

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PPKN KELAS IV SDN 2
PUTERAN**

Silvi Nurhalifah¹, Irfan Fajrul Falah²
^{1,2}STKIP Muhammadiyah Kuningan
silvinurhalifah@gmail.com¹, irfan_fajrul@upmk.ac.id²

ABSTRACT

There is a need for improvements in learning strategies, including the use of more interactive and varied learning media, in order to increase understanding so that Civics learning objectives can be achieved. By utilizing interactive media that is appropriate to Pancasila and Citizenship Education (PPKn) learning at the elementary school level, it will have a significant impact on the problem of students' low understanding of the material presented. Knowing the urgency to improve this condition, the author is encouraged to explore the use of genially based media as an innovative means to increase students' understanding of Civics learning subjects in class IV. The research method applied in this research is a quantitative approach with a pre-experimental type and using a one-group pre-test and post-test design. This research was conducted on fourth grade students and students at SDN 2 Puteran with a total of 25 students, 14 students and 11 female students. From the results of this research, it is proven that using genially based learning media can improve students' understanding as seen from the pretest and posttest results. The significance value is seen from 2-tailed < 0.05 , which means the hypothesis is accepted, there is an influence on students' understanding of using learning media based on genially.

Keywords: understanding, PPKN, genially

ABSTRAK

Perlu adanya perbaikan strategi pembelajaran, antara lain penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan bervariasi, guna meningkatkan pemahaman sehingga tujuan pembelajaran PKN dapat tercapai. Dengan menggunakan media interaktif yang sesuai untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) tingkat sekolah dasar akan memberikan dampak yang signifikan terhadap permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Mengetahui urgensi perbaikan kondisi tersebut, penulis terpacu untuk mengeksplorasi penggunaan media berbasis genial sebagai sarana inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran pembelajaran PKN di kelas IV. Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan tipe pre-eksperimental dan menggunakan desain one-group pre-test and post-test. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV dan siswi SDN 2 Puteran yang berjumlah 25 siswa, 14 siswa dan 11 siswi. Dari hasil

penelitian terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis genial dapat meningkatkan pemahaman siswa dilihat dari hasil pretest dan posttest. Nilai signifikansi dilihat dari 2-tailed $< 0,05$ yang berarti hipotesis diterima, terdapat pengaruh terhadap pemahaman siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis genially.

Kata Kunci: pemahaman, PPkn, *genially*

A. Pendahuluan

Sejalan dengan tujuan pembelajaran PPkn di tingkat SD, sebaiknya difokuskan pada pemahaman dan penerapan konsep-konsep, bukan hanya sekadar mengandalkan hafalan semata. Dengan demikian, siswa tidak hanya akan menguasai informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka (Desvianti dkk 2020:5). Oleh sebab itu, penggunaan beragam media pembelajaran diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Damopolii (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran terbukti lebih efektif daripada metode pembelajaran konvensional. Bukti ini terdapat pada nilai rata-rata hasil tes kelas eksperimen yang mencapai 78,67, yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata

kelas kontrol yang hanya mencapai 56,48.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 2 Puteran Kabupaten Tasikmalaya pada tanggal 26 Januari 2024, peneliti mengidentifikasi yang beberapa permasalahan yang muncul terkait kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif yang mengakibatkan siswa tidak ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pemahaman siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PPkn di kelas IV. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pemaparan guru wali kelas IV yang mengatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran telah berdampak pada pencapaian peserta didik, yakni tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang terlihat dari hasil belajar yang kurang maksimal. Meskipun telah dilakukan berbagai upaya belajar dengan menggunakan buku paket

sebagai salah satu sumber materi, siswa masih kurang paham terhadap materi yang telah disampaikan. Dengan menggunakan media yang interaktif diharapkan pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn di kelas IV meningkat.

