

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GENIALLY BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN DI SEKOLAH
KELAS III SDN 1 JEPUN KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Yenny Retno Wilujeng¹, Rahmad Setyo Jadmiko²

¹Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, ² Universitas Negeri Surabaya

yennyretnowilujeng@gmail.com, jmico1987@gmail.com

ABSTRACT

Media serves as a tool for conveying information to students, enabling them to grasp the material effectively. The use of media that integrates visual, audio, and interactive elements can help students achieve a deeper understanding of concepts. This study aims to transform the learning process by fostering student engagement through the use of interactive media specifically Genially combined with Canva with the ultimate goal of creating an interactive learning experience, particularly for the Pancasila Education subject. This research and development study was conducted at SDN 1 Jepun, Tulungagung Regency, employing the Research and Development (R&D) method based on the ADDIE model, which comprises the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The product resulting from this study is an interactive medium designed to support learning activities. The average percentage score from the two media validators was 94% (categorized as "highly valid") based on trials conducted with third-grade students at SDN 1 Jepun. Meanwhile, the average percentage score from the two subject matter experts was 91% (categorized as "highly valid"). Questionnaire analysis revealed average student response rates of 86.8% for the small-group trial and 89.8% for the large-group trial, both falling into the "excellent" category. Additionally, teacher responses yielded a score of 94%, also categorized as "excellent." The results presented above demonstrate that the developed interactive learning medium possesses a high level of applicability and is easy to use in teaching and learning activities furthermore, this medium assists teachers in facilitating more meaningful learning and helps broaden the student knowledge.

Keywords: Interactive learning media, Genially, Pancasila Education.

ABSTRAK

Media merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga bisa memahaminya dengan baik. Penggunaan media yang memadukan unsur visual, audio, dan interaksi dapat membantu siswa memahami konsep lebih maksimal. Pada penelitian ini sangat tertarik untuk mengubah proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa melalui penggunaan media interaktif berbasis *Genially* yang dipadukan dengan *canva*. Penelitian ini adalah untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang interaktif khususnya pada mata

pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan di SDN 1 Jepun Kabupaten Tulungagung, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi beberapa tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu media interaktif yang dapat dijadikan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Adapun hasil rata-rata dari presentase pada kedua dari validator media mendapatkan hasil 94% dengan kategori “sangat valid” yang diuji cobakan kepada siswa kelas III SDN 1 Jepun. Sedangkan hasil rata-rata presentase pada kedua validator ahli materi mendapatkan hasil 91% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil analisis angket, diperoleh rata-rata persentase respon siswa uji coba kelompok kecil sebesar 86,8% dan uji coba kelompok besar 89,8% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Sementara itu, hasil respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil telah dipaparkan diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat keterterapan yang tinggi dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan dengan adanya media ini membantu guru untuk pembelajaran yang lebih bermakna dan juga dapat menambah wawasan peserta didik.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Genially, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pemanfaatan media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi sehingga memudahkan peserta didik memahami materi yang dipelajari. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah *Genially*, yaitu platform berbasis web yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti animasi, tombol navigasi,

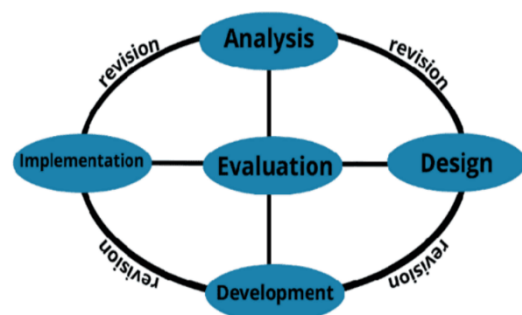
video, dan kuis sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, *Canva* merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai template dan elemen visual untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Kombinasi *Genially* dan *Canva* memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang tidak hanya memiliki tampilan visual yang baik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Pemanfaatan media interaktif sangat relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban di sekolah yang bertujuan membentuk karakter peserta didik agar memiliki sikap disiplin, tanggung jawab, serta mampu memahami hak dan kewajibannya sebagai warga sekolah. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri 1 Jepun, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku teks sebagai media utama. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa LCD proyektor dan jaringan internet, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal sehingga penyampaian materi masih bersifat konvensional. Akibatnya, peserta didik cenderung mudah bosan, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi karena media yang digunakan belum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik

dan interaktif. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* berbantuan *Canva* dipilih karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, animasi, video pembelajaran, serta kuis interaktif dalam satu media yang mudah diakses melalui perangkat komputer maupun jaringan internet sekolah. Media yang dikembangkan dirancang memiliki menu utama, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, kuis, serta profil pengembang sehingga dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila secara lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut,



penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di sekolah untuk peserta

didik kelas III SD Negeri 1 Jepun Kabupaten Tulungagung. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, mengetahui tingkat kevalidan, serta menguji kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran interaktif pada penelitian selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model *ADDIE* dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Gambar 1. Bagan Model ADDIE

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif

berbasis *Genially* berbantuan *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di sekolah untuk peserta didik kelas III SD Negeri 1 Jepun. Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media. Tahap *design* meliputi penyusunan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, storyboard, dan rancangan antarmuka media. Selanjutnya, pada tahap *development*, media dikembangkan menggunakan platform *Genially* dengan dukungan desain visual dari *Canva*, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memperoleh masukan sebagai dasar penyempurnaan produk. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media pada peserta didik kelas III SD Negeri 1 Jepun, sedangkan tahap *evaluation* dilaksanakan untuk menilai hasil pengembangan dan melakukan revisi akhir berdasarkan hasil validasi serta implementasi.

