



# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GINKUBA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KUBUS DAN BALOK KELAS VI SEKOLAH DASAR

Savira Hadiyanti<sup>1</sup>, Ika Rahmawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya

---

## Article Info

Dikirim January 17<sup>th</sup> 2025  
Revisi January 20<sup>th</sup> 2025  
Diterima January 25<sup>th</sup>  
2025

## Abstract

*Cubes and blocks are one of the more difficult learning resources for pupils due to their abstract character. The purpose of this study is to discuss the development process as well as the feasibility (validity, practicality, and efficacy) of GINKUBA media for Grade VI Elementary School. This development study employs the ADDIE development model. The study's findings revealed that the validity of GINKUBA media received a score of 82.86%, while the validity of the material received a score of 91.11%, both characterized as "Very Valid". The practicality of GINKUBA media received a score of 95.75% in the "Very Practical" category for use. According to the N-Gain statistics, GINKUBA media was 81.96% effective, falling into the "Very Effective" category. The average pretest result of 39% in the "Less Good" category increased to 89% in the "Very Good" category after the posttest. As a result, it can be determined that GINKUBA media is suitable for use in mathematics learning using cube and block materials in grade VI of elementary school.*

---

## Kata kunci:

Media Pembelajaran,  
*Genially*, Kubus dan Balok

---

## Abstrak

Kubus dan balok merupakan salah satu materi pembelajaran yang sulit oleh peserta didik karena sifatnya yang abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan serta mendeskripsikan kelayakan (kevalidan, kepraktisan dan keefektifan) media GINKUBA kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan media GINKUBA memperoleh skor 82,86% dan kevalidan materi memperoleh skor 91,11%, keduanya dikategorikan "Sangat Valid". Kepraktisan media GINKUBA memperoleh skor 95,75% dengan katagori "Sangat Praktis" untuk digunakan. Kefektifan media GINKUBA berdasarkan hasil N-Gain sebesar 81,96% dengan katagori "Sangat Efektif". Terdapat peningkatan dari rerata hasil pretest sebesar 39% dengan katagori "Kurang Baik" ke rerata hasil posttest sebesar 89% dengan katagori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media GINKUBA layak untuk digunakan pada pembelajaran matematika materi kubus dan balok di kelas VI Sekolah Dasar.

*This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.*



---

**Penulis Korespondensi:**

\*Savira Hadiyanti

[savira.21174@mhs.unesa.ac.id](mailto:savira.21174@mhs.unesa.ac.id)

---

## PENDAHULUAN

Matematika berperan dalam beberapa disiplin ilmu khususnya dalam dunia pendidikan dan mampu meningkatkan kualitas berpikir seseorang (Miftahul Jannah, dkk., 2023). Matematika memiliki karakteristik yang abstrak, sehingga peserta didik membutuhkan fokus tingkat tinggi untuk mempelajarinya (Salsabilla & Indrawati, 2022). Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang penting dan harus diajarkan sejak sekolah dasar karena berkaitan dengan kehidupan (Friska dkk., 2022). Namun kenyataannya masih banyak yang berasumsi bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan menakutkan. Peserta didik beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membuat peserta didik tidak tertarik dengan ilmu matematika (Sukma, 2023). kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran matematika, sehingga banyak yang mengatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga cenderung membosankan. Matematika adalah pembelajaran yang dapat mengasah sikap teliti, berpikir secara kritis serta parktis, tetapi beberapa peserta didik beranggapan bahwa matematika menakutkan dan susah, sehingga peserta didik memiliki minat yang rendah dalam pembelajaran matematika (Handayani & Mahrita, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan di Sekolah penugasan saat Kampus Mengajar terdapat permasalahan saat pembelajaran matematika dimana peserta didik merasa malas saat pelajaran matematika, dan selama 4 bulan penugasan peneliti jarang sekali melihat pembelajaran di sekolah tersebut menggunakan media pembelajaran dan masih menulis dipapan, Selain itu, peneliti juga menemukan permasalahan yang sama yaitu di UPTD SDN Dharma Tanjung 1 Kecamatan Camplong, Kabupaten Sampang. Media pembelajaran seperti buku cetak, LKS, dan papan tulis menawarkan sumber pengetahuan yang terbatas diantaranya yaitu kurang atraktif, kurang memberikan materi secara rinci, dan tentu saja hal tersebut kurang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini (Praxis, 2022). Dengan demikian, keterbatasan media pembelajaran juga bisa mempengaruhi motivasi peserta didik, sehingga peserta didik berasumsi bahwa matematika itu sulit dan membosankan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan

