

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL
MENGUNAKAN GENIALLY PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD
NEGERI 79 PALEMBANG**

Muhammad Ilham Kusuma¹, Nur Syafarudin², Sugiarti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
FKIP Universitas PGRI Palembang

¹iyamkusuma@gmail.com, ²nursyafarudin@univpgri-palembang.ac.id ,

³sugiarti@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a local wisdom-based digital teaching material using Genially for IPAS (Natural and Social Sciences) subject in Grade IV of SD Negeri 79 Palembang. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The validity assessment was carried out by three validators consisting of lecturers and classroom teachers, obtaining an overall validity percentage of 90.6% with the category of "Very Valid". Practicality was measured through one-to-one trials (88.6%) and small group trials (90.8%), yielding an average of 89.7% with the category "Very Practical". Effectiveness was evaluated using the N-Gain score from pretest and posttest of 28 students, obtaining an average N-Gain score of 0.90 with the "High" category. The results show that the local wisdom-based digital teaching material using Genially is valid, practical, and effective for use in IPAS learning in Grade IV elementary school.

Keywords: digital teaching materials, local wisdom, Genially, IPAS, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan Genially pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 79 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penilaian kevalidan dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari dosen dan guru kelas, memperoleh persentase kevalidan keseluruhan sebesar 90,6% dengan kategori "Sangat Valid". Kepraktisan diukur melalui uji coba one to one (88,6%) dan uji coba small group (90,8%), menghasilkan rata-rata 89,7% dengan kategori "Sangat Praktis". Keefektifan dievaluasi menggunakan skor N-Gain dari pretest dan posttest pada 28 siswa, diperoleh rata-rata N-Gain score sebesar 0,90 dengan kategori "Tinggi". Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan Genially dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: bahan ajar digital, kearifan lokal, Genially, IPAS, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan semakin erat kaitannya dengan teknologi yang menjadi alat bantu penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam menghadapi era globalisasi. Era digital suatu periode ketika teknologi mengalami perkembangan yang sangat cepat. Perubahan cepat di era modern membuat pendidikan mengikuti revolusi digital yang memengaruhi berbagai sektor kehidupan serta kemajuan teknologi telah merevolusi cara manusia mengakses informasi, dan menjalani proses pendidikan (Hasnida dkk., 2023). Menurut Putri dkk. (2023) salah satu perubahan utama yang terjadi adalah meningkatnya kemudahan dalam memperoleh informasi melalui internet, sehingga siswa maupun guru dapat dengan mudah mencari serta memanfaatkan berbagai sumber belajar yang relevan. Teknologi terus berkembang, dunia pendidikan tetap menghadapi tantangan dalam memanfaatkannya, karena itu dibutuhkan bahan ajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran. Salah satu perubahan era digital ini yaitu bahan ajar digital.

Menurut Nisa dkk. (2024) bahan ajar digital adalah pembelajaran yang memadukan elemen visual misalnya gambar, video, teks, dan animasi disertai navigasi interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Bahan ajar digital adalah bentuk penyempurnaan dari bahan ajar cetak yang menggunakan teknologi sebagai media utama. Melalui pemanfaatan teknologi tersebut, bahan ajar digital menawarkan berbagai keunggulan dalam membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata, kontekstual, interaktif, serta relevan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini (Multifah dkk., 2023). Salah satu pemanfaatan bahan ajar digital yang dapat digunakan yaitu *Genially*. Nur Aprilia dkk. (2024) mengartikan bahwa *Genially* platform berbasis web yang digunakan untuk mengembangkan konten multimedia dengan dukungan fitur interaktif, seperti infografik, presentasi, peta, game, dan animasi gambar.