Subjek penelitian melibatkan ahli media, ahli materi, guru kelas III, serta peserta didik kelas III SD Negeri 1 Jepun Kabupaten Tulungagung pada

semester genap tahun ajaran 2025/2026. Uji coba produk dilakukan secara bertahap melalui uji kelompok kecil yang melibatkan 5 peserta didik dan uji kelompok besar yang melibatkan 20 peserta didik. Data penelitian terdiri atas data kuantitatif yang diperoleh dari angket validasi ahli, angket respons guru, dan angket respons peserta didik, serta data kualitatif yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan saran dari para validator.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan mengolah skor hasil validasi ahli serta respons guru dan peserta didik menggunakan skala Likert. Skor yang diperoleh dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan media berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 1 Jepun.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di sekolah untuk peserta didik kelas III SD Negeri 1 Jepun. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket sebagai media utama, sementara pemanfaatan fasilitas teknologi di sekolah belum optimal. Berdasarkan kondisi tersebut dikembangkan media pembelajaran yang memuat menu utama, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, kuis interaktif, serta evaluasi yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi

menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid setelah dilakukan perbaikan sesuai masukan validator, baik pada aspek tampilan, navigasi, keterbacaan, maupun kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Selain itu, guru memberikan tanggapan positif terhadap media karena dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu membantu proses penyampaian materi secara lebih efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* berbantuan *Canva* telah memenuhi aspek validitas sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media yang telah dinyatakan valid kemudian diimplementasikan kepada peserta didik melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran, mudah memahami materi, serta aktif mengerjakan kuis interaktif yang tersedia. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan perhatian dan motivasi

belajar peserta didik karena penyajian materi lebih menarik dibandingkan pembelajaran menggunakan buku teks. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas. Pemanfaatan platform *Genially* yang dipadukan dengan *Canva* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi, serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di sekolah serta berpotensi meningkatkan kualitas

proses pembelajaran di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban di sekolah kelas III SDN 1 Jepun, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berhasil dibuat menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Media dikembangkan sesuai kebutuhan siswa dan guru agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli media yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 94%, sedangkan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil uji keterterapan media menunjukkan respon yang sangat baik dari guru maupun siswa. Persentase respon siswa memperoleh nilai sebesar 89,8% dan 86,8% dengan kategori “sangat baik”, sedangkan respon guru memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* mampu membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban di sekolah, meningkatkan minat belajar, serta membuat siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep dasar media pembelajaran*.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran*.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). *Pengembangan buku ajar geografi desa-kota*.

Ratih, K., Dewi, K., Harini, P. A., & Ananta, P. A. (2023). *Pemanfaatan Canva sebagai media promosi kreatif dan inovatif pada era digital.*

Artikel in Press :

Ajeng Ayu Anggita, Shofi Nur Amalia, & K. W. (2025). *Pengembangan model TGT berbantuan.*

Informasi, B. T. (2010). *Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.*

Metode, P., & Pengertian, D. (2025). *Dan tahapan.*

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). *JSER.*

Septi Yulastuti, Nabilah Mansur, & S. D. M. (2025).

Jurnal :

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Development of interactive learning media in Indonesian learning class III elementary school. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.

Akyuna, Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran media pembelajaran interaktif dalam

meningkatkan partisipasi peserta didik.

Asnawati, Y. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Azi Maturrahmi, Atri Walidi, Refiona Andika, & Y. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran website berbasis Google Sites pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar.

Dinata, N. A., & Hidayat, T. (2025). Pengembangan Callytikya berbasis Canva dan Genially sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

Halawa, Y., Asrori, M. A. R., Purwananti, Y. S., & Teaching, P. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially menggunakan metode pembelajaran peer teaching untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

<https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618>

- Hasnimar, Muhajir, & Arifin, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Iskandar, B. R., Suchyadi, Y., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Genially pada materi masyarakat di daerahku.
- Janggeum, F. D., Kinanti, G. S., Setyadi, M. A., Yaasir, M. S., Maulida, N. Z., et al. (2025). Penerapan pendekatan contextual teaching and learning (CTL) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SD Negeri Gaprang 01.
- Kekayaan, P. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially.
- Kelas, G., & Dasar, V. S. (2025). Analisis kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially kelas V sekolah dasar.
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.2401>