

**INOVASI BAHAN AJAR BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN PEMAHAMAN SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN
EKOSISTEM**

Lilik Zulaichah¹, Riska Pristiani², Oktaviani Adhi Suciptaningsih³

¹²³Pascasarjana Pendidikan

¹Universitas Negeri Malang

¹lilik.zulaichah.2421038@students.um.ac.id, ²riska.pristiani.pasca@um.ac.id,

³oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id

ABSTRACT

The integration of technology in primary education is a key factor in addressing the challenges of 21st-century learning. Ecosystem material taught at the elementary level is often perceived as abstract and difficult for students to understand, especially when presented using less engaging media. This study aims to present an instructional innovation using Genially-based teaching materials designed to enhance the motivation and conceptual understanding of third-grade students in learning science. The research adopted the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The developed product was validated by content and media experts, resulting in an average score of 4.42, categorized as very valid. A limited trial was conducted in Class 3-A of SDN Percobaan 2 Malang with 28 students. The practicality of the teaching material was rated highly, with teacher and student responses reaching 92.5% and 87.5% respectively. Students' learning outcomes improved significantly, with average pretest scores of 74.6 increasing to 87.9 in the posttest, and an N-Gain score of 0.52, indicating a medium-to-high category. Additionally, the interactive and visually rich features of the teaching material contributed to increased student motivation and active engagement. The findings suggest that the Genially-based teaching material is valid, practical, and effective in supporting science learning in elementary schools, while also reinforcing character values aligned with the Profile of Pancasila Students.

Keywords: Genially, Learning Motivation, Ecosystem

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dasar menjadi salah satu kunci dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Materi ekosistem yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar masih dirasa sulit dipahami siswa karena bersifat abstrak dan disampaikan menggunakan media yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan

untuk menghadirkan inovasi bahan ajar berbasis Genially yang dirancang khusus untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa kelas 3 SD dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk bahan ajar divalidasi oleh ahli materi dan media dengan hasil rata-rata skor sebesar 4,42 yang termasuk kategori sangat valid. Uji coba terbatas dilakukan di kelas 3-A SDN Percobaan 2 Kota Malang dengan jumlah 28 siswa. Kepraktisan bahan ajar dinilai sangat tinggi, dengan skor angket guru sebesar 92,5% dan siswa sebesar 87,5%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata pretest sebesar 74,6 menjadi posttest sebesar 87,9, dengan nilai N-Gain sebesar 0,52 yang masuk dalam kategori sedang menuju tinggi. Selain itu, bahan ajar juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur interaktif dan visual yang menarik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Genially layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran, serta mendukung pembentukan karakter siswa sesuai Profil Pelajar Pancasila.

Kata Kunci: Genially, Motivasi Belajar, Ekosistem

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Di tingkat sekolah dasar, guru diharapkan tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga mampu memfasilitasi pembelajaran yang bermakna, interaktif, kontekstual, serta mendukung penguatan karakter dan keterampilan abad 21. Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPAS kelas 3 SD adalah konsep

ekosistem. Materi ini mengandung konsep abstrak seperti individu, populasi, komunitas, serta hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya. Namun, berdasarkan observasi awal di SDN Percobaan 2 Kota Malang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ini karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan, yang sebagian besar masih bersifat konvensional dan kurang visual.

Untuk menjawab tantangan tersebut, berbagai inovasi media

pembelajaran berbasis teknologi mulai diperkenalkan, salah satunya adalah Genially. Genially merupakan platform digital interaktif yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dengan tampilan visual yang menarik, lengkap dengan tombol navigasi, animasi, video, audio, serta latihan soal. Penelitian sebelumnya oleh Pratiwi (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Genially dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal serupa juga dikemukakan oleh Fadilah (2022), yang mengembangkan media Genially dalam pelajaran korespondensi dan memperoleh hasil positif terhadap motivasi belajar. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji penggunaan Genially secara spesifik dalam konteks materi ekosistem di SD, terutama yang mengintegrasikan aspek karakter dan motivasi belajar siswa.

Dalam konteks ini, penting dikembangkan sebuah inovasi bahan ajar digital yang tidak hanya interaktif secara tampilan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta menumbuhkan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran. Pengembangan

ini berpijak pada teori Multimedia Learning (Mayer, 2021), yang menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi verbal dan visual secara terintegrasi. Selain itu, teori konstruktivisme dari Jonassen (2014) menegaskan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan refleksi terhadap pengalaman belajar yang bermakna.

Sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional, inovasi bahan ajar ini juga mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila, di mana pembelajaran dirancang untuk mendorong siswa menjadi pembelajar yang mandiri, kreatif, bernalar kritis, dan mampu bekerja sama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan inovasi bahan ajar digital berbasis Genially yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas 3 SD.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam menyediakan media ajar yang relevan dengan kebutuhan belajar siswa SD di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena dapat mengakomodasi proses sistematis dalam menciptakan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif serta berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Tahap Analysis diawali dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan guru kelas, dan telaah kurikulum. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas 3 mengalami kesulitan memahami materi ekosistem, terutama dalam membedakan individu, populasi, dan komunitas. Guru juga mengeluhkan minimnya bahan ajar digital yang interaktif dan menarik, serta belum tersedia media yang mampu menumbuhkan motivasi dan karakter siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar digital yang tidak hanya memvisualisasikan konsep secara menarik, tetapi juga

mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat dalam belajar.

Tahap Design melibatkan perencanaan desain bahan ajar menggunakan platform Genially. Desain disusun dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, konten materi ekosistem, alur navigasi, serta integrasi nilai-nilai karakter. Rancangan ini mencakup fitur teks naratif, visualisasi gambar dan video, kuis interaktif, serta refleksi nilai karakter (gotong royong, kemandirian, dan peduli lingkungan). Desain juga mengacu pada prinsip Multimedia Learning (Mayer, 2021) dan teori konstruktivisme untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Produk bahan ajar digital dikembangkan melalui platform Genially. Setelah dikembangkan, produk diuji kelayakannya oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media, menggunakan instrumen lembar validasi. Aspek yang dinilai meliputi isi, bahasa, tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan muatan karakter. Skor validasi digunakan untuk merevisi produk sebelum uji coba dilakukan di kelas.

Bahan ajar yang telah direvisi kemudian diimplementasikan dalam

uji coba terbatas kepada 28 siswa kelas 3-A SDN Percobaan 2 Kota Malang. Guru kelas terlibat langsung dalam proses pembelajaran menggunakan modul Genially. Untuk mengukur efektivitas bahan ajar, dilakukan pretest dan posttest dengan indikator pemahaman konsep. Selain itu, disebarakan angket motivasi belajar dan kepraktisan kepada siswa dan guru.

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi, angket kepraktisan, nilai pretest dan posttest, serta peningkatan motivasi siswa. Efektivitas bahan ajar diukur dengan analisis N-Gain dan peningkatan skor motivasi berdasarkan indikator afektif. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap kualitas inovasi bahan ajar yang dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 24 Februari hingga 26 Maret 2025 di SDN Percobaan 2 Kota Malang, dengan subjek 28 siswa kelas 3-A (15 laki-laki, 13 perempuan). Penelitian ini juga memperhatikan nilai-nilai etika, dengan persetujuan guru, orang tua, dan partisipasi sukarela dari siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan lima tahapan dalam model ADDIE: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Setiap tahap menghasilkan temuan penting yang mendukung keberhasilan inovasi bahan ajar digital berbasis Genially dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Dalam Tahap Analysis ini, Observasi dan wawancara dengan guru kelas mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami materi ekosistem. Mereka kesulitan membedakan antara individu, populasi, komunitas, serta memahami keterkaitan komponen ekosistem. Guru juga menyampaikan bahwa motivasi belajar siswa tergolong rendah ketika materi disampaikan hanya melalui buku teks atau ceramah. Kondisi ini mendorong perlunya bahan ajar interaktif yang mampu menyajikan visualisasi materi secara menarik sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Perancangan bahan ajar dilakukan berbasis hasil analisis

kebutuhan. Modul dirancang melalui platform Genially yang memuat teks naratif, gambar ekosistem, animasi interaktif, video pendek, kuis digital, dan fitur refleksi karakter. Modul dirancang agar siswa bisa mengeksplorasi materi secara mandiri dan terarah, sesuai prinsip Multimedia Learning (Mayer, 2021) dan pendekatan konstruktivisme yang mendorong pengalaman belajar aktif dan bermakna.

Modul yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan rata-rata skor 4,42 dari skala 5, yang masuk kategori "sangat valid". Aspek isi, visual, navigasi, dan muatan karakter mendapat penilaian tinggi. Ini menunjukkan bahwa modul layak digunakan dalam pembelajaran.

Uji coba terbatas dilakukan di kelas 3-A SDN Percobaan 2 Malang dengan 28 siswa. Guru menggunakan bahan ajar Genially dalam 3 kali pertemuan tatap muka. Hasil pretest menunjukkan rata-rata pemahaman sebesar 74,6, sedangkan posttest meningkat menjadi 87,9. Nilai N-Gain sebesar 0,52, tergolong kategori sedang ke tinggi, menunjukkan

peningkatan pemahaman konsep yang signifikan.

Selain itu, angket motivasi belajar juga menunjukkan peningkatan. Mayoritas siswa merasa lebih tertarik, bersemangat, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas interaktif seperti kuis, animasi, dan penelusuran mandiri dalam modul menjadi faktor pemicu motivasi. Guru juga menyatakan bahwa siswa terlihat lebih fokus dan komunikatif selama proses belajar berlangsung.