Menurut Choyr & Camelia, (2025) *Genially* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain menyediakan desain interaktif yang menarik perhatian pengguna, menawarkan beragam pilihan template siap pakai, serta

mendukung kerja sama tim dalam satu proyek. *Genially* merupakan aplikasi yang dirancang untuk memudahkan guru mengembangkan bahan ajar dalam berbagai bentuk, seperti power point, poster, maupun infografik. Platform ini memiliki banyak fitur interaktif dan menarik, termasuk audio, video, animasi, hingga game edukatif (Fadilah & Kusdiyanti, 2023). Selain itu, platform ini mudah digunakan, bahkan oleh pemula, dan dapat diakses secara online melalui layanan cloud, sehingga pengguna dapat membuat, menyimpan, serta membagikan hasil karyanya kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya *Genially* dapat menjadi solusi buat guru dalam melakukan pembelajaran pada siswa dalam pembelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka.

Kurikulum merdeka ada beberapa pembaruan yaitu pembelajaran IPA digabung dengan IPS bertujuan untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungannya serta mengembangkan pengetahuan dan konsep pembelajaran yang telah dilakukan (Hayudinna & Muzkiyah, 2024). Dengan demikian bahwa IPAS merupakan pelajaran yang menyatukan

konsep IPA dan IPS. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya mempelajari tentang alam, tetapi juga hubungannya dengan kehidupan sosial. Kekayaan Budaya Indonesia adalah salah satu materi IPAS dalam buku teks kurikulum Merdeka pada siswa kelas IV SD yang memiliki tujuan untuk mengenalkan kepada siswa mengenai kekayaan budaya yang ada di Indonesia.

Buku teks adalah sumber belajar serta media yang sangat berguna untuk mendukung tercapainya kompetensi yang jadi tujuan pembelajaran (Sakti & Hotimah, 2023). Sejalan dengan itu, menurut Astari, (2022) buku teks adalah alat belajar yang bisa digunakan sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan perkembangan zaman buku teks dapat diinovasikan menjadi digital. Materinya dapat bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa, misalnya kekayaan budaya di Indonesia.

Di Indonesia, kekayaan budaya sebagai identitas bangsa yang membedakan dari negara lain sekaligus menjadi sumber kekuatan sosial yang memperkuat persatuan, keharmonisan, dan dasar dalam kehidupan berbangsa

serta bernegara (Sugianto, 2023). Kekayaan budaya Indonesia seperti miniatur dunia yang menunjukkan banyak perbedaan. Keberagaman ini menjadi kebanggaan sekaligus tantangan, sehingga perlu dihargai dan dijaga agar kehidupan masyarakat tetap rukun dan memperkaya kehidupan sosial (Muchtar, 2025). Materi ini dapat dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di daerah Indonesia seperti yang ada di Palembang yang disajikan melalui bahan ajar digital menggunakan *Genially*.

Kearifan lokal adalah bentuk penyesuaian masyarakat terhadap lingkungan yang berlangsung secara turun-menurun dalam waktu yang sangat lama (Mustawan, 2021). Kearifan lokal ini berperan penting untuk menjaga kelestarian nilai budaya dan sumber daya alam, serta mendorong pengembangan manusia, kebudayaan, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai leluhur untuk mengelola dan melindungi lingkungan hidup sebagai karakter luhur. Salah satu kekayaan budaya yang berkaitan dengan kearifan lokal khas Palembang yaitu kain songket. Kain songket merupakan kain khas Palembang yang dibuat dengan teknik menambahkan benang sebagai hiasan,

menggunakan sisipan benang sutra, emas, perak, atau benang lusin dalam proses tenunnya (Faisal dkk., 2023). Jadi, kain songket adalah salah satu kearifan lokal khas Palembang yang dibuat dengan cara menambahkan benang motif untuk sebagai corak dikain tersebut.