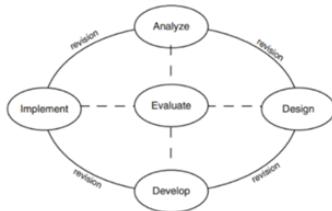
keefektifan pembelajaran sebagai faktor yang harus dipertimbangkan saat memilih media pembelajaran agar tercapainya hasil pembelajaran yang maksimal. Pada penyampaian proses pembelajaran media memiliki peran penting karena tanpa media pembelajaran, tidak akan terjalin sebuah komunikasi serta proses belajar mengajar yang merupakan proses komunikasi tidak akan berjalan secara optimal (Wardhani & Rahmawati, 2020). Media pembelajaran mampu menjadikan suasana pembelajaran lebih efisien, kreatif, dan inovatif untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik merasa antusias dalam proses pembelajaran (Rusdianti, 2024).

Pendidik dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran sebagai bentuk pengoptimalan dan mengatasi kebosanan saat pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai di setiap Sekolah Dasar Negeri bisa dijadikan salah satu upaya untuk mengaplikasikan berbagai metode dan media pembelajaran yang menarik agar bisa dimanfaatkan saat proses pembelajaran. Pembelajaran *web* menjadi salah satu inovasi media pembelajaran dalam era digital (Rusdianti, 2024). *Genially* merupakan sebuah *platform* yang dapat diakses melalui *website* atau aplikasi yang dapat mempermudah guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar media pembelajaran lebih kreatif dan inovatif (Ratniati, Harahap, Rofiqoh, 2022). Beberapa ditemukan penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan *genially* sebagai media pembelajaran. seperti yang dilakukan oleh Putri & Subrata (2022) yang mendapatkan hasil bahwa *genially* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan pada proses pembelajaran. Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Afifah, dkk., (2022) yang menyatakan bahwa media yang berbasis *genially* layak digunakan. Berdasarkan permasalah yang telah dijelaskan, peneliti berencana untuk merancang media pembelajaran yang berbasis *genially* untuk pembelajaran kubus dan balok, sehingga peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif GINKUBA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kubus dan Balok Kelas VI Sekolah Dasar”. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka terdapat rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu : bagaimana pengembangan media pembelajaran GINKUBA pada materi kubus dan balok kelas VI selah dasar, dan bagaimana kelayakan yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran GINKUBA pada materi

kubus dan balok kelas VI sekolah dasar. Dari rumusan masalah yang telah diuraikan terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu : untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran GINKUBA pada materi kubus dan balok kelas VI selah dasar, dan untuk mengetahui kelayakan yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran GINKUBA pada materi kubus dan balok kelas VI sekolah dasar

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Reseach and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE menurut Branch (2009), dengan tahapan *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* yang dilakukan pada setiap akhir tahapan yang telah dilakukan agar penelitian dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari setiap hasil untuk dilakukan revisi sebelum dilanjutkan pada tahap berikutnya. Berikut merupakan konsep model ADDIE.