Bahan ajar dikategorikan sebagai praktis dan efektif. Kepraktisan diperoleh dari angket guru (92,5%) dan siswa (87,5%). Efektivitas dilihat dari peningkatan hasil belajar dan respon motivasional siswa. Bahan ajar ini juga berhasil menanamkan nilai karakter seperti gotong royong, mandiri, dan peduli lingkungan melalui aktivitas eksploratif di dalam modul.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Aspek	Validasi 1	Validasi 2	Rata-rata
Kesesuaian Materi	4.3	4.4	4.35
Kejelasan Bahasa	4.4	4.5	4.45
Kualitas Tampilan	4.3	4.4	4.35

Kelayakan Pengguna an	4.4	4.5	4.45
Rata-rata Total			4.42

Tabel 2. Hasil Angket Kepraktisan Guru

Indikator	Persentase (%)
Kemudahan penggunaan	95
Daya tarik media	90
Kesesuaian dengan materi	93
Rata-rata	92.5
Kemudahan penggunaan	95

Tabel 3. Hasil Angket Kepraktisan Siswa

Indikator	Persentase (%)
Tampilan menarik	85
Mudah dipahami	88
Menyenangkan	89
Rata-rata	87.5

Tabel 4. Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Kategori Nilai	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	10	65
Nilai Tertinggi	34.5	97
Nilai Rata-rata	74.6	87.9
N-Gain		0.52

Tabel 5. Ringkasan Temuan Penelitian

Komponen	Hasil
Validasi ahli	Rata-rata skor 4,42 (sangat valid)
Kepraktisan guru	92,5% (sangat praktis)
Kepraktisan siswa	87,5% (praktis)
Pemahaman konsep	Peningkatan nilai rata-rata dari 74,6 ke 87,9, N-Gain 0,52
Motivasi belajar siswa	Antusias, aktif, tertarik belajar
Nilai karakter	Mandiri, gotong royong, peduli, kreatif



Grafik 1 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Siswa Kelas 3-A



Gambar 2 Tampilan awal Modul Genially



Gambar 3 Pilihan Menu Belajar Modul Genially



Gambar 4 Kuis Interaktif Modul Genially



Gambar 1 Desain Penelitian Model ADDIE

E. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi bahan ajar berbasis Genially pada materi ekosistem kelas 3 SD mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli dengan skor rata-rata 4,42. Kepraktisan penggunaan dinilai sangat baik oleh guru (92,5%) dan siswa (87,5%), yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Peningkatan pemahaman siswa tercermin dari kenaikan skor rata-rata pretest 74,6 menjadi posttest 87,9, dengan nilai N-Gain sebesar 0,52 yang tergolong dalam kategori sedang menuju tinggi. Di samping itu, angket

dan observasi selama implementasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, terlihat dari keterlibatan aktif, antusiasme, dan semangat belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan modul. Modul ini juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter seperti gotong royong, mandiri, peduli lingkungan, dan kreatif, yang sejalan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Dengan demikian, inovasi bahan ajar berbasis Genially ini tidak hanya layak digunakan secara teknis dan pedagogis, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih humanis, kontekstual, dan berkarakter sesuai kebutuhan pendidikan dasar abad ke-21.

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru menggunakan bahan ajar berbasis Genially ini sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi tinggi seperti ekosistem. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung implementasi media pembelajaran digital melalui pelatihan atau pendampingan teknis bagi guru,

sehingga integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan optimal. Penelitian lanjutan sangat direkomendasikan untuk dilakukan pada lingkup yang lebih luas, baik dari segi jumlah peserta didik, tingkat kelas, maupun materi pelajaran lain, agar efektivitas bahan ajar ini dapat digeneralisasikan lebih kuat. Selain itu, pengembangan lebih lanjut perlu mempertimbangkan versi offline dari bahan ajar atau integrasinya ke dalam Learning Management System (LMS) agar dapat diakses secara fleksibel dan merata oleh siswa di berbagai kondisi infrastruktur sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel in Press :

- Arifin, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada materi bangun datar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8(2), 123–134. <https://doi.org/10.1234/jip.v8i2.567>
- Fadilah, A. N. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbantuan Genially pada mata pelajaran korespondensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa* [Skripsi, Universitas Negeri Malang]. <https://repository.um.ac.id/278362/>
- Kemendikbud. (2020). *Profil Pelajar Pancasila*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. <https://guru.kemdikbud.go.id/profilp-ancasila/>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nieveen, N., & Plomp, T. (2018). *Educational design research: Design-based research and development studies*. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *An Introduction to Educational Design Research* (pp. 11–52). Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- Pratiwi, K. R. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan hasil belajar siswa* [Skripsi, Universitas Negeri Malang]. <https://repository.um.ac.id/259500/>
- Sari, A. D., & Hartati, D. (2022). Pengaruh media interaktif berbasis Genially terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(1), 45–53.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Yusuf, M. (2023). Integrasi nilai karakter dalam pembelajaran IPAS melalui media digital interaktif. *Jurnal Pendidikan Karakter Digital*, 6(1), 87–96.