Berdasarkan observasi awal sebelum penelitian, permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di SD Negeri 79 Palembang pada mata pelajaran IPAS kelas IV, dilihat ada beberapa guru yang menggunakan bahan ajar konvensional seperti buku teks dan lkpd serta belum banyak memanfaatkan teknologi digital padahal zaman sudah memasuki era digital. Banyak guru belum terbiasa membuat bahan ajar digital interaktif dengan platform seperti *Genially*, padahal efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (N. A. Putri dkk., 2024). Selain itu, nilai-nilai kearifan lokal yang seharusnya dapat memperkenalkan budaya daerah Palembang masih kurang dalam materi pelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi kurang memahami materi pelajaran dan kurang mengenali budaya daerahnya sendiri. Bahan ajar berbasis *Genially* dinilai efektif, menarik, dan interaktif sehingga mampu

meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dalam pembelajaran (Luthfia dkk., 2025). Oleh karena itu, perlu dikembangkan bahan ajar digital yang mengandung unsur kearifan lokal agar pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan uraian dan penelitian-penelitian yang diatas, diperkirakan bahwa penggunaan bahan ajar *Genially* dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan interaktif dan membantu siswa lebih memahami materi yang diberikan khususnya pada mata pelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia. Berdasarkan uraian diatas, peneliti berusaha melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan *Genially* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 79 Palembang".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan

(*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Najuah dkk., 2021). Model *ADDIE* bermanfaat dalam pengembangan pembelajaran yang menekankan peran aktif siswa dibandingkan pendidik dan dapat diterapkan untuk mengembangkan berbagai produk pembelajaran, termasuk model, strategi, metode, media, dan bahan ajar (Rusmayana, 2021). Selain itu, Yu dkk. (2021) menyatakan bahwa model *ADDIE* merupakan ISD umum yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang efisien dan meningkatkan kinerja siswa. Peneliti memilih model pengembangan *ADDIE* karena beberapa alasan: (1) model *ADDIE* bersifat sistematis dan berlandaskan teori desain pembelajaran sehingga mampu menghasilkan produk yang efektif; (2) memiliki lima tahap pengembangan yang jelas; (3) mudah dipelajari dan diterapkan karena sederhana; serta (4) fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan berbagai situasi sehingga tetap relevan hingga saat ini. Dengan menggunakan model ini, diharapkan produk yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan kualitas

pembelajaran di SD Negeri 79 Palembang.

a. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap pertama adalah analisis, yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengembangan bahan ajar sehingga diperoleh gambaran awal mengenai produk yang akan dibuat. Data pada tahap ini dikumpulkan secara kualitatif melalui wawancara dengan guru dan observasi terhadap proses pembelajaran (Sugiyono, 2019). Terdapat tiga jenis analisis yang dilakukan, yaitu: (1) analisis kebutuhan, untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang dialami siswa dan guru di sekolah; (2) analisis siswa, untuk mengetahui karakteristik peserta didik sebagai dasar pengembangan; dan (3) analisis kompetensi, untuk mengkaji Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran IPAS Fase B kelas IV pada Bab 6 Topik B "Kekayaan Budaya Indonesia" berdasarkan Kurikulum Merdeka.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti komputer, proyektor, dan akses internet, namun pemanfaatannya belum optimal. Guru masih menggunakan bahan ajar konvensional dan belum

mengintegrasikan kearifan lokal Palembang, seperti kain songket, dalam pembelajaran IPAS. Analisis siswa menunjukkan bahwa siswa memiliki karakteristik operasional konkret dengan minat tinggi terhadap pembelajaran visual dan interaktif, serta didominasi gaya belajar visual dan kinestetik, sehingga diperlukan bahan ajar digital yang menarik dan kontekstual.

b. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan, peneliti merancang dan menyusun bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan *Genially* untuk materi IPAS tentang Kekayaan Budaya Indonesia kelas IV. Kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) penentuan media pembelajaran yang digunakan; (2) penetapan kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai; dan (3) perancangan tampilan bahan ajar melalui *storyboard* yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. *Genially* dibuat semenarik mungkin dengan tambahan gambar, teks, dan video pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi. Bahan ajar digital yang dikembangkan mencakup delapan komponen utama, yaitu sampul depan, daftar isi, peta konsep, *ice*

