



Pengembangan Media KONEKSI Berbasis *Website Genially* pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Genilangit 1

Rendra Ari Wijaya^{1*}, Endang Sri Maruti¹, Sesaria Prima Yudhaningtyas¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Madiun

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2529>

Article Info:

Received : 16 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 04 Juli 2026
Published : 13 Juli 2026

Correspondence:

Rendra Ari Wijaya

Phone:

Abstract: The aim of this study was to develop the 'KONEKSI' learning media based on the Genially website, for grade fifth IPAS lessons at Genilangit 1 elementary school. The background to this study was the need for interactive and engaging learning resources, particularly for the science subject. Observations and interviews at Genilangit 1 elementary school revealed that IPAS lessons remained teacher-centred and relied mainly on textbooks and worksheets, leaving pupils passive and finding it difficult to grasp abstract concepts such as harmony in the ecosystem. These conditions indicated the need for an interactive and contextual medium capable of supporting the topic more effectively. Analysis, design, development, implementation and evaluation are the five stages of the ADDIE R&D model. The Genially website was used to create interactive learning resources comprising learning materials, videos and interactive quizzes. Following validation, the subject matter expert, language expert and media expert scored 97.33% (Highly Acceptable), 85.33% (Highly Acceptable) and 89.33% respectively. The product was trialled on 22 student grade fifth; both trials achieved the 'Highly Suitable' category, with an average questionnaire response rate of 95.63% and a 100% response rate from teachers. The research findings indicate that the KONEKSI teaching aid, based on the Genially website, can be effectively utilised in the IPAS learning process for grade fifth. The KONEKSI teaching aid, based on the Genially website, facilitates the delivery of material by teachers during the learning process and stimulates pupils' interest in learning. It is hoped that this teaching aid can serve as a relevant alternative learning method in line with technological advancements.

Keywords: Development; KONEKSI Media; Genially Website; IPAS Learning

Citation: Wijaya, R. A., Maruti, E. S., & Yudhaningtyas, S. P. (2026). Pengembangan Media KONEKSI Berbasis Website Genially pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN Genilangit 1. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3564-3571. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2529>

Pendahuluan

Interaksi belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru merupakan suatu hal yang penting dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik adalah ketika terdapat perubahan pada diri siswa baik dari kognitif, afektif maupun psikomotoriknya (Astri Azani et al., 2024). Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan guru dan siswa untuk memungkinkan terjadinya aktivitas dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, serta menumbuhkan sikap dan keyakinan dalam diri

siswa (Ahmadi & Supriyono, 2021) dalam (Murni, 2021). Pada kegiatan pembelajaran penyampaian materi oleh guru diharapkan dapat tersampaikan dengan baik dan dapat diterima serta diterapkan oleh siswa baik di lingkungan akademis maupun kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam memastikan ketercapaian tujuan pendidikan. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi kelancaran proses pembelajaran dikelas, salah satunya yaitu ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai (Cato et al., 2024). Ketersediaan sarana

dan prasarana yang memadai diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, sehingga guru dapat menyampaikan materi secara optimal. Selain itu, saat ini guru dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, hal tersebut akan menjadikan proses pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diharapkan tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep semata, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat mengaitkan antara konsep yang dipelajari dengan fenomena nyata di lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. Menurut Dewi & Rohani (2026) praktik pembelajaran yang mengaitkan materi dengan konteks lingkungan sekitar, pengalaman sehari-hari, serta permasalahan nyata terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa dan memperkuat pemahaman konseptual, sikap ilmiah, serta keterampilan sosial.

Proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar saat ini masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satu permasalahan yang sering ditemukan adalah guru masih mendominasi pembelajaran (*teacher-centered*), sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran IPAS diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Tony et al. (2025) menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPAS, penggunaan media yang tepat sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep serta fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Genilangit 1, Pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai hambatan. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas umumnya belum mampu melibatkan siswa secara aktif selama kegiatan belajar. Pembelajaran masih lebih banyak berpusat pada penjelasan guru sehingga partisipasi siswa dalam bertanya, berdiskusi, maupun mengemukakan pendapat belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara langsung dalam proses memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks, lembar kerja siswa, dan

