



Pengembangan E-Modul Menggunakan *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku

Fani Vanesa^{1*}, Fitri Anjaswuri¹, Ade Wijaya¹

¹ Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2266>

Article Info:

Received : 17 Juni 2026
Revised : 25 Juni 2026
Accepted : 07 Juli 2026
Published : 15 Juli 2026

Correspondence:

Fani Vanesa

Phone: +6285846167008

Abstract: The use of digital teaching materials at SDN Bantarkemang 6 is still limited and lacks variety, causing students to experience difficulties in understanding the topic of Traditions and Culture of the Surrounding Community, resulting in low learning outcomes. This study aimed to develop a Genially-based E-Module on this topic and determine its validity, practicality, and effectiveness in improving students' learning outcomes. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The participants were 27 fourth-grade students of Class IV B at SDN Bantarkemang 6. Data were collected through expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The validation scores were 93,33% from the media expert, 100% from the material expert, and 92% from the language expert, with an average of 95.11%, categorized as very valid. Student and teacher responses were 89.09% and 100%, respectively, with an average of 94.54%, categorized as very practical. The product's effectiveness was indicated by an N-Gain score of 0.77, categorized as high. Therefore, the Genially-based E-Module was found to be very valid, very practical, and effective in improving students' learning outcomes.

Keywords: E-Module; Genially; Learning Outcomes; Traditions and Culture.

Citation: Vanesa, F., Anjaswuri, F., & Wijaya, A. (2026). Pengembangan E-Modul Menggunakan Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3685–3691. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2266>

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan guru mengembangkan berbagai media dan bahan ajar yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik (Agustira & Rahmi, 2022). Penggunaan bahan ajar yang bervariasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Fernando et al., 2024). Namun, pada kenyataannya penggunaan bahan ajar digital di sekolah masih kurang bervariasi sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami

materi, kurang aktif selama pembelajaran, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar digital yang lebih inovatif untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Salah satu bentuk bahan ajar digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Modul Elektronik (E-Modul). E-Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis, dapat digunakan secara mandiri, serta memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif (Istiqoma et al., 2023). E-Modul memiliki keunggulan karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah

(Latri, 2023). Penggunaan E-Modul dinilai lebih sesuai dibandingkan modul cetak pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku karena materi tersebut memerlukan penyajian yang kontekstual dan visual agar peserta didik dapat mengenali keragaman budaya melalui gambar, video, maupun aktivitas interaktif yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan modul cetak yang penyajiannya terbatas pada teks dan gambar statis, E-Modul mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep budaya secara lebih mendalam. Selain itu, penggunaan E-Modul terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan bahan ajar konvensional (Fujiarti et al., 2024).

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penggunaan bahan ajar yang inovatif sangat diperlukan karena materi yang dipelajari tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga kemampuan menghubungkan konsep tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara kontekstual sehingga diperlukan sumber belajar yang mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami (Fitri et al., 2023). Karakteristik pembelajaran IPAS yang menekankan pengamatan, eksplorasi, dan keterkaitan materi dengan konteks kehidupan nyata menjadikan penggunaan E-Modul interaktif sebagai alternatif bahan ajar yang sesuai. Melalui penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, video, animasi, serta aktivitas interaktif, E-Modul dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang dipelajari sehingga peserta didik lebih mudah mengaitkan materi dengan lingkungan sekitarnya. Pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku, penyajian tersebut membantu peserta didik mengenali keragaman budaya secara lebih konkret dan bermakna dibandingkan penyajian materi yang hanya mengandalkan teks. Penyajian materi yang kontekstual dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam serta meningkatkan hasil belajar mereka (Widiari et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bantarkemang 6 pada tanggal 20 Oktober 2025, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Peserta didik juga cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku teks, slide presentasi, dan video pembelajaran sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang antusias dan mudah

merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Padahal, penggunaan media dan bahan ajar yang bervariasi merupakan salah satu faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan belajar peserta didik (Yandi et al., 2023). Meskipun sekolah memiliki fasilitas pendukung yang memadai, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Selain itu, pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku belum tersedia E-Modul yang dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan E-Modul interaktif adalah *Genially*. *Genially* merupakan platform digital yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif melalui integrasi teks, gambar, video, animasi, kuis, serta permainan edukatif (Rahmawati et al., 2023). Platform ini memiliki berbagai fitur yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif (Fatma & Ichsan, 2022). Karakteristik tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis visual dan aktivitas interaktif. Penelitian Rizaldi et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran, sedangkan Shalimar & Rukmana (2024) menyatakan bahwa penggunaan *Genially* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif.

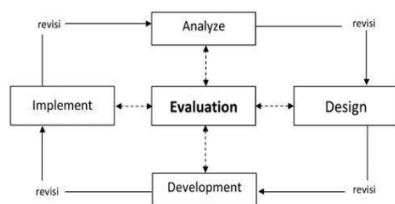
Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul maupun media pembelajaran menggunakan *Genially* memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Permatasari et al. (2021) menyatakan bahwa E-Modul yang dikembangkan menggunakan *Genially* memiliki kualitas sangat baik pada aspek materi, media, dan bahasa sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Dewi & Suniasih (2023) menemukan bahwa E-Modul berbasis kearifan lokal mampu membantu peserta didik memahami materi IPAS secara lebih kontekstual. Selain itu, Bahero et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar digital yang mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan E-Modul menggunakan *Genially* untuk materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul menggunakan *Genially* serta mengetahui tingkat

kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.



Gambar 1 Tahapan model ADDIE
Sumber: Hidayat & Nizar (2021)

Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan produk pembelajaran. Pada tahap *Analyze*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Bantarkemang 6 untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan bahan ajar pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi dan kurang aktif dalam pembelajaran karena sumber belajar yang digunakan masih terbatas.

Tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan E-Modul yang meliputi penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, penyusunan instrumen penelitian, serta perancangan tampilan dan navigasi E-Modul menggunakan *Genially*. Pada tahap ini juga disusun soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan E-Modul sesuai rancangan yang telah dibuat. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan mengenai kesesuaian isi, tampilan media, serta penggunaan bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk hingga diperoleh E-Modul yang layak digunakan.

Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba produk pada peserta didik kelas IV B SDN Bantarkemang 6 yang berjumlah 27 peserta didik. Pada tahap ini peserta didik menggunakan E-Modul dalam proses pembelajaran, kemudian memberikan respons terhadap produk yang digunakan. Selain itu, guru juga memberikan penilaian terhadap kepraktisan E-Modul.

Tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas produk secara keseluruhan berdasarkan aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan E-Modul menggunakan *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di SDN Bantarkemang 6. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, satu guru kelas IV, serta 27 peserta didik kelas IV B sebagai pengguna produk. Data penelitian meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan komentar validator. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta hasil *pre-test* dan *post-test*.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kelayakan dan kepraktisan dilakukan dengan menghitung persentase skor hasil validasi dan angket menggunakan skala *Likert*, sedangkan efektivitas produk dianalisis menggunakan uji N-Gain berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil dan Diskusi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa E-Modul menggunakan *Genially* pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

E-Modul yang dikembangkan menggunakan platform *Genially* dirancang sebagai bahan ajar digital yang memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, video pembelajaran, animasi, kuis interaktif, serta navigasi antarmenu yang memudahkan peserta didik dalam mengakses materi. Struktur E-Modul terdiri atas halaman pembuka, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan soal, evaluasi, rangkuman, glosarium serta daftar pustaka. Penyajian tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang lebih tertarik pada pembelajaran visual, interaktif, dan kontekstual. Gambar 2 menunjukkan beberapa tampilan utama E-Modul menggunakan *Genially* yang dikembangkan

sebagai bahan ajar digital interaktif pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku.