**Gambar 1.** Tahapan ADDIE (Branch, 2009)

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri Dharma Tanjung 1 Sampang dengan subjek penelitian 20 Peserta didik kelas VI pada tanggal 10-11 Maret 2025. Penelitian ini menghasilkan subjek data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil saran, masukan, dan pendapat yang telah dosen ahli validasi GINKUBA sampaikan untuk mengatahui kevalidan GINKUBA. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil skor lembar validasi dosen ahli, hasil skor *pretest* dan *posttest* peserta didik, dan hasil skor lembar angket peserta didik dan pendidik. Untuk mengetahui kelayakan dari media GINKUBA meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Kevalidan media GINKUBA diketahui melalui hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media dan materi dengan menggunakan teknik perhitungan skala *Likert* 5 kategori. Dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah data penilaian validasi terkumpul, selanjutnya disimpulkan menggunakan panduan tabel berikut :

**Tabel 1.** Panduan Kriteria Kevalidan

Skor	Kriteria
0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 60%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

(Arikunto & Jabar, 2014)

Kepraktisan media GINKUBA diperoleh dari hasil lembar angket respon pendidik dan peserta didik pada saat uji coba di lapangan. Teknik perhitungan angket respon pendidik menggunakan teknik perhitungan skala *Likert 5* kategori dan angket respon peserta didik menggunakan panduan penilaian *Guttman*. Data yang telah didapatkan kemudian dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum \text{skor diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Perolehan skor hasil kepraktisan angket respon pendidik dan peserta didik yang diperoleh, kemudian dihitung rata-ratanya. Kriteria kepraktisan media GINKUBA dapat ditentukan menggunakan panduan tabel berikut :

**Tabel 2.** Panduan Kriteria Kepraktisan

Skor	Kriteria
0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

(Arikunto & Jabar, 2014)

Kefektifan media GINKUBA didapatkan melalui lembar hasil skor pretest dan posttest yang telah dilakukan oleh peserta didik pada saat uji coba di lapangan. Analisis keefektifan media GINKUBA menggunakan desain penelitian *one group pretest* dan *posttest design*. Penentuan Skor dilakukan Penilaian (Uji Rerata), Pada tahapan analisis data, tahap awal dilakukan menentukan skor penilaian *pretest* dan *posttest* lalu dicari rata-rata, kemudian dilakukan perbandingan dari hasil skor tersebut dengan menentukan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* seperti berikut :

**Tabel 3.** Panduan Skor Rerata

Skor	Kriteria
0% - 20%	Tidak Baik
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

(Arikunto &amp; Jabar, 2014)

Untuk mengetahui kategori peningkatan skor N-Gain melalui rumus berikut :

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ ideal - skor\ pretest}$$

Kemudian digunakan panduan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 4.** Panduan Kriteria Kepraktisan

Skor	Kriteria
<19%	Tidak Efektif
20% - 39%	Kurang Efektif
40% - 59%	Cukup Efektif
60% - 79%	Efektif
>80%	Sangat Efektif

(Nasir, 2016)

## HASIL

### Hasil Pengembangan

Proses pengembangan media GINKUBA pada pembelajaran Matematika materi Kubus dan Balok di Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dilaksanakan dan dijabarkan dengan beberapa tahapan. Tahap Analisis (*Analyze*). Tahap analisis diawali dengan mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas VI Sekolah Dasar. Hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur menunjukkan bahwa banyak peserta didik menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan. Hal ini diperparah oleh metode pembelajaran yang monoton, yakni ceramah dan latihan soal dari buku paket tanpa media pendukung. Dampaknya, pembelajaran menjadi kurang efektif, terbukti dari hasil Ujian Harian yang menunjukkan 11 dari 20 siswa belum mencapai skor maksimal. Peneliti juga menemukan bahwa materi kubus dan balok, khususnya bagian mengurai

---

dan mengonstruksi, menjadi bagian yang sulit dipahami oleh peserta didik karena penyajian materi yang kurang menarik.