Hal tersebut menunjukkan bahwa perlunya peningkatan dalam strategi pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan beragam, guna meningkatkan pemahaman agar tujuan pembelajaran PPKn dapat tercapai. Permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PPKn juga banyak diteliti sebelumnya, seperti dalam penelitian Indriani et al' (2021) siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengkonfirmasi kebenaran informasi yang didapatkan. Hal itu, menjadikan pemahaman siswa menjadi rendah karena kurangnya rasa ingin tahu dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Tidak hanya itu, dalam penelitian Nurgiansah (2020) mengungkapkan salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran PPKn adalah kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Senada dengan Luh dan Ekayani

(2021) siswa yang tidak tertarik terhadap media pembelajaran, mereka akan menunjukkan sikap acuh tak acuh dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media tersebut. Jika memaksa menggunakan media pembelajaran yang tidak menarik dan sulit digunakan akan membuat peserta didik merasa terbebani. Seperti halnya media pembelajaran yang disarankan oleh Anjarsari (2020) solusi agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, maka diperlukan media pembelajaran yang terkini dan inovatif, seperti media pembelajaran berbasis elektronik. Akbar (2022) mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi membuka peluang untuk mengatasi berbagai kendala yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa mengalami pengalaman belajar yang lebih maksimal. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah yang akan diangkat yakni apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *genially* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKn di SDN 2 Puteran Kabupaten Tasikmalaya yang bertujuan untuk

melihat apakah penggunaan media pembelajaran berbasis genially dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran PPKn di SDN 2 Puteran Kabupaten Tasikmalaya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yakni peeneliti mengambil materi PPKn Fase B “Nilai-nilai Pancasila” dan menggunakan template genially yang disisipkan video pembelajaran, *ice breaking* serta quis yang didalamnya terdapat contoh penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen dan menggunakan desain one-group pre-test dan post-tes. Dalam desain ini, penelitian akan melakukan pengukuran pemahaman siswa sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media berbasis genially. Penelitian ini dilakukan kepada siswa dan siswi kelas IV di SDN 2 Puteran dengan jumlah murid 25 orang, siswa berjumlah 14 orang dan siswi berjumlah 11 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa

soal tes sebelum dan sesudah menggunakan media berbasis genially berupa uraian 10 soal yang sudah di validasi menggunakan uji validitas dan reliabilitas dengan spss versi 25.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Puteran dengan melibatkan 25 orang siswa di kelas IV. Pertemuan dilakukan selama 3x pertemuan dengan 1 kali perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis genially. Yang digunakan dalam penelitian ini berupa vidio animasi yang tentang makna pancasila, ice breaking dan quis beserta penjelasan dan contoh penerapan sila-sila pancasila. Setelah melaksanakan treatment siswa diberikan soal posttest untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis genially.

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	58.92	25	5.880	1.176
	posttest	83.20	25	4.397	.879

Gambar.1 Paired sample statistics

Berdasarkan gambar 1 diatas, ouput statistic diketahui bahwa

nilai rata-rata pretest 57,8 yang menunjukan bahwa kemampuan pemahaman siswa yang masih rendah, setelah diberikan treatment dan dilakukan posttest dengan penerapan media genially siswa

Paired Samples Test										
Pair 1	pretest - posttest	Paired Differences				98% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Mean	Lower	Upper			
		24.280	8.259	1.6	-28.397	-20.163	-14.699			

mendapat nilai rata-rata sebesar 82,5 yakni mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa.

Gambar.2 Paired samples test

Dari gambar 2 diatas, uji paired samples t test menunjukan signifikansi (2-tailed) dari pretest dan posttest adalah $0.000 < 0.005$ dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima artinya ada peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKn materi Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran berbasis genially di kelas IV.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa, penting bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran menurut Heinich (1982) Istilah “media” berasal dari bahasa latin yaitu medius yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Kata

“media” berasal dari bentuk jamak “medium” yang berarti perantara. Sejalan dengan Rohani (2020) media juga dimaknai sebagai sesuatu yang berada di tengah. Artinya media berfungsi untuk menghubungkan semua pihak yang terlibat dalam suatu hubungan, bedanya media komunikasi dan alat komunikasi. Seperti halnya dalam AECT (Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi) dalam (Firmandani 2020:3) Media mengacu pada segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi. Baik berupa ide atau pemikiran atau pendapat yang akan disampaikan kepada seseorang. Berbeda dengan pendapat Fleming dalam dalam Yuniastuti (2021) yang menambahkan kata media pada mediator yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan berbagai macam informasi.