papan tulis sebagai sarana bantu untuk menyampaikan materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru belum menunjukkan variasi media yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Proses pembelajaran tanpa adanya bantuan media pembelajaran turut berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Konsep materi pada mata pelajaran IPAS menuntut penyajian materi yang konkret dan kontekstual, karena pembelajaran yang hanya bersifat abstrak tanpa contoh yang nyata dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih belum mencapai target yang diharapkan.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Kashardi et al. (2026) mengembangkan e-modul berbasis STEM yang diintegrasikan dengan proyek lingkungan untuk merangsang keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah menengah atas, sedangkan Karimah et al. (2026) mengembangkan media miniatur hewan 3D berbasis augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar sains siswa sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, namun keduanya belum menyoroti pembelajaran IPAS di sekolah dasar dengan memadukan materi, video pembelajaran, dan kuis interaktif dalam satu platform website yang mudah diakses oleh guru maupun siswa. Kebaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan media KONEKSI berbasis website Genially yang mengintegrasikan ketiga komponen tersebut secara menyeluruh khusus untuk materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar agar lebih menarik, interaktif, serta membantu siswa memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Vinliani et al. (2026) Saat ini siswa tidak lagi cukup hanya menguasai pengetahuan faktual, tetapi harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar yang adaptif. Integrasi global yang ditopang oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong lahirnya pendidikan digital sebagai pendekatan baru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Karimah et al. (2026) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi di bidang pendidikan tidak lagi dipandang sekadar sebagai pelengkap, melainkan dimanfaatkan secara strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan selaras dengan kebutuhan siswa. Salah satu alternatif yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini adalah media

interaktif berbasis Genially, yang mampu mengintegrasikan teks, gambar, animasi, dan penyajian masalah yang sesuai dengan materi. Menurut Fatma (2022) Genially merupakan salah satu *website* media pembelajaran yang memuat fitur yang bervariasi seperti presentasi, video pembelajaran, game edukasi, dan jenis bahan ajar interaktif lainnya. Media ini dapat diakses melalui *website* dan memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Agar penggunaannya lebih efektif, media pembelajaran KONEKSI (Konsep Ekosistem Interaktif) dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan berbasis *website* Genially dalam pembelajaran IPAS. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran KONEKSI dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat kompleks menjadi lebih mudah dipahami melalui penyajian visual, animasi, serta interaksi yang mendukung proses belajar.

Metode

Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Jenis penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk teknologi digital dalam pembelajaran yang berbasis *website* Genially pada pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Roza & Desyandri (2022) model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu, Tahap analisis (*Analyze*), tahap Desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*) dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahap penelitian dengan menggunakan model ADDIE memiliki beberapa tahap yaitu Analisis (*Analyze*), pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis kebutuhan media pembelajaran bagi guru untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Pada tahap kedua adalah Desain (*Design*), pada tahap ini peneliti melakukan perancangan produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Tahap ketiga yaitu Pengembangan (*Development*), pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pengembangan produk yang telah dirancang dan akan dilakukan validasi dari ahli serta melakukan revisi sesuai dengan respon dan ahli. pembelajaran KONEKSI berbasis *website* genially pada pembelajaran IPAS kelas V setelah proses pengembangan selesai, peneliti menguji kelayakan produk untuk melihat apakah produk sudah sesuai standar kelayakan. Tahap pertama, memberikan nilai pada setiap kriteria sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 1. Interval Skala *Likert*

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Modifikasi (Susiloningsih et al., 2025)

Kedua, melakukan perhitungan data hasil validasi dan respon menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Sumber: Adaptasi (Naimah & wiratsiwi, 2020)

Ketiga, mengambil kesimpulan dari hasil perhitungan untuk mengevaluasi kelayakan media yang dibuat sesuai dengan tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria persentase angket

Skor Presentase	Keterangan
0 - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
75% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Adaptasi (Sanjaya et al., 2021)

Pada tahap keempat yaitu Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini produk yang telah dibuat dilakukan uji coba untuk melihat respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kemudian pada tahap kelima yaitu Evaluasi (*Evaluation*) yang merupakan tahap akhir yaitu kegiatan penilaian apakah produk yang telah dirancang dan dikembangkan sudah memenuhi standar yang ada. Selanjutnya, angket yang diberikan kepada para ahli media, ahli bahasa, ahli materi, guru, dan siswa kemudian dianalisis untuk menentukan kelayakan media.