Selanjutnya, peneliti menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa, khususnya dalam materi kubus dan balok. Mengingat minat peserta didik terhadap teknologi, *Genially* dipilih sebagai *platform* media digital interaktif yang dinilai mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui diskusi dengan dosen pembimbing, pendidik kelas VI, dan peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran inovatif berbasis digital. Berdasarkan analisis tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran interaktif GINKUBA (berbasis *Genially*, materi Kubus dan Balok) sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik dan menyenangkan di kelas VI Sekolah Dasar.

Tahap Perencanaan (*Design*). Tahap yang dilakukan selanjutnya yaitu tahap perencanaan (*Design*). Peneliti melakukan penyusunan yang meliputi perencanaan materi, perencanaan desain produk, dan evaluasi. Pemilihan materi yang dipilih dalam GINKUBA yang telah sesuai dengan permasalahan materi kubus dan balok khususnya mengurai dan mengonstruksi. Peserta didik nantinya akan mengurai sebuah bangunan yang terdiri dari beberapa bangunan kecil (kubus dan balok), kemudian mengonstruksi sebuah bangunan kecil (kubus dan balok) menjadi sebuah bangunan besar. Peserta didik juga mengerjakan quiz tentang mengurai dan mengonstruksi kubus dan balok. Selanjutnya dilakukan perencanaan desain produk GINKUBA peneliti menyusun menggunakan web *Genially* secara digital dan digabungkan dengan elemen canva (kubus dan balok) kemudian disajikan pada *web Genially* dengan beberapa bagian GINKUBA. Evaluasi pada tahap ini, peneliti berdiskusi dengan dosen pembimbing terkait rancangan yang dibantu dengan mengevaluasi. Pada tahap ini dosen pembimbing dapat memberikan evaluasi yang berupa saran atau masukan untuk meningkatkan produk GINKUBA. Berikut merupakan saran dan masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing : Menambah istruksi disetiap kegiatan, menambah tombol back, menambahkan materi kemudian diberikan kesimpulan, materi diganti aktivitas kegiatan, tiap slide akhir diganti tombol menu, sehingga kembali ke slide menu dan isi dari setiap menu dapat di klik satu-satu.

Tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahap pengembangan ini, peneliti selanjutnya mengimplementasikan untuk mengembangkan media GINKUBA. Berikut merupakan hasil dari pengembangan yang sudah di desain. Pembuatan GINKUBA dibuat menggunakan *web Genially* dengan ukuran 16:9 sesuai dengan rencana sebelumnya. Berikut merupakan hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya dilakukan pembuatan *Link Akses* dan *Barcode* GINKUBA.



**Gambar 2.** *Link Akses* dan *Barcode*

Validasi media GINKUBA dilakukan oleh dosen ahli media dengan hasil perolehan media GINKUBA adalah 29 dari total skor maksimal 35. Berdasarkan hasil perhitungan presentase kevalidan media pada GINKUBA diperoleh skor 82,86% dengan katagori “Sangat Valid” untuk digunakan. hasil validasi media GINKUBA ini dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan sesuai dengan revisi yang disarankan oleh validator. Validasi media GINKUBA dilakukan oleh dosen ahli materi dengan hasil perolehan materi GINKUBA adalah 41 dari total skor maksimal 45. Berdasarkan hasil perhitungan presentase kevalidan materi pada GINKUBA diperoleh skor 91,11% dengan katagori “Sangat Valid” untuk digunakan. hasil validasi materi GINKUBA ini dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan sesuai dengan revisi yang disarankan oleh validator. Lembar *pretest-posttest* yang akan dikerjakan oleh peserta didik sebelumnya divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli agar lembar *pretest-posttest* layak digunakan sebagai instrumen untuk menguji keefektifan media GINKUBA sebelum dan setelah menggunakan media GINKUBA. Validasi *pretest-posttest* dilakukan oleh dosen ahli dengan hasil perolehan skor validasi *pretest-posttest* adalah 26 dari keseluruhan skor maksimal yaitu 30. Hasil perhitungan persentase kevalidan *pretest-posttest* diperoleh skor 86,67% dengan kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi *pretest-posttest* yaitu lembar tes dapat digunakan sesuai dengan saran dan masukan validator. Lembar angket respon pendidik sebelumnya divalidasi terlebih dahulu oleh dosen ahli untuk digunakan sebagai instrument menguji

