



Pengembangan Media “Papan Lintas Gaya” Berbasis *Website Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa IV Sekolah Dasar

Eunike Andrean^{1*}, Suryanti²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*eunike.22235@unesa.ac.id

Submitted: 02-03-2026 Accepted: 22-06-2026 Published: 30-06-2026

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar IPA peserta didik pada materi gaya disebabkan oleh dominasi metode ceramah serta kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif “Papan Lintas Gaya” berbasis *website Genially* serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli, guru kelas IV, serta peserta didik kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media “Papan Lintas Gaya” memperoleh tingkat kevalidan sebesar 94,67% dari ahli media dan 96% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 92,31% dari guru, 89,52% dari uji terbatas, dan 91,01% dari uji lapangan dengan kategori sangat praktis, serta tingkat keefektifan yang ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai *posttest* menjadi 86,68 dan nilai *N-Gain* sebesar 0,617 dengan kategori sedang.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Genially*, Hasil Belajar IPA, Pengembangan ADDIE.

ABSTRACT

The low science learning outcomes of elementary school students in force material are caused by the dominance of conventional lecture methods and the lack of interactive learning media. This study aims to develop interactive learning media “Papan Lintas Gaya” based on the *Genially* website and to determine its validity, practicality, and effectiveness in improving the learning outcomes of fourth-grade elementary school students. This study employed the *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The research subjects consisted of expert validators, fourth-grade teachers, and fourth-grade elementary school students. Data collection techniques used expert validation sheets, teacher and student response questionnaires, as well as *pretest* and *posttest*. The results showed that the “Papan Lintas Gaya” media obtained a validity rate of 94.67% from media experts and 96% from material experts in the very valid category; a practicality rate of 92.31% from teachers, 89.52% from limited trials, and 91.01% from field trials in the very practical category; and effectiveness as indicated by an increase in the average *posttest* score to 86.68 and an *N-Gain* value of 0.617 in the medium category.

Keywords: Interactive Learning Media, *Genially*, Science Learning Outcomes, ADDIE Development.

Pengutipan APA:

Andrean, E., & Suryanti. (2026). Pengembangan Media “Papan Lintas Gaya” Berbasis *Website Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(6).



PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA di sekolah dasar menuntut siswa untuk memahami berbagai fenomena alam melalui kegiatan pengamatan dan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu materi IPA yang dipelajari pada kelas IV adalah materi gaya. Materi ini memuat konsep mengenai pengaruh gaya terhadap gerak dan bentuk benda yang memerlukan visualisasi konkret agar mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penting dalam membantu siswa memahami konsep gaya secara optimal. Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu mengonkretkan konsep yang abstrak sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran (Rahayu & Ardi, 2022). Selain itu, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik juga berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Septianingrum et al., 2023).

Namun, pembelajaran materi gaya masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi dan wawancara di SDN Setonopande menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket, LKPD, dan papan tulis sebagai media utama. Proses pembelajaran juga cenderung berlangsung satu arah melalui metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep gaya yang bersifat abstrak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Handayani et al. (2021) yang menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara gaya dan gerak benda ketika pembelajaran belum didukung oleh media yang memadai. Akibatnya, pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi gaya belum mencapai hasil yang optimal.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media berbasis *website* memungkinkan integrasi berbagai elemen pembelajaran, seperti teks, gambar, video, animasi, permainan edukatif, kuis, dan evaluasi dalam satu *platform*. Penggunaan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, memvisualisasikan konsep abstrak secara lebih konkret, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Munir, 2020; Prasetyo & Arfin, 2022). Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran (Rahmawati & Rachmadtullah, 2021).

Salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah *Genially*. *Platform* berbasis *website* ini memungkinkan pengembangan berbagai konten digital, seperti presentasi interaktif, infografis, permainan edukatif, dan kuis yang dapat diakses melalui berbagai perangkat. Penggunaan *Genially* dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena mengintegrasikan berbagai fitur interaktif dalam satu media pembelajaran. Keunggulan

tersebut menjadikan *Genially* sebagai salah satu alternatif media yang relevan untuk mendukung pembelajaran IPA yang menuntut visualisasi konsep secara konkret dan interaktif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media berbasis *Genially* efektif digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Fatma dan Ichsan (2022) menyatakan bahwa penggunaan *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ayuningtyas et al. (2024) menemukan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *website Genially* mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, Mahaputri et al. (2025) melaporkan bahwa media interaktif berbasis *Genially* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian lain oleh Azizah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media berbasis *Genially* dengan pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar IPA secara signifikan. Di sisi lain, penelitian mengenai media permainan edukatif menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Pratama & Ramadhani, 2021).