breaking, materi, kuis interaktif, daftar pustaka, dan biodata penulis.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, produk bahan ajar digital yang telah dirancang direalisasikan secara penuh. Menurut Branch (2010), tahap pengembangan umumnya mencakup uji coba perorangan (*one-to-one trial*) dan uji coba kelompok kecil (*small group trial*). Produk dikembangkan melalui beberapa tahapan sebagai berikut: (1) validasi ahli, yaitu penilaian produk oleh tiga validator yang terdiri dari dua dosen Universitas PGRI Palembang dan satu guru SD Negeri 79 Palembang, mencakup aspek materi, media, dan bahasa; (2) revisi produk berdasarkan saran dan komentar validator; dan (3) uji coba produk kepada siswa, yang dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba perorangan (3 siswa) dan uji coba kelompok kecil (10 siswa), untuk mengukur kepraktisan bahan ajar.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk pada kondisi pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, bahan ajar digital

berbasis kearifan lokal menggunakan *Genially* yang telah melalui proses validasi dan uji coba diimplementasikan di kelas. Peneliti melaksanakan uji coba kelompok besar dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV C SD Negeri 79 Palembang yang berjumlah 28 siswa. Melalui kegiatan ini, bahan ajar digital digunakan dalam pembelajaran sesungguhnya untuk mengetahui tingkat keefektifannya.

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model *ADDIE*. Evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian hasil dari tahap awal hingga tahap implementasi dengan tujuan pengembangan. Proses evaluasi dilakukan dengan menganalisis seluruh saran dan komentar dari validator melalui lembar angket validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan produk, serta menganalisis lembar angket siswa guna memperoleh data kepraktisan dan keefektifan bahan ajar yang dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan proses pengembangan serta kelayakan bahan ajar digital berbasis

kearifan lokal menggunakan *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 79 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi lima teknik, yaitu: (1) observasi; (2) wawancara; (3) angket; (4) tes; dan (5) dokumentasi.

Teknik Validasi Prototype

Teknik validasi *prototype* bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan *Genially* sebelum diimplementasikan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh tiga validator yang masing-masing menilai tiga aspek sekaligus, yaitu: (1) validasi ahli materi, untuk menilai kesesuaian isi bahan ajar dengan CP IPAS kelas IV, kebenaran konsep, kedalaman materi, dan keterkaitan dengan kearifan lokal; (2) validasi ahli media, untuk menilai kelayakan tampilan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan bahan ajar digital menggunakan *Genially*; dan (3) validasi ahli bahasa, untuk menilai kejelasan bahasa, ketepatan struktur kalimat, kesesuaian istilah, dan keterbacaan teks. Validator yang terlibat adalah Dr. Aan Suriadi, M.Pd. dan Deria Sepdwiko, M.Sn. (Universitas PGRI Palembang), serta Angkut, S.Pd. (SDN 79 Palembang).

Teknik Analisis Data

a. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan menggunakan pendekatan kuantitatif dari skor angket yang diisi oleh para ahli menggunakan skala Likert dengan rentang 1–5 (1 = Tidak Baik, 5 = Sangat Baik) sebagaimana merujuk pada Fitrio & Merliza (2023). Nilai persentase kevalidan dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai (\%)} = (\text{Jumlah Skor yang Diperoleh} / \text{Total Skor Maksimal}) \times 100$$

Sumber: Handayani dkk. (2024). Bahan ajar digital menggunakan *Genially* dinyatakan valid apabila memperoleh nilai persentase kevalidan minimal pada kriteria Valid ($\geq 61\%$).

b. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dari data angket respon siswa pada uji coba perorangan dan kelompok kecil. Penskoran menggunakan skala Likert 1–5 (1 = Tidak Baik, 5 = Sangat Baik) mengacu pada Fitrio & Merliza (2023). Persentase kepraktisan dihitung dengan rumus yang sama dengan analisis kevalidan. Bahan ajar digital menggunakan *Genially* dinyatakan praktis apabila memperoleh nilai

persentase kepraktisan minimal pada kriteria Praktis ($\geq 61\%$).

c. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest* masing-masing sebanyak 10 soal pilihan ganda. Penelitian ini menerapkan desain *one group pretest-posttest*, yaitu penelitian yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan (Goliah & Jamaludin, 2023). Bahan ajar digital dinyatakan efektif apabila nilai N-Gain yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* berada pada kategori minimal Sedang ($0,3 \leq g < 0,7$).