kepraktisan media GINKUBA setelah diimplementasikan. Dengan perolehan skor 24 dari keseluruhan skor maksimal 25. Hasil perhitungan persentase kevalidan angket respon pendidik diperoleh skor 96% dengan kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi angket respon pendidik yaitu lembar angket respon dapat digunakan sesuai dengan saran dan masukan validator.

Tahap Implementasi (*Implementation*). Pada tahap selanjutnya dilakukan implementasi media GINKUBA, setelah melalui proses pengembangan dan evaluasi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media GINKUBA dalam pembelajaran matematika kelas VI Sekolah Dasar. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 10 dan 11 Maret 2025 di UPTD SD Negeri Dharma Tanjung 1 Sampang dengan melibatkan 20 peserta didik kelas VI sebagai subjek penelitian. Peneliti juga berkolaborasi dengan pendidik yang bertugas menilai kepraktisan media melalui lembar angket respon. Kegiatan uji coba dimulai dengan pembukaan, salam, dan doa bersama. Peneliti memperkenalkan diri kembali dan menjelaskan tujuan kegiatan. Selanjutnya, diberikan pretest berupa lima soal pilihan ganda untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum menggunakan media GINKUBA. Setelah pretest selesai dan dikumpulkan, peneliti bersama pendidik menyiapkan sarana seperti proyektor dan *chromebook* untuk mendukung penggunaan media. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Peneliti memulai penjelasan mengenai penggunaan media GINKUBA dengan menunjukkan buku pedoman, meskipun mengalami sedikit kendala jaringan di awal kegiatan. Peserta didik mulai mengakses media dengan tombol “*start*”, dilanjutkan membaca slide petunjuk penggunaan, kemudian menuju slide menu dan aktivitas pembelajaran.

Dalam aktivitas tersebut, peserta didik membaca ringkasan materi yang telah disediakan, kemudian melanjutkan ke bagian game yang terdiri dari dua jenis permainan. Permainan ini mengajak siswa menyusun bagian-bagian balok dan kubus menjadi bangunan utuh, dengan petunjuk cara bermain yang tersedia. Setelah menyusun bangunan, siswa memperoleh umpan balik atas hasilnya. Kegiatan dilanjutkan dengan kuis interaktif berjumlah 10 soal, yang bisa langsung memperlihatkan apakah jawaban siswa benar atau salah. Setelah seluruh soal dijawab, peserta didik dapat melihat jumlah jawaban benar dan salah. Selanjutnya, mereka diarahkan kembali ke menu utama untuk

melihat *slide* profil pengembang media. Kegiatan ditutup dengan diskusi dan penyampaian poin-poin pembahasan terkait penggunaan media GINKUBA dalam pembelajaran.



**Gambar 3.** Pembelajaran Menggunakan GINKUBA

Kegiatan selanjutnya peneliti memberikan lembar angket respon kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui pendapat mereka terkait kepraktisan dari media GINKUBA yang telah digunakan. *Posttest* dilaksanakan pada hari berikutnya untuk mengukur keefektifan media GINKUBA terhadap penggunaan akhir peserta didik setelah menggunakan media GINKUBA. Setelah tahap implementasi dilaksanakan, peneliti mengelola hasil *pretest-posttest* dan hasil angket respon yang diperoleh kemudian dijadikan bahan evluasi peneliti terkait kepraktisan dan keefektifan media GINKUBA.

