

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Ganially* Materi Pengaruh Letak Geografis dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V SD

Hanisa Brilliana Nurfatikha¹, Sustrisno Sahari², Nursalim³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Hanisabrilliana07@gmail.com¹, sutrisno@unpkediri.ac.id²,
nursalim@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop and test Genially web-based learning media in social studies learning for fifth grade elementary school students, especially on the material of the influence of geographical location and natural features of Indonesia. The background of this study is the minimal use of learning media that causes students to be passive and quickly bored. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of Genially web-based learning media for social studies material regarding the influence of geographical location and natural features of Indonesia on fifth grade students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The results of the study show that the developed media has a very high level of validity (material 95%, media 76%), high practicality (student response 84%, teacher 78%), and very good effectiveness (limited trial 85%, extensive trial 82%). Thus, this learning media is proven to be valid, practical, and effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Media, Genially based, influence of geographical location

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran berbasis web Genially dalam pembelajaran IPS kelas V SD, khususnya pada materi pengaruh letak geografis dan kenampakan alam Indonesia. Latar belakang penelitian ini adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan siswa pasif dan cepat bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran media pembelajaran berbasis web Genially untuk materi IPS mengenai pengaruh letak geografis dan kenampakan alam Indonesia pada siswa kelas V. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi (materi 95%, media 76%), kepraktisan tinggi (respon siswa 84%, guru 78%), serta efektivitas sangat baik (uji coba terbatas 85%, uji coba luas 82%). Dengan demikian, media pembelajaran ini terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media, berbasis Genially, pengaruh letak geografis.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan proses pengembangan kapasitas apa yang penting bagi setiap siswa. Pada tingkat ini, setiap siswa pembelajaran aktif karena dorongan dan suasana yang menyenangkan, pengembangan pribadi yang maksimal. Menurut Amirin dalam (Pristiwanti dkk., 2022) Definisi pendidikan dalam arti luas adalah Hidup: Artinya bahwa pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada

pertumbuhan setiap individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (long life education). Pembelajaran adalah upaya sadar dari seorang guru untuk mengajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam pendidikan sekolah dasar menurut (Hisbullah & Selvi, 2018) ilmu pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang harus ada dalam kurikulum di Indonesia, termasuk di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Juni 2024 di SDN Sawahan 1 pada siswa kelas V, diketahui pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi Pembelajaran masih bersifat teacher-centered learning atau pembelajaran yang berpusat pada guru dimana guru memegang peran sentral dan utama dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini, guru berfungsi sebagai sumber utama pengetahuan, pengendali alur pelajaran, dan pemberi instruksi langsung kepada peserta didik. Pada proses pembelajaran ini guru masih mendominasi, pada proses pembelajaran IPS materi pengaruh letak Geografis dan kenampakan alam Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Sawahan 1, di ketahui bahwa siswa lebih suka dengan model pembelajaran yang interaktif dan hal-hal yang berkaitan dengan teknologi di bandingkan pembelajaran yang terfokus pada guru (thecher senter) namun karena kurangnya sumber belajar guru hanya menggunakan bahan ajar pegangan dan buku paket sebagai sumber belajar untuk menjelaskan konsep materi

Berdasarkan uraian tersebut, dibutuhkannya media pembelajaran yang sesuai diantaranya adalah pengembangan media pembelajaran yang berbasis web *ganially* dapat diberikan sebagai Solusi guna meningkatkan memaham siswa terhadap mata pelajaran IPS pada siswa kelas V terutama pada materi pengaru letak Geografis dan Kenampkan alam di Indonesia. dengan materi pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik dan meningkatkan. Minat belajar siswa dan keberhasilan tujuan pembelajaran, terutama materi pengaruh letak Geografis dan Kenampkan alam di Indonesia.

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain. Penelitian yang dilakukan oleh Galih Ayuningtyas, dkk, (2024) dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar" berdasarkan penelitian tersebut pengembangan media berbasis ganially dapat mendukung kekuatan pembelajran yang yang menarik efektif dan efisien.

Nugroho Adi Suryandaru (2021) Dengan Judul " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV" sasil penelitiannya Hasil validasi dari 3 validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, mendapatkan hasil secara urut 81%, 82%, dan 70%, sehingga termasuk dalam kategori tinggi dan dapat digunakan. memiliki

tingkat validasi sangat tinggi yaitu 6,7% Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran berbasis website layak digunakan.

