

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY
SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN IPAS
MATERI KERUSAKAN ALAM SISWA KELAS V SDN 1 GONDANG
KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Pingki Dwi Arnadila^{1*}, Rahmad Setyo Jadmiko², Nourma Oktaviarini³
^{1,2,3}Universitas Bhinneka PGRI

[1*pingkiarnadila@gmail.com](mailto:pingkiarnadila@gmail.com), [2jmico1987@gmail.com](mailto:jmico1987@gmail.com), [3nourmaoktavia@gmail.com](mailto:nourmaoktavia@gmail.com)

Corresponding author*

ABSTRACT

The research on the development of Genially-based interactive media is motivated by the teaching media used in the form of printed images and then attached to the whiteboard. The aim of this study is to develop interactive media based on Genially. This study uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model and uses the R&D (Research and Development) method. This research instrument uses a questionnaire. The validity of Genially-based interactive media is seen from the validation results by media expert validators, material experts, student responses, and teacher responses. The results of the validation of Genially-based interactive media on the material of natural damage from media experts obtained an average score of 93% with the category of "very valid". The results of the validation of material experts obtained an average score of 94% with the category of "very valid". The results of the product validation from teacher responses obtained a score of 86% with the category of "very practical", and large group tests or field tests obtained a score of 92% with the category of "very practical". Based on these results, the development of Genially-based interactive media as an innovation in science learning on the material of natural damage is declared very valid and very practical to be used as an interesting and innovative learning medium for fifth-grade students of SDN 1 Gondang.

Keywords: *Genially, IPAS, Interactive Media*

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media interaktif berbasis *Genially* dilatarbelakangi oleh media ajar yang digunakan berupa gambar yang diprint dan kemudian ditempelkan papan tulis. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Genially*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Instrumen penelitian ini menggunakan angket. Kevalidan media interaktif berbasis *Genially* dilihat dari hasil validasi oleh validator ahli media, ahli materi, respon siswa, dan respon guru. Hasil validasi media interaktif

berbasis *Genially* materi kerusakan alam ahli media mendapatkan skor nilai rata-rata 93% sebesar dengan kategori "sangat valid". Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor rata-rata 94% dengan kategori "sangat valid". Hasil validasi produk dari respon guru mendapatkan skor 86% dengan kategori "sangat praktis", dan uji kelompok besar atau uji lapangan mendapatkan skor 92% dengan kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan media interaktif berbasis *Genially* sebagai inovasi pembelajaran IPAS materi kerusakan alam dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk siswa kelas V SDN 1 Gondang.

Kata Kunci: *Genially*, IPAS, Media Interaktif.

A. Pendahuluan

Pemerintah saat ini menetapkan kurikulum merdeka sebagai kurikulum yang akan diterapkan di sekolah dasar (Suprapmanto & Zakiyah, 2024). Kurikulum Merdeka diterapkan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum dalam Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana kontennya akan dioptimalkan agar siswa memiliki cukup waktu untuk mengeksplorasi konsep dan menguatkan kompetensi mereka. Kurikulum merdeka memiliki ciri yang salah satunya yaitu pengembangan karakter, yang tidak hanya berfokus pada pembelajaran dikelas. Melalui kurikulum merdeka sangat diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, relevan

bagi siswa, dan bermakna, serta dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri dan siap menghadapi tantangan di masa depan (Wulandari & Ayu, 2025).

Salah satu ciri khas lain kurikulum merdeka adalah penggabungan atau integrasi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tingkat sekolah dasar (Himawan dkk., 2025). Integrasi dalam pembelajaran IPAS dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep dasar tentang fenomena alam dan kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. IPAS menjadi mata pelajaran yang strategis karena mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran IPAS yang bermakna

memerlukan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menyediakan pengalaman belajar yang kontekstual (Mubarokah dkk., 2022). Siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengamatan, bertanya, mencoba, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran seperti ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu mereka memahami konsep IPAS secara lebih mendalam (Primayana dkk., 2019). Untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dan bermakna guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dan didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada hasil awal wawancara secara langsung untuk pelaksanaannya saat kegiatan pembelajaran guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik, mulai dari pembukaan pembelajaran, penyampaian materi sampai dengan penutup, namun media pembelajaran yang digunakan guru saat menjelaskan materi terkesan relatif kurang bervariasi untuk menciptakan kondisi