### Hasil Kelayakan

Kelayakan pada penelitian pengembangan ini dapat tercapai apabila media GINKUBA memenuhi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan media GINKUBA ditentukan melalui hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validator memberikan penilaian, saran dan masukan pada media GINKUBA terkait kesesuaian isi cakupan materi, tampilan, penyajian, dan penggunaan media GINKUBA. Setelah itu dilakukan analisis dan perhitungan diperoleh hasil perhitungan persentase kevalidan media GINKUBA diperoleh skor 82,86% dengan katagori “Sangat Valid” untuk digunakan. Sedangkan untuk hasil perhitungan persentase kevalidan materi pada media GINKUBA diperoleh 95,56% dengan kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Kepraktisan media GINKUBA yang diperoleh dari rerata persentase lembar angket respon pendidik dan peserta didik. Hasil perolehan skor lembar angket pendidik yaitu 98% dan skor lembar angket respon peserta didik yaitu 93,5%. Berikut perhitungan persentase kepraktisan media GINKUBA. Hasil perhitungan persentase

kepraktisan media GINKUBA diperoleh skor 95,75% dengan kategori “Sangat Praktis” digunakan. Kesimpulan yang diperoleh yaitu media GINKUBA sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan dari media GINKUBA ditentukan oleh hasil skor *pretest-posttest* yang diperoleh peserta didik melalui hasil uji coba di lapangan. *Pretest* dilaksanakan sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan *posttest* dilaksanakan setelah diberi perlakuan uji coba media GINKUBA. Terlihat bahwa terdapat perbedaan hasil skor *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Hasil *pretest* menunjukkan rerata skor 39% dengan kategori “Kurang Baik”, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan rerata skor 89% dengan kategori “Sangat Baik”. Penentuan efektivitas media GINKUBA dapat dilihat dari persentase *N-Gain* yang diperoleh sebesar 81,96% dan termasuk dalam kategori “Sangat Efektif” digunakan. Dengan demikian media GINKUBA dapat dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas VI.

## PEMBAHASAN

GINKUBA merupakan media pembelajaran digital yang dikembangkan untuk pembelajaran kelas VI Sekolah Dasar pada pembelajaran matematika. media GINKUBA dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE menurut Branch (2009) dengan terdapat empat tahap yaitu : Tahap analisi, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, kemudian pada setiap tahapannya dilakukan evaluasi untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pada setiap tahap yang telah dilakukan, kemudian direvisi untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya. Pada tahap Analisis (*Analyze*) peneliti melakukan beberapa analisis yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran matematika, sehingga perlu adanya peningkatan untuk penggunaan media, terlebih pada penggunaan media digital karena sebelumnya hanya menggunakan LKS saja.

Matematika berperan dalam beberapa disiplin ilmu khususnya dalam dunia pendidikan. Selain itu, matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mampu meningkatkan kualitas berpikir seseorang (Jannah, dkk., 2023). Namun kenyataannya masih banyak yang berasumsi bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan menakutkan. Peserta didik beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membuat peserta didik tidak tertarik dengan ilmu matematika (Sukma, 2023). Media pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran di kelas,

selain menungkatkan efesiensi pembelajaran, fungsi media pembelajaran juga sebagai alat, metode dan teknik yang mempermudah antara interaksi peserta didik dan pendidik (Muina & Rifda, 2024). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat digunakan ketika pendidik kesulitan dalam menjelaskan materi yang terlalu abstark disampaikan secara lisan (Septianingsih dkk., 2023) Pemanfaatan teknologi saat ini merupakan hal yang penting karena proses pembelajaran di sekolah juga harus disesuaikan dengan perkembangan zaman agar tetap relevan dan efektif (Sofwan, 2023). Media pembelajaran berbasis genially selaras dengan perkembangan pendidikan dan teknologi saat itu (Fadilah & Kusdiyanti, 2023). *Genially* sebagai *platform* memiliki beberapa keunggulan seperti kemudahan dalam membuat game atau pembelajaran interaktif sesuai dengan materi yang diinginkan, kemudahan dalam menggabungkan media dari website lain seperti Youtube dan Spotify, kemudahan saat digunakan dalam pembelajaran karena adapat diakses melalui link tanpa perlu memindahkan data (Putri & Subrata, 2022).