Hasil dan Diskusi

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE. Dalam pengembangan ini peneliti hanya melibatkan 4 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, dan evaluasi. Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba

produk kepada guru dan siswa kelas V SDN Genilangit 1. Berikut tahap pengembangan produk media KONEKSI berbasis *website* Genially pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Genilangit 1:

Tahap Analisis (Analyze)

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Genilangit 1. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran IPAS serta mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang diperlukan di kelas. Berdasarkan informasi yang diperoleh, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan penjelasan langsung dari guru.

Kondisi tersebut menyebabkan penyajian materi yang memerlukan visualisasi atau contoh konkret belum dapat tersampaikan secara optimal. Akibatnya, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran dan kurang menunjukkan keterlibatan aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat mendukung proses pembelajaran khususnya pada BAB 3 Harmoni Dalam Ekosistem mata pelajaran IPAS di kelas V.

Analisis Potensi

Analisis potensi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai fasilitas dan sarana prasarana yang ada di sekolah. Data diperoleh melalui kegiatan wawancara dengan guru serta observasi secara langsung di sekolah. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, SDN Genilangit 1 memiliki fasilitas yang mendukung seperti ruang kelas, jaringan *Wi-Fi*, *Chromebook*, *Smart-TV* dan LCD.

Kemudian berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih belum dilakukan secara optimal. Guru menjelaskan bahwa keterbatasan waktu dan beban pekerjaan menjadi kendala dalam mengembangkan maupun menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang praktis dan mudah digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran digital yang dilengkapi dengan materi, video pembelajaran, gambar, dan kuis interaktif sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Analisis Kurikulum

Pada tahap ini, peneliti menganalisis kurikulum SDN Genilangit 1. Kurikulum yang digunakan di SDN Genilangit 1 adalah kurikulum merdeka. Materi pembelajaran ercantum dalam mata pelajaran IPAS pada BAB 3 Harmoni Dalam Ekosistem

Tahap Perancangan (Design)

Tahap *design* merupakan salah satu tahap perencanaan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran dari tahap analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap *design* berfokus pada perancangan produk yang akan dibuat dan dikembangkan. Tahapan yang dilakukan dalam *design* ini adalah Menyusun perancangan media pembelajaran interaktif dengan berbasis pada penentuan *website*, materi pembelajaran, sumber media, kerangka media, dan instrumen penelitian yang digunakan.

Menentukan Website Pembuat Media Pembelajaran

Peneliti mengumpulkan beberapa informasi terkait penentuan *website* yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran. Penentuan *website* difokuskan terhadap *website* yang memiliki ulasan baik dari banyak pengguna. Peneliti mencari tahu informasi mengenai *website* pembuat media pembelajaran melalui google, youtube, tiktok, dan Instagram, serta melalui kegiatan workshop yang pernah diikuti oleh peneliti mengenai media pembelajaran, sehingga menambah informasi terkait *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Website* tersebut adalah Genially dan Zep Quiz.

Penyusunan Materi Pembelajaran

Peneliti menyusun materi pembelajaran berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Berdasarkan wawancara kepada guru kelas V dan hasil analisis kurikulum, peneliti Menyusun materi untuk media KONEKSI berbasis *website* Genially yaitu pada pembelajaran IPAS semester 1 BAB 3 Harmoni Dalam Ekosistem.

Menyiapkan Sumber

Sumber yang digunakan peneliti untuk materi dalam media KONEKSI berbasis *website* Genially berasal dari buku LKS siswa, buku paket IPAS kelas V kurikulum merdeka dan referensi dari internet.

Merancang Media KONEKSI Berbasis Website Genially

Tahap perancangan isi media ini, peneliti akan merancang terkait bagaimana bentuk media KONEKSI berbasis *website* Genially mulai dari halaman awal yang berisi tampilan utama atau beranda hingga halaman terakhir yang berisikan kuis. Pada tahap perancangan media ini peneliti juga menentukan tata letak dari ikon

atau tombol yang digunakan dengan urut dan jelas, sehingga menciptakan suatu produk media pembelajaran yang menarik.



