

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar

Salsabilla Dinda Mahaputri, Arief Budhiman, Fita Permata Sari

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Majenang
salsabilladindam@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

The lack of interactive and engaging learning media in elementary IPAS (Integrated Science and Social Studies) lessons contributes to low student motivation and learning outcomes, particularly on the topic of natural resources. This study aims to develop an interactive learning media based on Genially assisted by Canva that is feasible and effective in improving students' motivation and academic performance in third-grade classes at SD Negeri Ciputih 03. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Instruments included validation sheets for content experts, media experts, and language experts, as well as student response questionnaires and post-test assessments. Validation results indicated that the developed media was categorized as "highly feasible," with expert ratings ranging from 84% to 94.67%. Student responses showed that 94% found the media highly engaging, easy to understand, and enjoyable. Post-test results revealed that 88% of students scored above the Minimum Mastery Criterion (KKM). Based on these findings, it can be concluded that the interactive learning media based on Genially assisted by Canva is feasible and effective for use in IPAS learning to improve students' motivation and learning outcomes in elementary school.

Keywords: *Interactive learning media, Genially, Canva, learning outcomes.*

Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar menyebabkan rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi Sumber Daya Alam. Studi ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* yang layak dan efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri Ciputih 03. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Instrumen yang digunakan mencakup angket validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta angket respon peserta didik dan tes hasil belajar (post-test). Hasil validasi membuktikan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori "sangat layak" dengan persentase kelayakan masing-masing ahli berada pada rentang 84% hingga 94,67%. Respon peserta didik terhadap media menunjukkan bahwa 94% menyatakan media sangat menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan. Hasil post-test menunjukkan bahwa 88% peserta didik mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, Genially dan Canva, Hasil belajar.



PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan bagian fundamental dalam proses pendidikan karena menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Pada tingkat sekolah dasar, hasil belajar mencerminkan perkembangan peserta didik secara menyeluruh, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menjadi dasar penting bagi pertumbuhan mereka di masa mendatang. Menurut Sudjana (2010), Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik mengalami perubahan yang tampak pada penguasaan pengetahuan, peningkatan keterampilan, serta perkembangan sikap, yang kesemuanya merupakan indikator hasil belajar. Dengan hasil belajar yang baik, peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, bersikap aktif, dan mampu mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Secara ideal, Pada jenjang sekolah dasar, hasil belajar perlu mencapai standar KKM dan disertai peningkatan pemahaman serta keaktifan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Hal ini juga ditegaskan dalam Permendikbud No. 23 Tahun 2016 bahwa pembelajaran yang baik adalah yang dapat memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, dan mendukung penguatan karakter.

Namun, pada praktiknya, hasil belajar peserta didik di lapangan masih belum mencapai target yang diharapkan, baik dari segi ketuntasan berdasarkan KKM maupun dari tingkat pemahaman serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Ciputih 03, diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi Sumber Daya Alam. Materi ini sering dianggap abstrak dan kurang kontekstual oleh peserta didik, terutama karena penyampaian materi yang cenderung menggunakan metode ceramah tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar, keterlibatan dalam proses pembelajaran, dan hasil evaluasi yang masih di bawah standar. Beberapa guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi pembelajaran membuat proses penyampaian materi menjadi kurang variatif (Rahmawati, 2023; Hasanah et al., 2024). Kondisi ini menjadi perhatian serius mengingat IPAS merupakan mata pelajaran penting yang membentuk pemahaman peserta didik tentang diri sendiri, lingkungan, dan masyarakat.