Media GINKUBA merupakan singkatan dari *genially* materi kubus dan balok yang sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dengan muatan materi Kubus dan Balok yang difokuskan pada mengurai dan mengonstruksi untuk kelas VI Sekolah Dasar. GINKUBA berisi beberapa kegiatan seperti game yang kegiatannya nantinya peserta didik akan mengurai dan mengonstruksi sebuah bangunan yang terdiri dari kubus dan balok sehingga menjadi sebuah bangunan, dan juga kuis yang berisi tentang soal-soal yang akan membantu peserta didik dalam pembelajaran yang tentunya media GINKUBA ini dirancang dan disusun semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian peserta didik. Implementasi GINKUBA memanfaatkan *chromebook* sekolah dimana peserta didik sangat antusias dengan adanya media GINKUBA. Peserta didik yang awalnya kesulitan dalam memahami materi mengonstruksi dan mengurai kubus dan balok karena pendidik yang biasanya hanya memenfaatkan papan tulis pada saat pembelajaran.

Kelayakan dari media GINKUBA ditinjau dari tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan media GINKUBA ditentukan dari hasil validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh dosen ahli validasi untuk mengetahui kritik, saran dan masukan mengenai produk yang dikembangkan. Pertama, validasi media GINKUBA dilakukan oleh dosen ahli media yang meninjau beberapa aspek.

Diperoleh skor 82,86% dengan katagori “Sangat Valid” untuk digunakan. Dengan kesimpulan dari hasil validasi media GINKUBA yaitu dapat digunakan sesuai dengan revisi. Validasi materi media GINKUBA dilakukan oleh dosen ahli media yang meninjau beberapa aspek dengan perolehan skor 91,11% dengan kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Dengan kesimpulan dari hasil validasi materi media GINKUBA yaitu dapat digunakan.

Kepraktisan media GINKUBA ditentukan oleh hasil lembar angket respon pendidik dan peserta didik melalui uji coba di lapangan. Terdapat beberapa aspek yang ditinjau seperti kemenarikan media GINKUBA, penggunaan Bahasa dalam media GINKUBA, serta manfaat dari media GINKUBA. Hasil yang diperoleh dari lembar angket respon pendidik diperoleh 98% dengan kategori “Sangat Praktis” dan lembar angket respon peserta didik diperoleh 93,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Selanjutnya untuk hasil rata-rata presentase kepraktisan media GINKUBA secara keseluruhan diperoleh skor 95,75% dengan kategori “Sangat Praktis” digunakan. Dengan demikian media GINKUBA dapat diatakan sangat praktis dalam pembelajaran matematika. Keefektifan media GINKUBA ditentukan oleh hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh peserta didik pada hasil uji coba di lapangan. Dari hal tersebut dapat diketahui manfaat yang dihasilkan. Terdapat peningkatan dari hasil perolehan *pretest* ke *posttest*. Hasil *pretest* diperoleh skor 39% dengan kategori “Kurang Baik”, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan rerata skor 89% dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya hasil dari *N-Gain pretest-posttest* peserta didik diperoleh hasil sebesar 81,96% dan termasuk dalam kategori “Sangat Efektif” digunakan. Dengan media GINKUBA dapat dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematikan kelas VI Sekolah.