kelas yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, guru kelas V juga mengatakan siswa merasa bosan sehingga siswa banyak yang berbicara dan membuat siswa kurang fokus dikarenakan kurangnya interaksi siswa dengan media sehingga membuat siswa sulit menangkap materi yang disampaikan. Fasilitas yang disediakan pada sekolah ini telah didukung dengan adanya chromebook, namun guru tidak sempat untuk membuat media yang bervariasi dikarenakan memakan waktu yang cukup lama. Proses pembelajaran tersebut cenderung didominasi oleh media yang digunakan kurang menarik seperti gambar yang hanya diprint atau media cetak. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum optimal dan akan berdampak pada rendahnya kualitas proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Solusi dari kurangnya ketersediaan media yang inovatif, guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Ketersediaan perangkat lunak yang memadai dapat dimanfaatkan

untuk mengembangkan pembelajaran interaktif yang menarik minat belajar siswa (Pratama dkk., 2022). Media pembelajaran berbasis teknologi dapat dirancang dengan mengkombinasikan teks, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan secara digital dan dapat disampaikan secara interaktif (Kotimah, 2024). Dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPAS diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta membantu siswa memahami materi yang disampaikan secara lebih efektif.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan sebagai pembelajaran IPAS adalah media interaktif. Media interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu media interaktif berbasis *Genially*. Menurut Tueno dkk (2024) media interaktif berbasis *Genially* merupakan situs web online yang dapat membantu pendidik dalam menciptakan bahan ajar atau media pembelajaran dengan kreativitas dan inovasi yang efektif, yang disajikan dalam bentuk materi presentasi, permainan, atau video pembelajaran. Media interaktif mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan

sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Fitriana dkk., 2021). Sesuai dengan karakteristik media interaktif berbasis *Genially* yang mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik, media ini relevan untuk digunakan dalam pembelajaran yang mendalam dan konkret. Salah satu materi tersebut merupakan materi kerusakan alam pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar merupakan materi yang membutuhkan pemahaman konsep secara menyeluruh. Materi ini membahas kerusakan alam yang bisa terjadi karena peristiwa alam maupun terjadi karena ulah manusia (Soleman & Umanahu, 2023). Sangat diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan bagaimana terjadinya kerusakan alam secara jelas agar siswa dapat memahami materi secara lebih konkret serta tidak hanya mengandalkan imajinasi.

Penggunaan media interaktif berbasis *Genially* pada materi kerusakan alam sangat diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep, proses, dan dampak kerusakan alam secara lebih mendalam dan menarik. Media interaktif seperti *Genially* dianggap

efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa karena siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dibanding menggunakan metode konvensional yang bersifat pasif (Wicaksono dkk., 2025). Didalam pembelajaran IPAS sekolah dasar media interaktif berbasis *Genially* juga mampu meningkatkan keaktifan siswa sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual (Indah dkk., 2025).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Shalimar & Rukmana, 2024) dan (Made dkk., 2025) kedua penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada materi dan mata pelajaran tertentu, sehingga belum mengkaji pengembangan media interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran IPAS, khususnya materi kerusakan alam. Media interaktif berbasis *Genially* pada materi kerusakan alam peneliti memberikan kebaruan dengan memberikan elemen gambar yang bergerak serta memberikan soal latihan yang dikerjakan melalui google form.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka pengembangan media interaktif berbasis *Genially* menjadi solusi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Media ini menawarkan berbagai fitur yang menarik, interaktivitas, dan fleksibilitas. Peneliti dapat memutuskan akan melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Genially* Sebagai Inovasi Pembelajaran IPAS Materi Kerusakan Alam Siswa Kelas V SDN 1 Gondang"**.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiono (2022:396) penelitian pengembangan merupakan cara ilmiah untuk merancang, menciptakan, serta menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Pada penelitian ini model yang digunakan untuk mengembangkan media interaktif adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang dimulai dari tahap *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation*

(evaluasi). Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

Pada tahap analisis peneliti melaksanakan wawancara langsung untuk menganalisis atau mendapatkan informasi terkait permasalahan yang ada pada saat proses pembelajaran di kelas.

Pada tahap desain media interaktif berbasis *Genially* untuk materi kerusakan alam memiliki desain media interaktif yang mencakup beberapa elemen berisikan video animasi, teks materi, ice breaking, kompetensi dasar, quiz, dan soal latihan.