Gambar 1. Tampilan beranda, menu, dan kuis pada media KONEKSI

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan, pada tahap ini melakukan uji kelayakan untuk memastikan produk yang telah dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Kegiatan utama pada tahap ini adalah penilaian oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi oleh ahli media beserta kategori kelayakan media KONEKSI berbasis *website* Genially.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media.

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Kriteria
1.	Aspek Tampilan Audiovisual	92%	Sangat Layak
2.	Aspek Penggunaan Media Ajar	88%	Sangat Layak
3.	Aspek Penyajian	88%	Sangat Layak
Rata-rata		89,3%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3. Hasil validasi ahli media, dapat dijelaskan bahwa media yang dikembangkan dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari tampilan audiovisual yang memperoleh nilai 92%, yang menunjukkan bahwa tampilan audio dan visual pada media ini sesuai dan menarik dari segi tampilan audio dan visual. Aspek penggunaan media ajar memperoleh nilai 88% dengan kriteria sangat layak, hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ajar sangat

mudah. Selain itu, aspek penyajian menunjukkan nilai 88% dengan kriteria sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian dari ketiga aspek tersebut adalah 89,3% dengan kategori sangat layak, sehingga media ini dapat diterapkan atau di uji coba kepada siswa dan guru tanpa memerlukan revisi yang banyak. Selanjutnya peneliti menyajikan hasil validasi oleh ahli materi terhadap media KONEKSI berbasis *website* Genially. Berikut tabel hasil validasi ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi.

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Kriteria
1.	Aspek Kesesuaian Materi	100%	Sangat Layak
2.	Aspek Cakupan Materi	90%	Sangat Layak
3.	Aspek Penyajian	100%	Sangat Layak
4.	Aspek Kualitas Isi	100%	Sangat Layak
Rata-rata		97,3%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4. Hasil validasi ahli materi, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak pada seluruh aspek yang dinilai. Hal ini terlihat dari aspek kesesuaian materi yang memperoleh nilai 100%

dengan kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dan dapat diajarkan pada pembelajaran. Aspek cakupan materi memperoleh nilai 90% dengan kriteria sangat layak, hal tersebut menunjukkan bahwa materi yang ada

dalam media ini sudah sesuai dengan cakupan materi harmoni dalam ekosistem pada mata pelajaran IPAS. Selain itu pada aspek penyajian dan kualitas isi memperoleh nilai 100% dengan kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa media disajikan secara sistematis dengan memerhatikan kualitas isi materi

pada media ini sehingga dapat disajikan jelas agar siswa dapat memahami materi. Selanjutnya, peneliti menyajikan hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap media KONEKSI berbasis *website* Genially. Berikut tabel hasil validasi ahli bahasa.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Kriteria
1.	Apek Bahasa	86%	Sangat Layak
2.	Apek Kalimat	85%	Sangat Layak
3.	Apek Keterbacaan	85%	Sangat Layak
4.	Apek Kaidah	85%	Sangat Layak
Rata-rata		85,2%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5. Hasil validasi ahli bahasa, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak pada seluruh aspek yang dinilai. Hal ini terlihat dari aspek bahasa yang memperoleh nilai 86% dengan kriteria sangat layak, perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang mudah dipahami dan bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Aspek kalimat memperoleh nilai 85% dengan kriteria sangat layak, hal tersebut menunjukkan bahwa kalimat yang digunakan singkat, padat, dan jelas sehingga siswa mudah memahaminya. Selain itu pada aspek keterbacaan dan kaidah memperoleh nilai yang sama yaitu 85% dengan kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa teks pada media ukuran dan gaya huruf disesuaikan agar mudah dibaca oleh siswa. Berdasarkan beberapa aspek yang dinilai tersebut memperoleh rata-rata sebesar 85,2% dengan kriteria sangat layak. Media ini dapat digunakan tanpa memerlukan revisi yang cukup banyak.