Gambar 2. Tampilan E-Modul menggunakan Genially

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa E-Modul menggunakan *Genially* memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,11% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi, media, dan bahasa sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase(%)	Kategori
Ahli Media	93,33%	Sangat Layak
Ahli Materi	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	92%	Sangat layak
Rata-rata	95,11%	Sangat Layak

Tabel 2. Saran Validator dan Hasil Revisi Produk

Validator	Saran Validator	Hasil Revisi Produk
Ahli Media	  1)Perbaiki ukuran kata pada judul. 2)Pemilihan warna background dibuat lebih cerah. 3)Ubah font agar terlihat menarik.	  1) Ukuran judul disesuaikan agar lebih proporsional. 2) Background diubah menjadi warna yang lebih cerah.
Ahli Materi	  1)Tambahkan contoh keragaman budaya dengan wilayah yang lebih luas. 2)Tambahkan video mengenai manfaat dan cara melestarikan tradisi.	    1)Wilayah ditambahkan berdasarkan provinsi. 2) Ditambahkan video mengenai pelestarian budaya.

Ahli Bahasa



- 1) Kata pengantar diubah menjadi prakata
- 2) Perbaiki penulisan ejaan dan tanda baca



- 1) Sudah Di ubah menjadi "Prakata".
- 2) Sudah ditambahkan partikel-lah
- 3) Sudah ditambahkan tanda banca titik di akhir kalimat

Berdasarkan masukan dari para validator, peneliti melakukan revisi terhadap E-Modul sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Revisi dilakukan pada aspek materi, media, dan bahasa sesuai dengan saran yang diberikan sehingga produk menjadi lebih sistematis, menarik, komunikatif, dan mudah digunakan. Proses revisi ini merupakan bagian dari tahap *Development* pada model *ADDIE* yang bertujuan menyempurnakan kualitas produk sebelum digunakan pada tahap implementasi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa setiap aspek penilaian memperoleh kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tampilan media mampu menarik perhatian peserta didik, serta penggunaan bahasa telah disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator semakin menyempurnakan kualitas produk sehingga E-Modul menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan sesuai

dengan kebutuhan pembelajaran IPAS. Kelayakan produk didukung oleh penyajian materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran, penggunaan bahasa yang mudah dipahami peserta didik, serta tampilan media yang menarik dan interaktif. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator semakin meningkatkan kualitas E-Modul sehingga produk dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Permatasari et al. (2021) yang menyatakan bahwa E-Modul berbasis *Genially* memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kepraktisan produk diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik setelah menggunakan E-Modul dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan materi, serta ketertarikan pengguna terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Respons Pengguna

Responden	Persentase (%)	Kategori
Peserta Didik	89,09%	Sangat Praktis
Guru	100%	Sangat Praktis
Rata-rata	94,54%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, E-Modul menggunakan *Genially* memperoleh rata-rata persentase sebesar 94,54% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk mudah digunakan dan dapat membantu proses pembelajaran.

Kepraktisan E-Modul terutama ditunjukkan oleh kemudahan navigasi antarmenu, tampilan visual yang menarik, serta penyajian materi yang dilengkapi gambar, video, dan aktivitas interaktif. Guru memberikan respons positif karena E-Modul membantu menyampaikan materi secara lebih sistematis dan memudahkan pengelolaan pembelajaran di kelas. Sementara itu, peserta didik memberikan respons positif karena tampilan E-Modul menarik, mudah dioperasikan, serta adanya kuis dan aktivitas interaktif yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan

meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa E-Modul tidak hanya mudah digunakan oleh guru, tetapi juga mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Tampilan yang menarik, navigasi yang sederhana, serta penyajian materi yang dilengkapi video dan kuis interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Efektivitas produk dianalisis melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan E-Modul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 67,59 pada *pre-test* menjadi 92,41 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa

penggunaan E-Modul dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Tabel 4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Aspek	Nilai Rata-rata
<i>Pre-test</i>	67,59
<i>Post-test</i>	92,41