## **SIMPULAN**

Pengembangan media GINKUBA menggunakan model ADDIE menurut Branch (2009), yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi, dengan evaluasi dan revisi di setiap tahap. Pada tahap analisis dilakukan analisis kondisi lapangan, materi, dan kebutuhan, yang hasilnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Tahap perancangan meliputi perencanaan materi pembelajaran dan desain produk media. Hasil perancangan kemudian divalidasi oleh dosen pembimbing sebelum masuk ke tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan, media GINKUBA

dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan media dari Program Studi PGSD FIP UNESA, untuk memastikan kelayakan sebelum uji coba. Tahap implementasi dilakukan di UPTD SDN Dharma Tanjung 1 Sampang dengan 20 peserta didik kelas VI. Evaluasi kelayakan media dilihat dari tiga aspek: kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi menunjukkan media GINKUBA sangat valid (82,86% untuk media, 91,11% untuk materi). Kepraktisan dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik dengan hasil sangat praktis (95,75% dan 93,5%). Efektivitas ditentukan melalui hasil *pretest* dan *posttest*, dengan peningkatan skor dari 39% (kurang baik) menjadi 89% (sangat baik), serta N-Gain sebesar 81,96% (sangat efektif). Berdasarkan ketiga aspek tersebut, media GINKUBA dinyatakan layak, inovatif, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media GINKUBA dengan fitur berbayar agar aktivitas, materi desain dan fitur yang lebih inovatif untuk menarik peserta didik dalam berbagai pembelajaran.

## REFERENSI

- 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>
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The Addie. In *Department Of Educational Psychology And Instructional Technology University Of Georgia* (Vol. 53, Nomor 9).
- Fadilah, A. N., & Kusdiyanti, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 156. <Https://Doi.Org/10.17509/Jpm.V8i2>
- Friska, S. Y., Aulia, S., & Nanda, D. W. (2022). Pengembangan Lkpd Melalui Model Realistic Mathematic Education Pada Materi Pecahan Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(2), 313–324. <Https://Doi.Org/10.25273/Jems.V10i2.13013>
- Handayani, N. F., & Mahrita, M. (2021). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar. *Jurnal Ptk Dan Pendidikan*, 6(2). <Https://Doi.Org/10.18592/Ptk.V6i2.4045>
- Jannah, M., N, H., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <Https://Doi.Org/10.20961/Jpd.V11i1.72716>
- Muina, S., & Rifda, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Sumber Energi Kelas Iii Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Skripsi*.

- Praxis. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially Dalam Pembelajaran Nahwu Di Ma Sunan Pandaran Yogyakarta. *Journal Of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4.  
<Http://Www.Ifpri.Org/Themes/Gssp/Gssp.Htm%0ahttp://Files/171/Cardon - 2008 - Coaching> D'équipe.Pdf%0ahttp://Journal.Um-Surabaya.Ac.Id/Index.Php/Jkm/Article/View/2203%0ahttp://Mpoc.Org.My/Malaysian-Palm-Oil-Industry/%0ahttps://Doi.Org/10.1080/23322039.2017
- Putri, A. H., & Subrata, H. (2022). Pengembangan Media Cakap Aksara Jawa (Cakra) Berbantuan Aplikasi Genially Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*. <Https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/60314%0ahttps://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/60314/46547>
- Ratniati, Harahap, Rofiqoh, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa (Jp2mipa)*, 07, 18–27.
- Rusdianti. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Wordpress Pada Materi Diagram Lingkaran Kelas Iv Sdn Dawuhanlor*.
- Salsabilla, J. S., & Indrawati, D. (2022). Pengembangan Kartu Soal Berbasis Augmented Reality Materi Ciri-Ciri Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(1), 3630–3640.
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Genially Pada Subtema Penghematan Energi. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 34–38. <Https://Doi.Org/10.55215/Pedagogia.V15i1.8470>
- Sofwan, S. (2023). Filsafat Ta'wil Nasr Hamid Abu Zaid Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 254–274. <Https://Doi.Org/10.24090/Jk.V11i2.9166>
- Sukma, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Kelas V Sdn 52 Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469.
- Wardhani, N. E., & Rahmawati, I. (2020). Pengembangan Media Game Labyrinth Adventure Berbasis Android Sesuai Tahapan Pemecahan Masalah Polya Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(1), 35–48.