Menjawab tantangan tersebut, inovasi pembelajaran dapat dianggap sebagai keharusan. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Media interaktif memiliki fungsi lebih dari sekadar perhatian dan motivasi peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Genially, sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis web, memungkinkan guru untuk membuat presentasi interaktif yang mencakup teks, video, animasi, serta kuis yang merangsang partisipasi peserta didik (García-Ruiz & Pérez-Escoda, 2020). Di sisi lain, Canva sebagai platform desain grafis mendukung visualisasi materi yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi peserta didik usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget. Kolaborasi keduanya memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya komunikatif secara konten, tetapi juga estetis secara tampilan. Fatma dan Ichsan (2022) menyebutkan bahwa penggunaan Genially meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik terhadap materi IPA, sementara penelitian Putri et al. (2023) menunjukkan bahwa dukungan visual Canva mampu meningkatkan pemusatan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi dua platform digital populer—Genially dan Canva—dalam satu media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berpusat pada penggunaan salah satu platform, sehingga belum mengoptimalkan

potensi visual dan interaktif secara bersamaan. Melalui pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), media dikembangkan secara sistematis untuk mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas III. Dengan memanfaatkan kekuatan desain Canva yang sederhana namun menarik, serta fitur interaktif Genially yang kaya akan animasi dan kuis, media ini diharapkan dapat menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan dan pencapaian hasil belajar peserta didik secara maksimal (Aprilia et al., 2024; Saputra & Fathoni, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially berbantuan Canva yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Sumber Daya Alam di kelas III SD Negeri Ciputih 03. Melalui media ini, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam konteks kelas nyata (Branch, 2009). Pendekatan R&D memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva*, serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pengembangan dimulai dari tahap analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, perancangan desain media, pengembangan konten dan integrasi media, implementasi melalui uji coba terbatas, hingga evaluasi berbasis hasil validasi ahli dan tes peserta didik.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri Ciputih 03 Kecamatan Salem, Kabupaten Brebes, sebanyak 17 orang yang dipilih secara total sampling. Selain itu, terdapat juga tiga validator ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang memberikan penilaian terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Penetapan subjek ini mempertimbangkan karakteristik kognitif peserta didik sekolah dasar sesuai dengan tahapan operasional konkret menurut Piaget (Arifin, 2012), yang menuntut penyajian materi secara visual dan kontekstual.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa instrumen, antara lain: (1) angket validasi ahli untuk mengukur tingkat kelayakan media dari aspek isi, tampilan, dan bahasa; (2) angket respon peserta didik untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan kemudahan penggunaan media; serta (3) tes hasil belajar (post-test) untuk menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Sugiyono (2018), angket dan tes merupakan instrumen yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan karena mampu menggambarkan persepsi responden serta pencapaian hasil belajar secara objektif.

Untuk menjamin keabsahan data, dilakukan teknik validitas isi (content validity) melalui penilaian oleh para ahli. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian berbasis skala Likert, yang disusun berdasarkan aspek kelayakan isi, penyajian visual, serta kebahasaan yang relevan dengan karakteristik media pembelajaran digital. Teknik ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kualitas isi dan desain, sebagaimana dijelaskan oleh Gall et al. (2003) bahwa validasi ahli merupakan salah satu cara untuk menilai kesesuaian dan kelayakan produk pengembangan sebelum diterapkan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua pendekatan. Pertama, data kuantitatif dari angket validasi dan respon siswa dianalisis menggunakan teknik

persentase kelayakan, yang kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori sangat layak, layak, cukup layak, dan tidak layak, sesuai pedoman penilaian (Akbar, 2017). Kedua, hasil post-test dianalisis menggunakan teknik presentase ketuntasan belajar individu dan klasikal, serta dihitung efektivitas media berdasarkan perbandingan antara jumlah peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM dan jumlah total peserta didik. Menurut Nieveen (2007), pengujian efektivitas dalam penelitian pengembangan dapat dilakukan melalui uji coba terbatas dan evaluasi hasil belajar peserta didik secara langsung.