C. Hasil Penelitian

1. Tahap Analyze (Analisis)

Pada tahap analisis kebutuhan, hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 79 Palembang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital masih kurang bervariasi. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab sehingga siswa cenderung kurang tertarik. Analisis siswa menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar digital yang menyajikan materi secara lebih visual dan interaktif. Pada analisis kompetensi, peneliti mengkaji Capaian

Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran IPAS Fase B untuk kelas IV pada Bab 6 Topik B "Kekayaan Budaya Indonesia" yang dikaitkan dengan kearifan lokal kain songket Palembang.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan menghasilkan storyboard sebagai rancangan awal bahan ajar digital. Bahan ajar dirancang dalam bentuk presentasi interaktif Genially yang memuat: sampul depan, daftar isi, peta konsep, ice breaking, materi (Kekayaan Budaya Indonesia berbasis kearifan lokal kain songket Palembang), kuis interaktif, daftar pustaka, dan biodata penulis. Setiap halaman dilengkapi tombol navigasi sehingga dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.

3. Tahap Development (Pengembangan)

a. *Hasil Validasi Produk*
Validasi produk dilakukan oleh tiga validator, yaitu Dr. Aan Suriadi, M.Pd. (Univ. PGRI Palembang), Deria Sepdwiko, M.Sn. (Univ. PGRI Palembang), dan Angkut, S.Pd (SDN 79 Palembang). Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Angket Validasi Bahan Ajar Digital

Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Materi	107	89,1%	Sangat Valid
Media	136	90,6%	Sangat Valid
Bahasa	125	92,3%	Sangat Valid
Rata-rata		90,6%	Sangat Valid

Sumber: Olah Data Peneliti (2026)

Aspek materi memperoleh persentase 89,1% (Sangat Valid), media 90,6% (Sangat Valid), dan bahasa 92,3% (Sangat Valid). Rata-rata keseluruhan validasi sebesar 90,6% dengan kategori "Sangat Valid". Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan telah sesuai dari segi isi, tampilan, dan bahasa.

b. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan melalui uji coba perorangan (one-to-one) dan uji coba kelompok kecil (small group). Tabel 2 menyajikan rekapitulasi hasil uji kepraktisan.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan

No	Uji Coba	Persentase	Kategori
1	One-to-One (3 siswa)	88,6%	Sangat Praktis
2	Small Group (10 siswa)	90,8%	Sangat Praktis
	Rata-rata	89,7%	Sangat Praktis

Sumber: Olah Data Peneliti (2026)

Pada uji coba perorangan (one-to-one), siswa menilai materi mudah dipahami, gambar dan video menarik serta sesuai materi, bahasa jelas, dan tampilan

Genially menarik dengan skor rata-rata 88,6% (Sangat Praktis). Pada uji coba kelompok kecil (small group), siswa semakin antusias karena bahan ajar dilengkapi gambar, video, audio, serta kuis dalam bentuk permainan interaktif, dengan persentase 90,8% (Sangat Praktis). Rata-rata keseluruhan kepraktisan mencapai 89,7% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil ini sejalan dengan penelitian Putri dkk. (2024) yang memperoleh kepraktisan 91,3% kategori "Sangat Praktis".

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 12–13 Mei 2026 kepada 28 siswa kelas IV C SD Negeri 79 Palembang. Pretest diberikan sebelum pembelajaran dan posttest diberikan setelah menggunakan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan Genially. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata 64,64, sedangkan posttest meningkat menjadi 95,71. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Perhitungan N-Gain Score

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain Score	Kategori	n
64,64	95,71	0,90	Tinggi	28

Sumber: Olah Data Peneliti (2026)

Sebanyak 26 siswa mengalami peningkatan kategori "Tinggi" dan 2 siswa kategori "Sedang". Rata-rata N-Gain score sebesar 0,90 termasuk dalam kategori "Tinggi", menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan Genially efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini melampaui penelitian Safira & Suprayitno (2024) yang memperoleh N-Gain score 0,6 (kategori Sedang).