Meskipun demikian, berdasarkan kajian penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran berbentuk permainan papan digital berbasis *website* pada materi gaya masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada media presentasi interaktif, modul digital, atau kuis berbasis *Genially*. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan materi pembelajaran, video, permainan papan digital, kuis, dan evaluasi dalam satu *platform* pembelajaran. Padahal, karakteristik materi gaya memerlukan visualisasi yang konkret dan interaktif agar lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pengembangan media permainan papan digital berbasis *website* yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa memahami materi gaya sekaligus meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran IPA “Papan Lintas Gaya” berbasis *website Genially* yang mengintegrasikan materi pembelajaran, video, permainan papan digital, kuis, dan evaluasi dalam satu *platform*. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media permainan papan digital berbasis *website* yang dirancang khusus untuk materi gaya kelas IV sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara interaktif, tetapi juga mengombinasikan unsur permainan dan evaluasi dalam satu alur pembelajaran yang terintegrasi. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran IPA “Papan Lintas Gaya” berbasis *website Genially* pada materi gaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation*, dan

evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan, memvalidasi, mengimplementasikan, dan mengevaluasi suatu produk pembelajaran.

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di SDN Setonopande. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, desain tampilan media, penyusunan instrumen penelitian, dan rancangan permainan papan digital. Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media menggunakan *platform Genially* yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap implementasi desain eksperimen yang digunakan adalah *Quasi-Experimental* dengan bentuk *Non-equivalent Control Group Design*. Pemilihan kelompok dilakukan dengan teknik *Random Sampling*, di mana terpilih kelas IV SDN Setonopande sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN Manisrenggo sebagai Kelas Kontrol. Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru kelas IV SDN Setonopande, serta 7 siswa kelas IV SDN Manisrenggo pada tahap uji coba terbatas. Jumlah subjek uji coba terbatas yang hanya melibatkan 7 siswa ini dinilai memadai, karena tujuan utama evaluasi kelompok kecil pada model ADDIE berfokus pada keterbacaan teks, kejelasan instruksi, serta kendala teknis operasional media sebelum diuji pada skala yang lebih luas. Adapun pada tahap uji coba lapangan, sampel yang terlibat berjumlah masing-masing 22 siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes hasil belajar berupa pretest dan posttest terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli serta penelaahan kesesuaian materi untuk memastikan bahwa instrumen memiliki kelayakan dan mampu mengukur capaian hasil belajar siswa secara tepat. Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, dan saran perbaikan dari validator. Seluruh kegiatan pengumpulan data dalam penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prinsip etika penelitian. Peneliti telah memperoleh izin resmi dari kepala sekolah serta persetujuan dari guru kelas dan peserta didik sebelum penelitian dilaksanakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, serta soal *pretest* dan *posttest*. Data hasil validasi ahli dan respons pengguna dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

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

Hasil perhitungan persentase kemudian diklasifikasikan berdasarkan kriteria pada **Tabel 1** berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas dan Kepraktisan

Persentase	Kategori
0% - 20%	Tidak Valid
21% – 40%	Kurang Valid
41% – 60%	Cukup Valid
61% – 80%	Valid
81% – 100%	Sangat Valid

(Riduwan, 2015)

Efektivitas media dianalisis menggunakan skor *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Perhitungan *N-Gain* dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N - gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Hasil perhitungan *N-Gain* diklasifikasikan berdasarkan kriteria pada **Tabel 2** berikut.

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$0,0 < g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi

(Sundayana, 2018)

Data hasil belajar dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 26. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas. Selanjutnya, perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Hipotesis penelitian yang diuji adalah H_0 yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta H_1 yang menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penggunaan media “Papan Lintas Gaya” berbasis *website Genially*.