Dengan pendekatan metode ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya valid dari sisi teori dan desain, namun juga mudah diterapkan di kelas dan mampu meningkatkan partisipasi serta capaian belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

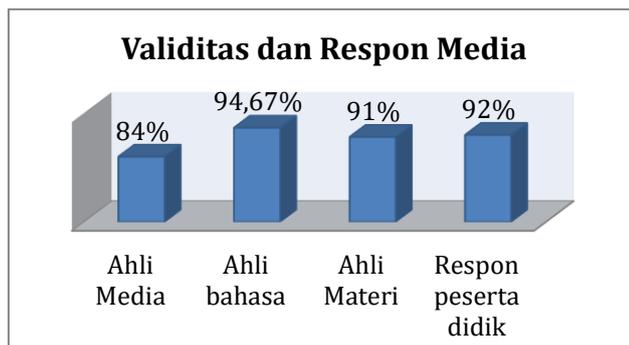
Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa kelas III SD Negeri Ciputih 03, yang mengalami kesulitan memahami materi IPAS khususnya tema Sumber Daya Alam, karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Hasil wawancara dengan guru dan observasi kelas membuktikan rendahnya motivasi belajar serta minimnya penggunaan media visual dan interaktif. Selanjutnya pada tahap desain, peneliti mulai merancang alur penyajian media, menentukan struktur materi, gaya visual, serta integrasi fitur interaktif dari *Genially* dan elemen desain grafis dari *Canva*. Media dirancang dengan mempertimbangkan prinsip visualisasi yang menarik, kemudahan navigasi, serta keterpaduan antara teks, gambar, dan elemen interaktif.

Tahap pengembangan difokuskan pada pembuatan media menggunakan *Canva* untuk menyusun desain visual dan *Genially* untuk menyusun interaktivitas, seperti kuis, animasi, dan tautan eksploratif. Setelah media selesai, dilakukan implementasi melalui uji coba terbatas kepada 17 peserta didik di kelas III. Media disampaikan dalam pembelajaran tatap muka menggunakan proyektor dan laptop, serta dibimbing langsung oleh guru kelas. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap kelayakan media oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta pengukuran efektivitasnya melalui angket respon siswa dan hasil post-test.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media memperoleh skor tinggi pada semua aspek yang dinilai. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 91,25%, ahli media sebesar 94,67%, dan ahli bahasa sebesar 84%. Secara keseluruhan, media ini dikategorikan "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ini mengacu pada pedoman yang dikembangkan oleh Akbar (2017), yang menyebutkan bahwa skor di atas 80% menunjukkan kelayakan tinggi. Validasi ahli menunjukkan bahwa media telah selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, baik dari segi konten, visualisasi, maupun bahasa yang digunakan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

| Validator | Presentase % | Kategori |
|------------------|---------------------|-----------------|
| Ahli Materi | 84% | Sangat Layak |
| Ahli Bahasa | 94,67% | Sangat Layak |
| Ahli Media | 91% | Sangat Layak |



Gambar 1. Presentase Hasil Validasi dan Respon Media

Selain itu, respon peserta didik juga sangat positif. Hasil angket menunjukkan bahwa 94% peserta didik menyatakan media ini menarik dan menyenangkan, 88% menganggap mudah digunakan, dan 91% menyatakan media membantu memahami materi. Hasil ini sejalan dengan pendapat Sadiman et al. (2010) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, terutama pada usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget.

Efektivitas media juga tampak dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil post-test menunjukkan bahwa 15 dari 17 peserta didik (88%) memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Hanya 2 peserta didik (12%) yang belum mencapai nilai KKM. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik.