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti meninjau kembali seluruh hasil validasi dan uji coba. Produk akhir bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan Genially dinyatakan valid (90,6%), praktis (89,7%), dan efektif (N-Gain 0,90). Produk dapat diakses melalui tautan <https://view.genially.com/698c0d79f21593f7e1d56edc>. Kelebihan produk antara lain dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital dan mendukung pembelajaran mandiri. Adapun keterbatasan produk adalah bergantung pada koneksi internet.

D. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital

berbasis kearifan lokal menggunakan *Genially* pada pembelajaran IPAS kelas IV SD dengan materi "Indonesiaku Kaya Budaya" pada topik B "Kekayaan Budaya Indonesia" yang dikaitkan dengan kearifan lokal khas Palembang yaitu kain songket. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis serta setiap langkahnya disertai evaluasi dan revisi sehingga menghasilkan produk yang valid. Hal ini sejalan dengan penelitian (Luthfia dkk., 2025), (Mahaputri dkk., 2025), (Paramita dkk., 2025), (N. A. Putri dkk., 2024), dan (Shalimar & Rukmana, 2024) yang menggunakan model ADDIE dalam menghasilkan bahan ajar digital yang valid dan praktis.

Bahan ajar merupakan suatu materi yang berisi informasi dan pengetahuan yang dapat dipelajari oleh pengguna. Bahan ajar digunakan oleh guru dan siswa untuk memudahkan proses pembelajaran agar lebih efektif dan mudah dipahami (Kosasih, 2021). Nurlaelah dkk. (2023) menjelaskan bahwa bahan ajar digital merupakan

ahan ajar yang mampu menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video, serta memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Salah satu contoh bahan ajar digital yaitu *Genially*.

Menurut Fadilah & Kusdiyanti, (2023) *Genially* merupakan sebuah platform yang membantu guru dalam membuat media pembelajaran, seperti presentasi, poster, infografik, dan berbagai bentuk media lainnya. Platform ini juga memberikan fleksibilitas dalam mengedit dan menyesuaikan desain materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. (Zamzami & Raharjo, 2024).

Tahap *analyze* bertujuan untuk mengidentifikasi penyebab permasalahan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengkaji permasalahan yang terjadi di SD Negeri 79 Palembang. Pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan *Genially* didasarkan pada temuan bahwa bahan ajar IPAS yang digunakan masih bersumber dari buku guru dan buku siswa, serta minimnya pemanfaatan media digital dalam

pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan lingkungan belajar dan karakteristik siswa.

Tahap selanjutnya adalah *design* atau perancangan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pada tahap ini, peneliti membuat *storyboard* sebagai rancangan awal untuk menggambarkan alur serta isi produk. Setelah rancangan selesai, peneliti mulai mendesain produk berdasarkan perencanaan tersebut.

Tahap ketiga dalam model ADDIE adalah *development* atau pengembangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi mandiri terhadap produk awal yang telah dibuat, kemudian melanjutkan dengan proses validasi bersama para validator. Setelah memperoleh saran dan komentar, peneliti melakukan revisi terhadap produk tersebut. Produk yang telah dinyatakan valid kemudian diuji coba melalui uji perorangan (*one-to-one*), dan uji kelompok kecil (*small group*) untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk.

Tahap selanjutnya adalah *implementasi*, yaitu kegiatan penerapan produk kepada siswa sekolah dasar.

Pada tahap ini, produk diuji coba pada kelompok besar untuk mengetahui tingkat efektivitasnya. Sementara itu, tahap *evaluation* merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif atau belum. Setelah memperoleh penilaian dari para validator dan responden, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan *Genially* dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 79 Palembang dengan model ADDIE, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Bahan ajar dinyatakan Sangat Valid dengan rata-rata persentase validasi 90,6%; (2) Bahan ajar dinyatakan Sangat Praktis dengan rata-rata persentase kepraktisan 89,7% dari uji coba perorangan (88,6%) dan kelompok kecil (90,8%); dan (3) Bahan ajar dinyatakan