Kartini & Fitriyani (2023) dengan judul "Development Of Jumbar Media (Jumanji Bangun Datar) In Improving Learning Outcomes Of Grade V Elementary School Students" Hasil penelitian ahli media mendapatkan skor rata-rata 90,6% dengan 12 kategori "Baik Sekali", dan hasil uji coba pengguna mendapatkan skor rata rata 94,5% dengan kategori " baik". Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan Jumbar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan ini dinyatakan valid dan telah teruji secara empiris untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Media merupakan alat untuk menyampaikan pesan. Dalam suatu proses pembelajaran, suatu media disebut sebagai media pendidikan. Menurut (Usep Kustiawan, 2016) Penggunaan media sangat penting untuk kegiatan pembelajaran karena dapat digunakan di semua kegiatan dan tingkatan peserta didik. Merupakan alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa . Pembelajaran berbasis genially merupakan bagian dari pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media webside genially.

Genial adalah sebuah platform website yang memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif dengan beragam fitur multimedia. Menurut (wirasena, 2024). Dengan antar muka yang intuitif dan fitur seret-dan-taruh, Genially mempermudah pengguna dalam menciptakan presentasi, infografis, gambar interaktif, juga mode gamifikasi yang mudah untuk di modifikasi dan berbagai jenis materi visual lainnya. Sedangkan menurut (Ayuningtyas dkk., t.t.) Bagi pengguna platform Genially merupakan aplikasi yang dapat digunakan dengan mudah, menarik, interaktif dan hemat biaya. Untuk dapat mengakses Web Genially kunjungi <https://www.genially.com> dan buat akun dapat membuat akun Genially secara gratis dan memulai dengan mengikuti langkah-langkah sederhana.

Dengan kemajuan teknologi, media yang menggunakan media digital, seperti ponsel atau komputer, untuk menyampaikan pelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik. Menurut (Eve Harding, 2023) media yang dilengkapi dengan game edukasi dapat meningkatkan keinginan untuk belajar, memberikan pengalaman nyata, memungkinkan tim kerja dan kompetisi yang sehat, dan menyajikan informasi secara visual dan interaktif. Namun, ada kekurangan dari media digital ini, antara lain bahwa media ini mungkin tidak mencakup semua topik atau keterampilan yang diinginkan siswa untuk dipelajari. siswa mungkin kesulitan memahami aturan, berpotensi mengurangi waktu untuk aktivitas fisik, dan memiliki keterbatasan dalam menyajikan informasi selain itu untuk dapat mengakses informasi ini, Pengguna harus memiliki koneksi internet.

Pendidikan adalah inti dari pembelajaran sebagai upaya untuk mengajar siswa. Dijelaskan bahwa IPS merupakan program yang menggabungkan berbagai ilmu sosial seperti sejarah, sosiologi, antropologi, geografi, ilmu politik, dan ilmu sosial untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas mengenai ilmu IPS. Salah satu disiplin ilmu IPS meneliti bagaimana kehidupan manusia berfungsi dalam masyarakat. Salah satunya adalah pendidikan IPS. Menurut (Parni, 2020) Di Indonesia, pendidikan IPS diajarkan sebagai bagian integral dari Kurikulum 1975, yang mencantumkan IPS sebagai mata pelajaran di sekolah dasar dan menengah. Di Indonesia, IPS diajarkan dalam bentuk terpadu untuk tingkat sekolah dasar dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu yang saling terintegrasi. Namun, dewasa ini, pelajaran IPS ini terkubur dalam pembelajaran tematik. Seperti halnya pada materi pengaruh letak geografis dan kenampakan alam Indonesia, Indonesia adalah negara kepulauan di Asia Tenggara dengan keanekaragaman flora dan fauna yang luar biasa.

Dalam penelitian ini diajukan pertanyaan sebagai berikut

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis ganiially untuk Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V.?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis ganiially untuk Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis ganiially untuk Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V.?

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Metode Penelitian Pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu:

1. Tahap Analisis

(Analisis) adalah analisis kebutuhan yang digunakan dalam media pembelajaran Game jumanji edukasi pada materi letak geografis dan kenampakan alam. Analisis kebutuhan digunakan oleh peneliti untuk menentukan keterampilan yang perlu dipelajari siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mereka.

A. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di sekolah dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang menghambat keinginan siswa untuk belajar. Salah satunya adalah siswa tidak terlalu aktif saat belajar dan minimnya penggunaan media saat proses

pembelajaran. Dalam hal ini, siswa memerlukan inovasi untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik.

B. Hasil Analisis Kurikulum: Menurut wawancara dengan guru wali kelas dan angket yang di isi oleh siswa kelas V SDN Sawahan 1, diketahui bahwa kurikulum 2013 adalah yang digunakan. Siswa memiliki hasil belajar yang masih kurang mengenai materi letak geografis dan kenampakan alam di Indonesia.

Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajran game Jumanji sebagai media edukasi yang fokus pada materi lokasi geografis dan kenampakan alam dengan menggunakan alat dan sumber daya yang ada di sekolah.

2. Tahap Perencanaan (Design)

Tahap design merupakan tahap yang akan menciptakan sebuah konsep pendukung papan pintar yang akan dikembangkan. Dalam membuat desain awal media pembelajran Jumanji Edukasi. Dimana pada saat ini peneliti mulai mencari ide mengenai permainan Jumanji untuk dikembangkan, kemudian peneliti merancang suatu bentuk permainan jumanji yang berbeda dengan paremainan jumanji yang telah diciptakan oleh peneliti sebelumnya.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan website Genially. Di dalam media tersebut nantinya akan terdapat beberapa media yang digabung menjadi satu, diantaranya adalah teks, gambar. Video, dan game jumanji edukasi serta dilengkapi dengan website sebagai pelengkap materi dalam media. Pada nantinya media pembelajran ini akan terdapat tombol-tombil navigasi pada setiap slidanya

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan beberapa langkah, yaitu proses realisasi media atau membentuk media yang telah di rancang kedalam bentuk kongkritnya. Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat media berdasarkan desain yang sudah ditetapkan. Dalam media ini terdapat pembukaan (opening), menu, pentunjuk penggunaan, profil pembuat, isi/materi, cover game dan tampilan dari game jumanji edukasi. Media dibuat dengan bahan tambahan yang semenarik mungkin sehingga siswa tidak merasa bosan. Setelah media dibuat, media tersebut akan divalidasi. Validasi desain adalah proses untuk mengetahui apakah rancangan produk yang baru ini akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tampilan Keseluruhan Pada tahap ini, hasil produk yang dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran untuk mengetahui dampak terhadap terhadap kualitas pembelajaran

yang meliputi efektifitas, daya tarik dan efisiensi dalam pembelajaran. Pada tahap ini merupakan tahap uji coba yang dilakukan pada mata pelajaran IPS materi Letak Geografis dan Kenampakan alam di Indonesia pada kelas V SDN Sawahan 1. Uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 8 siswa. Jika guru yang mengajar IPS mendapat tanggapan yang layak untuk digunakan dan memotivasi siswa untuk belajar, maka tahap selanjutnya adalah menerapkan produk pada siswa kelas V dalam kelompok besar yang terdiri dari 20 siswa. Komentar dan saran dari guru dan siswa pada tahap ini dapat berkontribusi pada perbaikan produk yang lebih baik.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada model pengembangan ADDIE. Setelah media pembelajaran diimplementasikan di kelas V SDN 1 Sawahan Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur kompetensi akhir pada mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi dilakukan pada siswa untuk memberi umpan balik terhadap media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian atau analisis data penelitian sebagaimana yang dipaparkan sebelumnya akan dijadikan pijakan untuk melakukan kajian atau analisis lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran berbasis ganially. Dengan menggunakan model ADDIE yang telah dibuat cukup layak dijadikan suatu produk penelitian pengembangan khususnya mata pelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran berbasis Ganially ini dilakukan melalui serangkaian proses atau tahapan kegiatan berdasarkan teori pengembangan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis ganially yang telah dirancang peneliti dan divalidasi oleh para ahli

1. Hasil Uji Validasi

Validasi media pembelajaran telah dilakukan uji validasi media dan validasi materi. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil validitas media memperoleh presentase nilai 76% dan hasil validasi materi memperoleh presentase nilai 95%. Kevalidan media dapat dilihat menggunakan rumus.

$$\begin{aligned} \text{kriteria nilai} &= \frac{V. \text{Media} + V. \text{Materi}}{2} \times 100\% \\ &= \frac{76\% + 95\%}{2} \times 100\% = 74\% \end{aligned}$$

Hasil tersebut dikonversikan sesuai dengan kriteria kevalidan jika presentase 61% - 80% maka dapat dikatakan valid. Sedangkan dalam penelitian ini rata-rata hasil media pembelajaran menunjukkan nilai 74% maka media pembelajaran ini dinyatakan valid dan dapat digunakan.