Tabel 2. Respon Angket Peserta Didik

| Kategori Nilai | Jumlah Peserta didik | Presentase |
|----------------|----------------------|------------|
| ≥ KKM (≥80) | 15 | 88% |
| < KKM (<80) | 2 | 12% |

Tabel 3. Capaian Belajar Peserta Didik

| No | Nama | Skor Penilaian Hasil Efektifitas | | | | | | | | | | Skor penilaian | Skor maksimal |
|-----------------------------------|-----------------------|----------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----------------|---------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| 1 | Argana Riau | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 100 | 100 |
| 2 | Cantika Aina Refani | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 90 | 100 |
| 3 | Daffa Ibnu Hafidz | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 0 | 80 | 100 |
| 4 | Danis Ahmad Faisal | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 80 | 100 |
| 5 | Dilla Nur Halifah | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 80 | 100 |
| 6 | Fauzan Zakia | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 70 | 100 |
| 7 | Keisha Ramdhani | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 90 | 100 |
| 8 | Mikhayla Kusuma Dewi | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 80 | 100 |
| 9 | Muhammad Abdul Fatih | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 70 | 100 |
| 10 | Vanesa Yulianti | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 90 | 100 |
| 11 | Rasya Hanif Ardhani | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 80 | 100 |
| 12 | Reja Maulana | 10 | 10 | 0 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 80 | 100 |
| 13 | Salsabila Nadhifa | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 90 | 100 |
| 14 | Talita Hasna Humaira | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 90 | 100 |
| 15 | Talita hasna Humairah | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 90 | 100 |
| 16 | Wisnu Fadilah | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 80 | 100 |
| 17 | Zihan Fahira | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 10 | 80 | 100 |
| Jumlah | | 170 | 150 | 120 | 110 | 140 | 160 | 140 | 120 | 150 | 160 | 1420 | 1700 |
| Jumlah Peserta didik di atas KKM | | 15 Peserta didik | | | | | | | | | | | |
| Jumlah peserta didik sesuai kkm : | | 15 : 17 x 100% | | | | | | | | | | | |
| Jumlah peserta didik x 100% | | = 88,24% | | | | | | | | | | | |

Hasil p...belajaran interaktif berbasis *Genially* berbantuan *Canva* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPAS. Media yang dikembangkan mampu memenuhi prinsip-prinsip media pembelajaran efektif, yakni menarik, mudah digunakan, dan selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar. Sadiman et al.

(2010) menekankan bahwa media yang visual dan interaktif dapat merangsang minat serta meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran.

Persentase ketuntasan belajar peserta didik yang mencapai 88% setelah penggunaan media menunjukkan bahwa media ini bukan hanya layak, tetapi juga efektif dalam meningkatkan capaian hasil belajar, khususnya pada materi yang bersifat konseptual seperti sumber daya alam. Penelitian Aprilia et al. (2024) mendukung temuan ini, bahwa Genially dapat memperkuat pemahaman konsep IPA/IPS melalui tampilan yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, visualisasi materi yang disusun menggunakan Canva membantu siswa dalam mengaitkan informasi verbal dengan elemen gambar dan warna, yang menurut García-Ruiz & Pérez-Escoda (2020), sangat penting dalam pembelajaran berbasis visual digital.

Kelebihan media ini juga terletak pada kemampuannya menjawab kebutuhan kontekstual peserta didik di lapangan. Sebagaimana dijelaskan oleh Hasanah et al. (2024), salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah kurangnya penggunaan media digital yang sesuai dengan gaya belajar anak masa kini. Media ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang dengan pendekatan ADDIE dapat meningkatkan efektivitas belajar melalui penyampaian materi yang sistematis, eksploratif, dan memotivasi.

Dari segi kontribusi ilmiah, kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada modifikasi media pembelajaran dengan menggabungkan dua platform digital—*Genially* untuk interaktivitas dan *Canva* untuk estetika visual—dalam satu produk yang utuh. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan satu jenis media atau platform, produk dalam penelitian ini mengintegrasikan kekuatan dua platform, sehingga menghasilkan media yang kaya secara konten dan visual. Ini memperkuat teori dual coding Paivio bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan dalam bentuk verbal dan visual secara simultan.