efektif dengan N-Gain score rata-rata 0,90 kategori Tinggi. Dengan demikian, bahan ajar digital berbasis kearifan lokal menggunakan *Genially* layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Astari, T. (2022). Buku Teks Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Madako Elementary School*, 01(02).
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media.
- Choyr, D. A., & Camelia, I. A. (2025). *Genially Sebagai Media Pembelajaran Menggambar Alam Benda Di SMP Labschool Unesa 2 Surabaya*. *Jurnal Seni Rupa*, 13(3), 65–75.
- Diem, A. F. (2012). *Wisdom Of The Locality (Sebuah Kajian: Kearifan Lokal dalam Arsitektur Tradisional Palembang)*. *Berkala Teknik*, 2(4).
- Faisal, M., Hertika Rani, F., Ayu Lestari, R., Tri Sarniza, N., Suci Ramayani, V., Aprilia Rosa, C., Hesti Oktaria, D., Sayid Aqil, M., Saputra, R., Fahlevi, A., Ridho Alazim, M., Setiawan, O., & Hariyono, F. (2023). *Mengenal Kerajinan Tenun Kain Songket Di Desa Pedu Kecamatan Jejawi Kabupaten Ogan Komering Ilir*.
- Fadilah, A. N., & Heny, K. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially*.

- Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 8(2), 153–162.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116.
- Hayudinna, H. G., & Muzkiyah, A. (2024). Analisis Kemampuan Bernalar Kritis pada Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2438–2447.
- Kosasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Luthfia, D., Irdiansyah, I., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Kerjasama di Lingkunganku. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4(2), 64–82.
- Multifah, S., Yuliana, R., & Andriana, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multiliterasi Untuk Melatih Keterampilan Membaca Pemahaman di SD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 48–58.
- Muchtar, F. Y. (2025). Belajar Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia Dalam Pelajaran Ips Di Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01).
- Mustawan, M. D. (2021). Penguatan Kearifan Lokal Berbasis Budaya Melalui Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Di Desa Jedong Kabupaten Malang *Strengthening Local Wisdom Based On Culture Through Character Education In School Children In Jedong Village*, Malang Regency. *Jurnal Widya Aksara*, 26(2), 179–189.
- Najuah, N., Sidiq, R., & Lukitoyo, P. S. (2021). The Development Electronic Module Of History Using ADDIE Model. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, (6), 1658–1663.
- Nisa, D. C., Purwidiani, N., Widagdo, A. K., & Astuti, N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital dengan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Materi Peralatan Dapur Siswa Fase E. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1655–1661.
- Nurlaelah, E., Sudihartinih, E., & Gozali, S. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital untuk Pembelajaran *Hybrid* pada Mata Kuliah Teori Grup. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 604–614.
- Nur Aprilia, I., Siti Sundari, F., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1).
- Putri, N. A., Anwar, W. S., & Gani, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Genially Pada Kelas III Materi Apakah Semua Hewan Sama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 231–239.
- Putri, R. M., Sari, R., Hasanah, U., & Habibillah, Z. (2023). Manfaat dan Kesenjangan Alat Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Yudistira*, 2(1), 46–51.
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa. Bandung: Widina Bhakti Persada.

-
- Safira, S., & Suprayitno. (2024). Pengembangan Media Permainan Ludo Berbasis Genially pada Pembelajaran IPS Materi Negara-negara ASEAN Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan*, 12(10), 111–120.
- Sakti, A.-F. B., & Hotimah, I. H. (2023). Pemanfaatan Buku Teks Sejarah Oleh Guru. *JHCJ: Jambura History and Culture Journal*, 5(2).
- Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(2), 272–290.
- Sugianto, T. (2023). Keberagaman Budaya Indonesia. *Bahasa dan Sastra*, 03(06).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research And Development)*. Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Tindakan)*. Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Yu, S. J., Hsueh, Y. L., Sun, J. C. Y., & Liu, H. Z. (2021). *Developing an intelligent virtual reality interactive system based on the ADDIE model for learning pour-over coffee brewing*. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100030.
- Zamzami, A. N., & Raharjo. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 31–42.
-