Tahap Uji Coba Produk

Setelah dialukannya validasi oleh para ahli, media yang telah dikembangkan diujicobakan kepada siswa dan guru. Peneliti juga melakukan uji coba produk di SDN Genilangit 1 dengan siswa kelas V sebanyak 22 siswa dan 1 guru kelas V sebagai subjek uji coba produk media ini. Berikut hasil uji coba produk di SDN Genilangit 1.

Tabel 6. Hasil Uji Coba Produk

No.	Uji Coba Produk	Nilai rata-rata	Kriteria
1.	Siswa Kelas V	95,6%	Sangat Layak
2.	Guru Kelas V	100%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 6. Dapat dilihat bahwa uji coba

produk memiliki presentase yang sangat tinggi baik dari siswa maupun guru. Hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari 22 siswa yaitu 95,6 % yang menunjukkan bahwa media KONEKSI berbasis *website* Genially sangat layak untuk digunakan. Kemudian hasil uji coba produk juga didapatkan dari guru kelas V dengan nilai 100% yang menunjukkan bahwa media KONEKSI berbasis *website* Genially sangat layak untuk digunakan.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Peneliti menggunakan Teknik evaluasi secara formatif, yang sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengevaluasi kelayakan media KONEKSI berbasis *website* Genially. Pada tahap evaluasi dalam penelitian R&D atau pengembangan, dilakukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta respon guru dan siswa. Melalui angket, komentar, dan saran peneliti menjadikannya sebagai perbaikan sekaligus panduan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran agar lebih sesuai dan layak digunakan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KONEKSI berbasis *website* Genially pada pembelajaran IPAS kelas V dengan materi Harmoni Dalam Ekosistem dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. kelayakan ini didasarkan pada hasil validasi dari beberapa pihak ahli seperti ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Kelayakan ini juga didasarkan pada hasil validasi respon pengguna yaitu guru dan siswa kelas V SDN Genilangit 1 sebagai pengguna langsung media tersebut. Penilaian dilakukan untuk dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran perlu disiapkan sebelum melakukan uji coba ke siswa (Indrawati & Kekado, 2024). Berikut hasil validasi oleh ahli dan respon guru serta siswa kelas V SDN Genilangit 1:

Validasi Ahli Media

Penilaian validasi ahli dilaksanakan oleh dosen Universitas PGRI Madiun yang ahli pada bidang teknologi pendidikan. Lembar validasi untuk penilaian ahli media terdiri dari 15 pertanyaan yang terbagi menjadi tiga aspek yaitu aspek tampilan audiovisual, aspek penggunaan media ajar, dan aspek penyajian. Penilaian terhadap aspek-aspek dalam lembar angket validasi diperoleh data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif dari validasi ahli media berupa komentar dan saran serta kesimpulan kelayakan media. Ahli media memberikan komentar bahwa media KONEKSI berbasis *website* Genially layak dilanjutkan ke tahap berikutnya dan dapat diujicobakan dengan revisi. Data kuantitatif memperkuat data kualitatif dari hasil penilaian validasi ahli media yang didapatkan persentase sebesar 89,33% dengan kriteria "Sangat Layak".

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilaksanakan oleh dosen Universitas PGRI Madiun yang ahli pada bidang mata kuliah IPAS. Ahli materi diberi lembar validasi materi yang berisikan 15 pertanyaan yang dibagi menjadi 4 aspek yaitu aspek kesesuaian materi, aspek cakupan materi, aspek penyajian, aspek kualitas isi, dan umpan balik. Validasi ahli media menggunakan kriteria 5 penilaian. Aspek-aspek pada lembar validasi ahli materi terdapat data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif didapat dari komentar dan saran ahli materi terhadap media KONEKSI berbasis *website* Genially dan kesimpulan kelayakan media untuk diujicobakan dalam penelitian. Ahli materi memberikan komentar bahwa media pembelajaran untuk keseluruhannya sudah baik dan layak diujicobakan dengan beberapa saran. Data kuantitatif memperkuat data kualitatif yang didapat rerata presentase dari validasi ahli materi sebesar 97,33% dengan kriteria "Sangat Layak".