Temuan lainnya adalah pembuktian bahwa konsep-konsep abstrak dalam IPAS seperti klasifikasi sumber daya alam dapat dipahami lebih mudah oleh peserta didik melalui pendekatan media interaktif. Penelitian ini juga membuktikan bahwa peserta didik lebih termotivasi dan aktif belajar ketika media disajikan dalam bentuk permainan kuis, animasi, serta visual penuh warna—sebuah pendekatan yang mendukung pembelajaran konstruktivistik di tingkat sekolah dasar (Rahmawati, 2023).

Maka dari itu, media pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai media berpikir peserta didik, karena memfasilitasi mereka untuk belajar secara mandiri, eksploratif, dan menyenangkan.

SIMPULAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially berbantuan Canva pada materi sumber daya alam di kelas III SD Negeri Ciputih 03. Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji kelayakan, media ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan persentase kelayakan lebih dari 90% dan termasuk kategori “sangat layak”. Selain itu, respon peserta didik terhadap media sangat positif, di mana 94% peserta didik menyatakan bahwa media menarik, mudah dipahami, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Hasil post-test yang dilakukan setelah penggunaan media mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi sumber daya alam. Media ini mampu menarik perhatian peserta didik melalui tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif yang menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi atas permasalahan rendahnya motivasi dan pemahaman peserta didik di sekolah dasar. Guru dapat memanfaatkan platform Genially dan Canva untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik.

Penelitian ini merekomendasikan agar pengembangan media interaktif semacam ini diterapkan pada materi dan jenjang kelas lain. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi integrasi fitur adaptif untuk kebutuhan peserta didik dengan hambatan belajar, serta pengembangan media berbasis game edukatif untuk memperkuat aspek keterlibatan dan pemahaman konsep secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Interaktif Genially pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 22–30.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Dewi, L. C., Churiyah, M., Winarno, A., Istanti, L. N., & Siswanto, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar dan Self-Regulated Learning Melalui Media Digital. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 177–192.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- García-Ruiz, R., & Pérez-Escoda, A. (2020). Communication and Education in a Digital Connected World. *Icono14*, 18(2), 1–15. <https://doi.org/10.7195/RI14.V18I2.1580>
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4, 14440–14451.
- Iris Yanawati, A. B. P. (2022). Projected Motion sebagai Media Pembelajaran IPA SD. *Indonesian Journal of Educational Science*, 5(1), 37–43. <https://doi.org/10.31605/ijes.v5i1.1337>
- Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020). The Importance of Interactive Learning Media in a New Civilization Era. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 5(2), 48–60. <https://doi.org/10.46827/ejoe.v5i2.3298>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Putri, H. R., Setiawan, R., Ramadan, S., & Peng, L.-H. (2023). Development of Genially-Based History Learning Media. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 10(2), 198–209. <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/61854>
- Rahmawati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Kekayaan Alam. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 819–827. <https://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/3196>
- Sakila, R., Lubis, N. F., Saftina, M., & Asriani, D. (2023). Pentingnya IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam*, 2(1), 119–123.

- Saputra, M. W., & Fathoni, A. (2024). Media Scrapbook Sebagai Sarana Pemahaman Materi Sumber Daya Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.125638>
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Genially. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 15, 34–38.
- Sri Gusty, M., dkk. (2023). *Ilmu Lingkungan Hidup*. Surabaya: Pustaka Akademik.
- Sutama, S., & Fajriani, I. N. (2022). Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web. *Jurnal VARIDIKA*, 33(2), 145–152. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i2.17590>
- Sadiman, A. S., dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Nieveen, N. (2007). Formative Evaluation in Educational Design Research. Dalam J. van den Akker et al. (Eds.), *Educational Design Research* (pp. 89–102). Routledge.
- Mata, B., Pai, P., Smk, D., & Semarang, N. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Nasional Pendidikan Dasar*, 3, 72–78.
- Yuliana, R., & Mahardika, D. (2021). Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 87–95. <https://doi.org/10.35568/jpdpn.v7i2.1224>