Pada tahap *Development*, pengembangan media interaktif berbasis *Genially* difokuskan pada validasi media dan ahli materi. Pembuatan diawali dengan menyusun materi kerusakan alam kelas V dan akan menggabungkan beberapa elemen yang setiap diklik fitur-fiturnya akan mengarah pada konten seperti materi, ice breaking, kuis, dan soal latihan, dan video animasi yang menjelaskan materi kerusakan alam dengan cara yang menarik.

Pada tahap implementasi media interaktif berbasis *Genially* bertujuan untuk menerapkan media didalam proses pembelajaran dengan materi kerusakan alam kelas V. Pada tahap ini, guru mengarahkan siswa untuk menggunakan media interaktif berbasis *genially* yang diakses melalui web *Genially*. Siswa dapat menggunakan dengan mengeklik fitur start untuk memulai pembelajaran.

Evaluasi pada media interaktif berbasis *Genially* dilakukan dua kali yang pertama setelah melakukan uji kevalidan ke ahli media 1 dan 2, kedua ahli materi 1 dan 2, serta setelah pelaksanaan implementasi ke siswa kelas V SDN 1 Gondang.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ditujukan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Genially* sebagai media yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan untuk siswa sekolah dasar, dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup 5 tahapan yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluasition*. Pada tahap analisis dibedakan menjadi 2 yaitu analisis masalah dan analisis kebutuhan. Pada tahap analisis masalah hasil wawancara

menemukan media yang digunakan sebagai pendukung menjelaskan materi kerusakan alam kurang bervariasi untuk mengarah pada siswa agar lebih berinteraksi dengan media yang digunakan. Media yang digunakan berupa gambar yang diprint kemudian ditempelkan pada papan tulis. Guru kelas V juga mengatakan bahwa siswa merasa bosan sehingga banyak siswa yang berbicara sendiri dan siswa menjadi kurang fokus karena kurangnya interaksi siswa dengan media dan sulit menangkap materi yang disampaikan. Sekolah telah memfasilitasi chromebook sebagai penunjang untuk pembelajaran, namun guru tidak sempat membuat media yang bervariasi karena memakan waktu yang cukup lama sehingga fasilitas tersebut jarang digunakan. Pada analisis kebutuhan dikembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbasis *Genially* yang berjudul SIPENA dengan tema kerusakan alam yang sesuai dengan materi dan tampilan visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Pada tahap design, media interaktif dirancang menggunakan fitur-fitur menarik yang sesuai pada

website *Genially*. Perancangan ini bertujuan sebagai alat belajar agar keterlibatan dan motivasi belajar siswa lebih antusias dalam menggunakan media, salah satunya melalui penyajian media yang menarik dan mudah diakses. Pemilihan *Genially* dikarenakan banyak fitur-fitur yang menarik dan menyediakan tombol navigasi interaktif yang menjadikan tampilan media menjadi lebih bervariasi. Produk ini bukan hanya dirancang dengan menarik namun akan terdapat beberapa ikon-ikon didalamnya seperti tombol masuk ke konten seperti kompetensi, materi, video, kuis, dan ice breaking, dan soal latihan yang diakses melalui google form yang akan mempermudah pengguna untuk menggunakan dan bahasa yang digunakan mudah dimengerti.

Pada tahap selanjutnya yaitu pengembangan yang merupakan bagian dari proses pembuatan media interaktif berbasis *Genially* yang bertema atau berjudul SIPENA (Sistem Interaktif Peduli Alam). Media ini akan dirancang dan dikembangkan secara menarik dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Sumber materi untuk pengembangan media ini diperoleh dari buku guru dan buku

siswa IPAS kelas V sekolah dasar serta dari internet. Setelah media interaktif selesai dikembangkan peneliti selanjutnya melakukan validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi berupa penilaian media dan saran terkait media interaktif.

Tabel 1 Hasil Uji Validasi

Aspek validasi	Presentase	Kategori
Ahli Media	93%	Sangat valid
Ahli Materi	94%	Sangat valid

Dari tabel diatas ahli media mendapatkan skor 93% dan ahli materi 94%. Kedua hasil tersebut termasuk kedalam kategori "sangat valid".

Implementasi uji kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 17 April 2026 dengan memperoleh hasil presentase 91,5%. Implementasi uji kelompok besar dilaksanakan tanggal 24 April 2026, dengan memperoleh hasil presentase 92% sehingga menunjukkan bahwa media tersebut termasuk kedalam kategori "sangat praktis". Berdasarkan hasil dari penggunaan media yang dilaksanakan siswa kelas V SDN 1 Gondang dan digunakan oleh guru sehingga respon guru memperoleh nilai 86% dengan kategori "sangat praktis".