Peningkatan pemahaman dengan menerapkan media berbasis genially pada pembelajaran PPKn mengenai Pancasila dapat membantu Siswa memberikan penjelasan yang jelas, mengenai pengertian dari bunyi Pancasila. Mereka menjelaskan masing-masing sila dengan memberikan contoh serta menguraikan makna dan

penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Suryani et al., (2020) menyatakan bahwa menjelaskan merupakan kegiatan penyampaian informasi yang terstruktur dengan baik dan disampaikan dalam urutan yang tepat. Siswa mampu memberikan berbagai contoh perilaku atau sikap dalam kehidupan sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila sesuai dengan setiap bunyinya. Misalnya, untuk sila pertama, mereka bisa menunjukkan sikap toleransi dan menghormati perbedaan agama. Untuk sila kedua, mereka bisa memberikan contoh tindakan yang mencerminkan kemanusiaan dan keadilan, seperti membantu teman yang kesulitan. Pada sila ketiga, mereka dapat menunjukkan rasa persatuan dengan bekerja sama dalam kelompok tanpa memandang latar belakang. Untuk sila keempat, mereka bisa memberikan contoh partisipasi aktif dalam kegiatan musyawarah atau diskusi kelas. Terakhir, untuk sila kelima, mereka bisa menunjukkan sikap adil dalam membagi tugas atau sumber daya. Contoh-contoh ini menunjukkan pemahaman dan penerapan konkret dari nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 2 Puteran, Kabupaten Tasikmalaya, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa kelas IV setelah penerapan media pembelajaran berbasis Genially. Analisis menggunakan statistik sampel berpasangan (Paired Sample Statistic) menunjukkan adanya peningkatan nilai awal dan nilai akhir pemahaman siswa. Nilai rata-rata pretest siswa sebesar 58,92 meningkat menjadi 82,5 pada posttest. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Genially secara efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PPKn di kelas IV.

Selain itu, pada perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS versi 25 melalui teknik Paired Sample t-Test, hasil olahan data menunjukkan bahwa nilai signifikansi 2-tailed sebesar $0,00 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan media berbasis Genially terhadap

pemahaman siswa kelas IV SDN 2
Puteran pada materi PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, W., Aritonang, I. B., & Martin, R. (2022). "Penerapan Media Digital Powtoon dalam Pembelajaran PPKn sebagai Metode Pembelajaran Siswa." *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1, 67–73.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.172>
- Amanullah, M. A. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0". *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). "Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar." *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
<https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). "Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129.
<https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2020). "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat". *algorithm: Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–85.
<https://doi.org/10.15408/ajme.v1i2.14069>
- Delvi, M., Alim, J. A., & Alpusari, M. (2022). "Interactive Media Development With Genially Application Materials Build Curved Side Space For Elementary School Students." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 6427–6442.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2083>
- Dwanda, L., & Afrina, N. (2023).

- "Machine Translated by Google
Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar) Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis genial untuk siswa sekolah dasar"
Perkenalan Machine Translated by Google. 6(2), 138–151.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). "Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah." *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Fiteriani, I. (2017). "Studi Komparasi Perbedaan Pengaruh Pemahaman Konsep Dan Penguasaan Keterampilan Proses Sains Terhadap Kemampuan Mendesain Eksperimen Sains." *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 47–80. <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1805>
- Heinich. (1982). "Instructional media and the new technologies of instruction" (John Wiley).
- Indriani, N., Aisyah, A. N., & Elok, F. N. (2021). "Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna." *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(3), 196. <https://doi.org/10.36709/japend.v2i3.23011>
- Japar, D. (2020). "Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn." In 2021. https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Teknologi_Pembelajaran/2uZeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media&printsec=frontcover%0Ahttps://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Teknologi_Pembelajaran/2uZeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kelebihan+dan+
- 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>

- Libuka, B., Palimbong, A., & Jamaludin. (2019). "Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Metode Diskusi Di Kelas IV SDN Tolulos Kecamatan Peling Tengah." *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 2 No.2, 2(2)*, 142–156.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). "Pentingnya penggunaan media siswa. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *March*, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTI
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality". *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV." *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yolanda, A., Santa, & Sri Indriani, R. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku". *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6246–6247.