Validasi Ahli Bahasa

Penilaian validasi ahli bahasa dilaksanakan oleh dosen Universitas PGRI Madiun yang ahli pada bidang kebahasaan. Ahli bahasa diberi lembar validasi materi yang berisikan 15 pertanyaan yang dibagi menjadi 4 aspek yaitu aspek kesesuaian bahasa, aspek kalimat, aspek keterbacaan, dan aspek kaidah. Validasi ahli bahasa menggunakan kriteria 5 penilaian. Aspek-aspek pada lembar validasi ahli bahasa terdapat data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif didapat dari komentar dan saran ahli bahasa terhadap media KONEKSI berbasis *website* Genially dan kesimpulan kelayakan media untuk diujicobakan dalam penelitian. Ahli bahasa memberikan komentar bahwa media pembelajaran untuk keseluruhannya sudah baik dan layak diujicobakan dengan beberapa saran. Data kuantitatif memperkuat data kualitatif yang didapat

rerata presentase dari validasi ahli bahasa sebesar 85,33% dengan kriteria "Sangat Layak".

Ujicoba Produk

Lembar angket respon digunakan untuk mengetahui kelayakan media KONEKSI berbasis *website* Genially sebagai media pembelajaran pada materi Harmoni dalam ekosistem kelas V. guru dan siswa kelas V menilai kelayakan media KONEKSI berbasis *website* Genially setelah menggunakan media.

Penilaian media KONEKSI berbasis *website* Genially dilakukan kepada guru kelas V SDN Genilangit 1 setelah media divalidasi oleh para ahli. Penilaian respon guru terdapat 10 pertanyaan yang terbagi menjadi 4 aspek yaitu aspek tampilan, aspek penggunaan, aspek kesesuaian materi, dan aspek kebahasaan. Data kualitatif diketahui dari komentar dan saran guru terhadap media yang dikembangkan. Guru memberikan komentar dan saran bahwa media yang dikembangkan sudah baik dan relevan dengan perkembangan. Adapun data kuantitatif didapatkan dari hasil rerata presentase sebesar 100% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil penilaian respon guru menunjukkan bahwa media KONEKSI berbasis *website* Genially layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas V SDN Genilangit 1.

Penilaian akhir media KONEKSI berbasis *website* Genially dilakukan kepada 22 siswa kelas V SDN Genilangit 1. Penilaian respon siswa mempunyai 10 pertanyaan yang terbagi menjadi lima aspek yaitu Aspek tampilan media, aspek penggunaan, aspek materi, dan aspek bahasa. penilaian pada aspek tersebut memiliki data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif didapat dari komentar dan kesan siswa terhadap media KONEKSI berbasis *website* Genially. Data kuantitatif didapat dari hasil rata-rata presentase keseluruhan respon siswa. Berdasarkan hasil penilaian respon siswa diperoleh rerata skor keseluruhan sebesar 95,63% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil penilaian respon siswa terhadap media KONEKSI berbasis *website* Genially sangat layak dipergunakan untuk media dalam pembelajaran IPAS kelas V.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti menemukan bahwa penerapan media KONEKSI berbasis *website* Genially di kelas V SDN Genilangit 1, dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Safira & Suprayitno (2020), Dalam penelitian tersebut dalam media yang dikembangkan hanya terdapat 2 menu yaitu materi dan game ludo saja dan media tersebut dikembangkan pada mata pelajaran IPS. Perbedaan pada penelitian ini adalah peneliti menyajikan menu materi, kuis, dan video secara interaktif dalam media pembelajaran KONEKSI berbasis *website* Genially, sehingga mampu menarik minat dan

semangat siswa untuk belajar materi harmoni dalam ekosistem melalui media pembelajaran yang interaktif, video yang sesuai dengan materi, dan kuis yang berbasis *game*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut: Media KONEKSI berbasis website Genially ini digunakan untuk kelas V Sekolah Dasar, yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Isi dari produk ini berupa mata pelajaran IPAS dengan materi Harmoni dalam Ekosistem yang dikembangkan oleh peneliti. Uji validasi oleh dosen ahli, penilaian angket respon siswa, dan penilaian angket respon guru digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Media KONEKSI berbasis website Genially yang dikembangkan dengan materi Harmoni Dalam Ekosistem ini layak digunakan. Hal ini didukung dengan validitas dari tiga orang dosen ahli yaitu ahli materi sebanyak 97,33%, ahli media sebanyak 89,33%, dan ahli bahasa sebanyak 85,33%. Hasil nilai dari ketiga ahli tersebut kemudian digabung dan mendapat rata-rata nilai sebanyak 97,81% dengan kriteria "Sangat Layak". Tingkat kelayakan media pada angket respon siswa mendapatkan skor 95,63% dengan kriteria "Sangat Layak". Sedangkan tingkat kelayakan media berdasarkan pada angket respon guru mendapatkan skor sebanyak 100% dengan memenuhi kriteria "Sangat Layak".