2. Hasil Keprakti Media

Hasil data kepraktisan guru dan siswa masing - masing sebesar 78 % dan 84 % sehingga dapat dikatakan media tersebut praktis karena memenuhi standar kepraktisan. Hasilnya masing-masing sebesar 78 % dan 84 % sehingga dapat dikatakan media tersebut praktis apabila telah memenuhi standar kepraktisan. Menurut ke data dari kepraktisi guru, sebanyak 78 % menyatakan media tersebut telah memenuhi indikator KI dan KD, efektif membantu siswa memahami konsep, dapat membuat siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran, mudah dipahami siswa , bahkan terbukti efektif dan jelas. Angket kepraktisan siswa dengan nilai 84%. berdasarkan Angket kepraktikan siswa diperoleh kesimpulan bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami, informasi yang dikirim akurat, media dapat digunakan dengan tepat, materi tampilan akurat, dan media bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar,

3. Hasil Keefektifan Media

Keefektifan media diperoleh berdasarkan hasil evaluasi setelah menggunakan media. Menurut hasil analisis data, nilai belajar siswa telah melampaui standar KKTP yaitu 66, sekitar 85%, sedangkan koefisien evaluasi rata-rata untuk uji coba luas adalah sekitar 82 %. Oleh karena itu, media cukup efektif baik uji coba terbatas maupun luas. efektif untuk terbatas dan luas coba. Hasil persentase di atas sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar klasikal yaitu $> 81\%$ termasuk klasifikasi sangat efektif dan tuntas. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini efektif.

Hasil Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki apa saja yang harus diperbaiki berdasarkan apa yang telah disarankan oleh ahli mengenai media Jumanji edukasi. Media pembelajaran yang telah divalidasi melalui ke dua validator akan diketahui saran, komentar dan masukan yang akan digunakan untuk perbaikan media. Komentar dan saran dari validator media adalah perbaikan pada bagian menu dan mengubah model tombol navigasi, menambahkan slide Indikator sebagai informasinumum mengenai materi, mengubah susunan gambar dengangn ukuran yang lebih seragam dan memberikan keterangan berdasarkan gambar, dan juga menambahkan tombol back ke menu utama pada slide game. Sedangkan komentar dan saran dari validator materi yaitu penyesuaian materi dengan indikator dan menambah aspek pengaruh dari letak geografisnya. Berikut tampilan akhir media Jumanji edukasi setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari validator adalah sebagai berikut:

| Sebelum direvisi | Sesudah direvisi | Keterangan |
|------------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| | | Perubahan Pada warna dasar dan judul yang menyesuaikan pada pokok materi. |
| | | Penambahan dan perubahan Icon pada petunjuk penggunaan. |
| | | Mengubah susunan icon dan menambahkan icon untuk Indikator. |
| | | Menambahkan slide indikator sebagai informasi umum mengenai materi pada media. |
| | | Menambahkan icon home pada cover slide game untuk dapat kembali ke slide menu. |

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran Jumanji Edukasi dalam materi pengaruh letak geografis dan kenampakan alam Indonesia, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kevalidan: Media Jumanji Edukasi dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi (95%) dan valid oleh ahli media (76%), sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS terkait pengaruh letak geografis dan kenampakan alam Indonesia.
2. Keefektifan: Media ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa, dengan hasil uji coba terbatas sebesar 85% dan uji coba skala luas sebesar 82%. Hal ini menunjukkan media mampu menarik minat siswa dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif.

3. Kepraktisan: Media dinilai sangat praktis oleh siswa (84%) dan praktis oleh guru (78%). Desain yang sederhana dan mudah digunakan memungkinkan integrasi ke dalam pembelajaran di berbagai situasi.

Berdasarkan kesimpulan di atas, Adapun beberapa saran yang dapat Diberikan:

1. Saran untuk Peneliti Selanjutnya:

Peneliti selanjutnya disarankan untuk Melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media Pembelajaran berbasis permainan lainnya yang dapat digunakan untuk Materi pelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian tentang dampak Jangka panjang penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa juga Perlu dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih Komprehensif.

2. Saran untuk Guru:

Guru disarankan untuk mengintegrasikan media Pembelajaran Jumanji Edikasi dalam proses pembelajaran secara rutin. Selain itu, guru juga perlu memberikan umpan balik kepada siswa Setelah menggunakan media ini, agar siswa dapat memahami materi Dengan lebih baik. Pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran Yang inovatif juga sangat dianjurkan untuk meningkatkan keterampilan Guru dalam mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ayuningtyas, G., Mutiara Bilqis, N., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar*.
<http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Hisbullah, S. P., & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara TIMUR.
- Kartini, P., & Fitriyani, F. (2023). Development of Jumbar Media (Jumanji Bangun Datar) in Improving Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 149–161.
<https://doi.org/10.51178/jsr.v4i2.1516>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Usep Kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (2016 ed.). PT Book Mart Indonesia.
- wirasena. (2024, Januari 8). *Pemanfatan Platform Genially Dalam Pengaplikasian Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Kelas 5 di Sekolah Alam Rahmadhani*. Wirasena Tabloid Pengabdian UNP Kediri.