAGARI berbasis Genially efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Teni Nurrita (2018) bahwa penggunaan media pembelajaran membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Keberhasilan pengembangan media pembelajaran KAGARI berbasis Genially membuka peluang bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih beragam dan interaktif, hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

KESIMPULAN

Media pembelajaran KAGARI adalah suatu produk yang dikembangkan melalui tahapan pengembangan model borg and gall melalui tahapan 1-8. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran KAGARI berbasis Genially sangat layak diuji coba dengan penilaian ahli media (93,75) dan ahli materi (97,7%). Penilaian dari hasil uji coba penggunaan media pada peserta didik kelas V di SD Negeri Kangkung 1 menunjukkan kriteria sangat layak pada angket tanggapan dari guru dan peserta didik (100% dan 91% di kelompok kecil). Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri Kangkung 1. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi uji t-test sebesar 0,00 ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media. Selain itu, peningkatan nilai N-gain sebesar 70,5% pada kelompok besar juga mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyana, F. M., Salsabilla, H. G., Vichaully, Y., & Rustini, T. (2024). Urgensi Media Digital dalam Materi IPS Kenampakan Alam di SD. *Jurnal Pendidikan ...*, 8, 1758–1767. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12645>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Barrera, H. M. P. (2024). Implementation of Genially as a strategy in the teaching- learning process of Natural Sciences Implementación de Genially como estrategia en el proceso de Naturales Implementação do Genially como estratégia no processo de ensino- aprendizagem de Ciências. *Mendive Revista de Educacion*, 22(3). <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3722>
- De Souza, R. T. M. P., & Kasseboehmer, A. C. (2022). The Thalidomide Mystery: A Digital Escape Room Using Genially and WhatsApp for High School Students. *Journal of Chemical Education*, 99(2), 1132–1139. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c00955>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fatmawati, D., Alfiansyah, I., & Umam, N. K. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Penggabungan Mata Pelajaran IPA dan IPS Kelas 4 Di UPT SD Negeri 31 Gresik. 3. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3979>
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia

- Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *D'CARTESLAN*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemanapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pardomuan, G. N., & Ristua, Y. (2023). *Buku Ajar Media Pembelajaran Tepat Guna*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=SbHGEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=media+pembelajaran+tepat&ots=InGMmYZqfl&sig=Lj8OBmahPbGTyqM5KUVuWm5Idsg&redir_esc=y#v=onepage&q=media+pembelajaran+tepat&f=false
- Permana, B. S. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1). <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Pratiwi, L., Rahayu, I., Mahendra, H. H., & Anggraeni, Ri. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Countax Akuntansi Dan Pajak Mahasiswa. *Jurnal Aplikasi Akuntansi (JAA)*, 7(2), 407–420. <https://doi.org/10.29303/jaa.v7i2.183>
- Rahmah, N. (2018). Belajar Bermakna Ausubel. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i1.54>
- Ratniati, Harahap, Rofiqoh, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially pada Pokok Bahasan. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 07, 18–27. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1337>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(I), 1–19. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>