Selain itu, hasil analisis N-Gain memperoleh skor sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-Modul menggunakan *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku. Peningkatan hasil belajar tersebut didukung oleh karakteristik E-Modul yang dikembangkan menggunakan *Genially*, yaitu mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, serta kuis interaktif dalam satu media pembelajaran. Penyajian materi yang bersifat visual dan interaktif membantu peserta didik memahami konsep tradisi dan budaya secara lebih konkret dibandingkan penyajian materi yang hanya menggunakan teks. Selain itu, fitur navigasi yang mudah digunakan memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri sesuai dengan kecepatan belajarnya masing-masing, sedangkan kuis interaktif memberikan umpan balik secara langsung sehingga peserta didik dapat mengetahui tingkat pemahamannya selama proses pembelajaran. Kombinasi berbagai fitur tersebut menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan E-Modul juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Integrasi berbagai fitur multimedia memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka tidak hanya membaca materi, tetapi juga mengamati ilustrasi, menyaksikan video pembelajaran, serta mengerjakan kuis interaktif yang memberikan umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara bertahap dan meningkatkan keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Bahero et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan E-Modul mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman peserta didik. Peningkatan hasil belajar terjadi karena E-Modul menyajikan materi secara interaktif melalui integrasi teks, gambar, video, dan latihan yang membantu peserta didik memahami konsep secara lebih menarik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan E-Modul menggunakan *Genially* tidak

hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mendukung penerapan pembelajaran yang lebih interaktif sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Integrasi teks, gambar, video, animasi, kuis interaktif, dan navigasi digital dalam satu media memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, E-Modul yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar digital yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran IPAS maupun materi lain yang memiliki karakteristik serupa di sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa E-Modul menggunakan *Genially* pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul memperoleh rata-rata validasi sebesar 95,11% dengan kategori sangat layak, rata-rata respons pengguna sebesar 94,54% dengan kategori sangat praktis, serta nilai N-Gain sebesar 0,77 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, E-Modul menggunakan *Genially* dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Tradisi dan Budaya Masyarakat di Sekitarku.

Selain menunjukkan kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital pada implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penyediaan bahan ajar IPAS yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan platform *Genially* memungkinkan integrasi berbagai fitur multimedia, seperti teks, gambar, video, animasi, dan kuis interaktif yang mendukung peserta didik dalam memahami materi secara lebih bermakna. E-Modul yang dikembangkan juga dapat menjadi alternatif bahan ajar digital bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pakuan atas dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru kelas IV, serta peserta didik SDN Bantarkemang 6 yang telah memberikan izin, bantuan, dan berpartisipasi dalam proses penelitian. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah memberikan masukan, bimbingan, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat

diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Baheroh, E., Rachman, A., & Suganda, A. (2025). Pengembangan E-Module “Sibudi” Berbasis Joyfull Learning Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SDN Serang 03.
- Dewi, N. K. A. M. A., & Suniasih, N. W. (2023). E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 91–99. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1>.
- 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>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Hidayani, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.84>
- Fitri, A., Kusumawardhani, A., Fatimah, K., Setiningsih, N. I., Nursya'bani, K. K., & Rasa, A. A. (2023). Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Edisi Revisi: Untuk SD/MI Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fujiarti, A., Meilania, D. kartika, Angreini, M., & Ummah, R. N. (2024). Literatur Review : Pengaruh Penggunaan E-Modul. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 83–89.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28–37.
- Istiqoma, M., Prihatmi, T. N., & Anjarwati, R. (2023). Modul Elektronik Sebagai Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Teknodik*, 301–305.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 102–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/j>
- Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(3), 553–561.
- Rizaldi, S. M., Santa, & Anjaswuri, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat Di Sekitarku. 10(3).
- Shalimar, A. K., & Rukmana, D. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis problem solving menggunakan aplikasi Genially pada materi bangun datar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 272–290.
- Widiari, L. E. R., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2023). Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat dan Perubahannya. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.5928>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/j>