HASIL

Hasil Pengembangan Media Papan Lintas Gaya

Media pembelajaran IPA “Papan Lintas Gaya” berbasis *website Genially* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan materi gaya, video pembelajaran, permainan papan digital, kuis, dan evaluasi dalam satu *platform*. Media yang telah dikembangkan dapat diakses melalui tautan yang telah disediakan oleh peneliti.

Hasil Validasi Media

Media yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	94,67%	Sangat Valid
Ahli Materi	96,00%	Sangat Valid
Rata-rata	95,34%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut, media memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,34% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media “Papan Lintas Gaya” layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Hasil Kepraktisan Media

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respons guru dan siswa pada tahap uji coba terbatas maupun uji coba lapangan.

Tabel 4. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase	Kategori
Uji Coba Terbatas	89,52%	Sangat Praktis
Uji Coba Lapangan	91,01%	Sangat Praktis
Guru	92,31%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4, media memperoleh kategori sangat praktis pada seluruh tahap pengujian. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Hasil Efektivitas Media

Efektivitas media diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*, analisis *N-Gain*, serta pengujian statistik menggunakan SPSS.

Tabel 5. Hasil Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	67,18	86,68
Kontrol	63,18	77,59

Berdasarkan tabel 5, terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Namun, peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil Analisis *N-Gain*

Kelas	N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,617	Sedang
Kontrol	0,330	Sedang

Berdasarkan hasil analisis *N-Gain*, kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media "Papan Lintas Gaya" mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	Pretest A (Kontrol)	.154	22	.192	.943	22	.228
	Posttest A (Kontrol)	.209	22	.014	.934	22	.147
	Pretest B (Eksperimen)	.149	22	.200*	.939	22	.190
	Posttest B (Eksperimen)	.196	22	.028	.936	22	.161

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 7, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar 0,228, *posttest* kelas kontrol sebesar 0,147, *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,190, dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,161. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik parametrik.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.198	1	42	.081
	Based on Median	2.284	1	42	.138
	Based on Median and with adjusted df	2.284	1	37.021	.139
	Based on trimmed mean	2.786	1	42	.103

Berdasarkan tabel 8, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,081. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Tabel 9. Hasil *Independent Sample T-Test*

		Independent Samples Test							
		t-test for Equality of Means							
Nilai		t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
	Equal variances assumed	-3.930	42	<.001	<.001	-9.091	2.313	-13.759	-4.423
	Equal variances not assumed	-3.930	36.876	<.001	<.001	-9.091	2.313	-13.778	-4.403

Berdasarkan tabel 9, hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $< 0,001$. Hasil tersebut mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media “Papan Lintas Gaya” berbasis *website Genially* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran IPA “Papan Lintas Gaya” berbasis *website Genially* dilakukan untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada materi gaya. Pengembangan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket, LKPD, dan metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dikembangkan media yang mengintegrasikan materi, video pembelajaran, permainan papan digital, kuis, dan evaluasi dalam satu platform pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis *website* dapat menjadi alternatif inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Kevalidan Media

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran IPA “Papan Lintas Gaya” berbasis *website Genially* memperoleh kategori sangat valid. Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi maupun media pembelajaran. Dari aspek materi, isi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Sementara itu, dari aspek media, tampilan visual, navigasi, pemilihan warna, penggunaan gambar, serta fitur interaktif dinilai mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Tingginya tingkat validitas media menunjukkan bahwa integrasi materi, video pembelajaran,

permainan papan digital, kuis, dan evaluasi dalam satu platform mampu menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fatma dan Ichsan (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis *Genially* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi karena mampu menggabungkan berbagai unsur multimedia secara interaktif. Temuan ini juga didukung oleh Ayuningtyas et al. (2024) yang menyatakan bahwa media berbasis *website* dapat meningkatkan kualitas penyajian materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Kepraktisan Media

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respons siswa maupun guru. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, mudah diakses, serta mampu membantu proses pembelajaran di kelas. Kemudahan penggunaan media tidak terlepas dari desain antarmuka yang sederhana, navigasi yang jelas, serta penyajian materi yang terintegrasi dalam satu platform.