Evaluasi kevalidan dari media interaktif berbasis *Genially* dianalisis oleh para ahli media dan para ahli materi untuk menentukan apakah media tersebut valid atau tidak. Kepraktisan terhadap media interaktif berbasis *Genially*, dilakukan analisis terhadap data responden terkait media interaktif yang diberikan kepada siswa dan guru.

D. Pembahasan



Gambar 1 Media Interaktif Berbasis *Genially*

Kevalidan media interaktif berbasis *Genially* dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang telah dikembangkan. Proses penilaian kevalidan berupa penyajian media secara keseluruhan dengan menggunakan lembar angket yang terdiri dari 3 aspek 10 pernyataan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala likert 5 untuk mengukur sejauh mana media interaktif memenuhi kriteria kelayakan

sebagai media pembelajaran. Media interaktif berbasis *Genially* telah diuji kevalidannya oleh ahli media dengan memperoleh hasil presentase rata-rata 93% yang menunjukkan bahwa media tersebut masuk kedalam kategori "sangat valid". Uji kevalidan materi pada media interaktif berbasis *Genially* diberikan kepada ahli materi untuk mengukur kevalidan materi pada media. Proses penilaian kevalidan oleh ahli materi terdiri dari 3 aspek yang berupa kesesuaian materi, keakurata materi, varian, serta 10 pernyataan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala likert 5 untuk mengukur sejauh mana materi yang terkandung didalam media interaktif memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Media interaktif berbasis *Genially* telah diuji kevalidannya oleh ahli materi dengan memperoleh hasil presentase rata-rata 94% yang menunjukkan bahwa media tersebut masuk kedalam kategori "sangat valid". Hal tersebut didukung dengan pendapat (Avianty & Istianah, 2021) bahwa kevalidan media yang memperoleh hasil dengan presentase 81%-100% termasuk ke dalam kategori sangat valid tanpa revisi. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu oleh (Mahaputri

dkk., 2025) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis *Genially* memiliki fungsi lebih dari sekedar menarik perhatian siswa dan motivasi, melainkan memberikan partisipasi aktif bagi siswa dalam proses pembelajaran, serta memudahkan guru dalam membuat presentasi interaktif yang bisa mencakup teks, video, animasi, dan kuis yang dirancang dengan menarik.

Kepraktisan media interaktif berbasis *Genially* dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa guru. Angket respon guru terdiri dari 4 aspek berupa tampilan, aspek desain, penyajian materi, serta aspek kemanfaatan dengan 15 pernyataan. Penilaian menggunakan skala likert 5 untuk menilai kepraktisan media interaktif berbasis *Genially* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh presentase respon guru sebesar 86% yang menunjukkan termasuk kedalam kategori "sangat praktis". Angket respon siswa terhadap media interaktif berbasis *Genially* terdapat 3 aspek yaitu tampilan media, penyajian, serta kemanfaatan dan 8 pernyataan. Proses penilaian pada tahap uji coba kelompok kecil mendapatkan presentase sebesar

91,5%, sedangkan pada uji coba lapangan (kelompok besar) mendapatkan hasil presentase sebesar 92%. Hasil tersebut secara keseluruhan menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *Genially* termasuk kedalam kategori "sangat praktis. Sejalan dengan teori (Plomp, 2013) menjelaskan bahwa produk yang sangat praktis dapat diimplementasikan di lapangan dan memperoleh respons positif dari pengguna.

Hal tersebut menunjukan bahwa media inteaktif berbasis *Genially* dalam mata pelajaran IPAS khususnya materi kerusakan alam yang diterapkan pada SDN 1 Gondang dinyatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *genially* dapat membantu pemahaman, menarik belajar, mengurangi kebosanan, efektif, dan fleksibilitas (Made dkk., 2025).

Perbedaan antara penelitian ini dengan beberapa penelitian sebelumnya terletak pada tahap pengujian produk. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Anggrayni & Burhan, 2025; Shalimar

& Rukmana, 2024) umumnya melakukan pengujian hingga tahap efektivitas untuk menentukan pengaruh media terhadap hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian ini terbatas pada tahap pengembangan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media. Pembatasan ini diberlakukan karena tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan produk yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran; oleh karena itu, pengujian efektivitas belum dilakukan dan dapat menjadi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS materi kerusakan alam kelas V SDN 1 Gondang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini membantu proses pembelajaran. Pengembangan media interaktif berbasis *Genially* menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Tingkat kevalidan media interaktif berbasis

Genially yang telah dikembangkan memperoleh hasil presentasi dengan jumlah sebesar 93% yang diperoleh dari validator ahli media 1 dan ahli media 2, sedangkan dari validator ahli materi 1 dan ahli materi 2 mendapatkan hasil presentase tingkat kevalidan dengan jumlah sebesar 94%. Berdasarkan hasil presentase yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Genially* sebagai inovasi pembelajaran IPAS materi kerusakan alam siswa kelas V SDN 1 Gondang dinyatakan “sangat valid” untuk digunakan.