Secara praktis, media KONEKSI berbasis website Genially dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran interaktif untuk menyampaikan materi IPAS, khususnya pada topik Harmoni dalam Ekosistem, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar. Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat kajian mengenai pemanfaatan website interaktif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar dan dapat menjadi rujukan bagi penelitian pengembangan media pembelajaran sejenis pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas PGRI Madiun atas dukungan akademik, bimbingan, serta fasilitas yang telah diberikan selama proses pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SDN Genilangit 1 yang telah memberikan izin, kesempatan, serta kerja sama yang baik sehingga penelitian dapat terlaksana dengan lancar. Ucapan terima kasih turut penulis sampaikan kepada reviewer yang telah memberikan masukan,

saran, dan kritik yang konstruktif sehingga artikel ini dapat disempurnakan dengan lebih baik. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh rekan sejawat atas dukungan, motivasi, serta bantuan yang diberikan selama proses penelitian dan penyusunan artikel. Seluruh kontribusi yang telah diberikan sangat berarti dalam mendukung terselesainya penelitian ini.

Referensi

- Alyaa Roza, N., & Desyandri. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik terpadu menggunakan Macromedia Flash di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4817-4825. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3406>
- Astri Azani, Sarmila Sarmila, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17-37. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1183>
- Cato, Abdillah, R., Ratri, F., Zakaria, A., Labib, M., Purwanti, & Mazidah, S. N. (2024). Peran sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran di MA Asy-Syafi'iyah Karangasem: Perspektif guru dan siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 125-134.
- Desyandri, zuardi, yeni erita, adfha putri T. (2025). Pengembangan media e-modul interaktif berbasis web Google Sites pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 236-250. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16985>
- Fatma, N. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis 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>
- Indrawati, & Delia, K. R. U. (2024). Pengembangan media pembelajaran "Papinka (Papan Pintar Angka)" berbasis web pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa SD. *Kekado&Indrawati*, 12(10), 174.
- Karimah, A., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2026). Development of a 3D animal miniature learning media based on augmented reality using Web Edu Assembler to improve elementary school students' science learning outcomes. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 7(1), 41-50. <https://doi.org/10.54371/ainj.v7i1.1302>
- Kashardi, Jayanti Syahfitri, M. V. (2026). Development of a STEM-based e-module integrated with environmental projects to stimulate senior high school students' critical and creative thinking

- skills. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 7(2), 210-224.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v7i2.1361>
- Neli Fitra Murni. (2021). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7-11.
<https://dx.doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>
- Rohani, A. K. D. (2026). Implementasi pembelajaran IPAS berbasis kontekstual di SD Negeri: Studi kasus pada kelas tinggi sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 558-568.
<https://doi.org/10.23969/jp.v11i1.43517>
- Safira, S., & Suprayitno. (2020). Pengembangan media permainan ludo berbasis Genially pada pembelajaran IPS materi negara-negara ASEAN kelas VI sekolah dasar. *Jpgsd*, 111-120.
- Sanjaya, L. A., Putri, E. A., Wibowo, F. C., & Kurnia, D. (2021). Digital storytelling of physics (DiSPhy) : Belajar fisika melalui cerita. 4(2), 195-203.
- Susiloningsih, E., Sriwijaya, U., Info, A., & History, A. (2025). Pengembangan bahan ajar e-book berbantuan Canva dan Book Creator materi transformasi energi kelas IV SD. 8, 5507-5512.
- Wendri Wiratsiwi, S. M. N. (2020). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis Realistic Mathematics Education (RME) materi kecepatan dan debit. 5(2), 606-612.