Respon positif siswa menunjukkan bahwa penggunaan permainan papan digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Unsur permainan yang terdapat dalam media mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi materi dan menyelesaikan tantangan yang diberikan. Sementara itu, guru menilai bahwa media dapat membantu penyampaian materi secara lebih efektif dibandingkan penggunaan media konvensional.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Munir (2020) yang menyatakan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa melalui penyajian materi yang menarik dan kontekstual. Selain itu, penelitian Pratama dan Ramadhani (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media “Papan Lintas Gaya” mampu memenuhi aspek kepraktisan sebagai media pembelajaran yang mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa.

Keefektifan Media

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran “Papan Lintas Gaya” berbasis *website Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai *posttest* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, nilai *N-Gain* kelas eksperimen yang berada pada kategori sedang, serta hasil *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media yang dikembangkan mampu menggabungkan berbagai komponen pembelajaran dalam satu lingkungan belajar yang interaktif. Secara teoretis, tingginya efektivitas media ini didukung oleh *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Teori Pembelajaran Multimedia) dari Richard Mayer (2020), yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik

melalui kombinasi teks visual dan gambar/animasi yang selaras. Melalui penyajian materi yang dilengkapi video, permainan papan digital, kuis, dan evaluasi, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku dan metode ceramah. Visualisasi konsep gaya melalui berbagai fitur interaktif juga membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap abstrak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mahaputri et al. (2025) yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis *Genially* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian Azizah et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan media berbasis *Genially* dengan pendekatan gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Rahayu dan Ardi (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu mengonkretkan konsep abstrak sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media permainan papan digital berbasis *website* yang secara khusus dirancang untuk materi gaya kelas IV sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya hanya mengembangkan presentasi interaktif, modul digital, atau kuis berbasis *Genially*, media “Papan Lintas Gaya” mengintegrasikan materi, video pembelajaran, permainan papan digital, kuis, dan evaluasi dalam satu platform pembelajaran. Integrasi tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran IPA “Papan Lintas Gaya” berbasis *website Genially* pada materi gaya untuk siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingkat kevalidan media memperoleh rata-rata persentase sebesar 95,34% dengan kategori sangat valid berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi, sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran. Tingkat kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil angket respons pengguna yang memperoleh persentase sebesar 89,52% pada uji coba terbatas, 91,01% pada uji coba lapangan, dan 92,31% pada respons guru dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa, di mana kelas eksperimen memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,617 dengan kategori sedang dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh nilai 0,330. Selain itu, hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penggunaan media.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Implementasi media pembelajaran website Genially untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 115–124.
- Azizah, N., Sari, H., & Wulandari, D. (2025). Efektivitas media Genially berbasis gamifikasi terhadap pemahaman konsep IPA siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–55.
- Branch, R. M. (2021). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Dewi, I. N. T., Wulandari, I. G. A. A. A., & Gunawan, G. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada materi gaya di kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(1), 11–18.
- uFatma, N., & Ichsan, I. (2022). Penerapan media pembelajaran Genially untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah Condongcatur. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7704–7713.
- Handayani, S., & Fitriani, A. (2021). Pemanfaatan media berbasis website dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Latifah, U., Susilowati, E., & Supriyadi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 132–141.
- Mahaputri, S. D., Budhiman, A., & Sari, F. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially berbantuan Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA SD. *Jurnal Educatio*, 14(2), 125–134.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Molenda, M. (2020). The ADDIE model: A framework for instructional systems design. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 1613–1620.
- Munir. (2020). *Multimedia pembelajaran*. Alfabeta.
- Prasetyo, E., & Arifin, M. B. (2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 45–54.
- Pratama, R. A., & Pradana, D. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website pada materi IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1).
- Purwanto. (2021). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rahayu, R., & Ardi, Z. (2022). Pengembangan media interaktif untuk pembelajaran IPA sekolah dasar berbasis lingkungan sekitar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 95–104.
- Rahmawati, Y., & Rachmadtullah, R. (2021). Development of natural science learning. *Jurnal Pendidikan*.
- Riduwan. (2015). *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan, dan peneliti pemula*. Alfabeta.
- Septianingrum, P. W., Mardapi, D., & Arifin, Z. (2023). Pengembangan instrumen penilaian pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 21–30.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2015). *Instructional technology and media for learning*. Pearson.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika penelitian pendidikan*. Alfabeta.