Tingkat kepraktisan media interaktif berbasis *Genially* yang telah dikembangkan diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru kelas V SDN 1 Gondang. Berdasarkan hasil angket siswa menunjukkan pada uji coba lapangan (kelompok besar) mendapatkan hasil presentase sebesar 92%, sedangkan angket respon guru menunjukkan presentase 86%. Berdasarkan hasil presentase dari respon siswa dan respon guru dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Genially* sebagai inovasi pembelajaran IPAS materi kerusakan alam siswa kelas V SDN 1

Gondang dinyatakan “sangat praktis” untuk digunakan.

Saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat memberikan dorongan dan inspirasi bagi peneliti saat ini maupun peneliti di masa mendatang. Peneliti juga berharap bahwa pengetahuan yang diperoleh dari penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan kontribusi positif di masa depan dan menjadi teladan bagi peneliti lainnya. Penelitian selanjutnya didorong untuk terus mengeksplorasi perkembangan teknologi di bidang pendidikan, mengembangkan temuan yang ada guna mencapai dampak yang lebih luas, serta menjadi acuan bagi penelitian serupa di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M., & Ahmad Burhan, M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDN 11 Koto Baru*. 6(1), 13–22.
- Avianty, I., & Istianah, F. (n.d.). *Pengembangan Media Metamorpuzzle Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD*.
- Fitriana, I. N., Tahir, M., & Setiawan, H. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Macromedia*

- Flash Sebagai Bentuk Penguatan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 476–481.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.275>
- Himawan, V., Sahertian, P., & Kusufa, R. A. B. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Banyuwangi Probolinggo. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(2), 128–134.
<https://doi.org/10.18860/dsjpips.v4i2.16228>
- Kotimah, E. K. (2024). Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon dalam Instruksi IPA. In *Jurnal Sains dan Teknologi* (Vol. 1, Number 1).
- Made, N., Widiya Paramita, N., Lasmawan, W., & Kertih, W. (2025a). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6537>
- Made, N., Widiya Paramita, N., Lasmawan, W., & Kertih, W. (2025b). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6537>
- Mahaputri, D. S., Budhiman, A., & Sari, P. F. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107436>
- Pendidikan, J., & Konseling, D. (2022). *Efektivitas Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Peserta Didik Pada Materi Suhu dan Kalor Kelas V di SD Negeri Kepatihan* (Vol. 4).
- Plomp, T. (2013). *Educational Design Research*. An Introduction.
- Pratama, A., Saputra, I., Al Kautsar Aidilof, H., Habib, M., & Nasruddin. (2022). *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas dan Kreativitas Guru SMA Negeri Lhokseumawe*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 2022.
- Primayana, K. H., Lasmawan, W., Adnyana, P. B., Studi, P., & Dasar, P. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari*

- Minat Outdoor Pada Siswa Kelas IV* (Vol. 9, Number 2). http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/index
- Putri, M. I., Mulyawati, Y., & Zen, S. D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. 10.
- Rohmani, & Wulandar, A. (2025). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kesumadadi Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah*. 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.47637/griyacendikia.v10i2.1975>
- 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. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>
- Soleman, N., & Umanahu, M. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Kerusakan Lingkungan Melalui Strategi Modeling The Way (Membuat Contoh Praktek) Siswa Kelas IV SD Negeri 14 Kota Ternate*. 5(1). <http://yaho.com/=PENDIDIKAN+IPA+SEKOLAH+DA>
- Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). *Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada Siswa Kelas 4 SD*. 6(2), 199–204. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- Tueno, Y. R., Arifin, I. N., Arif, R. M., Guru, P., Dasar, S., Ilmu, F., Universitas, P., & Gorontalo, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Berbasis Digital Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 13 Telaga Biru*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.3282>
- Wicaksono, S. T. B., Suciptaningsih, O. A., & Mas'ula, S. (2025). *Efektivitas Genially Dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(4), 965–978. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i4.5477>