

GENIALLY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ALAM BENDA DI SMP LABSCHOOL UNESA 2 SURABAYA

Dewi Ainita Choyr¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: dewiainita.21022@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Menggambar alam benda merupakan salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran seni rupa di SMP. Namun, pada kenyataannya 23 siswa dari total 26 siswa memperoleh nilai di bawah KKM pada praktik menggambar alam benda. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar interaktif dengan memfaatkan platform *Genially*. Rumusan masalah yang didapatkan adalah 1) Bagaimana konsep pengembangan *Genially* 2) Bagaimana proses dan hasil dari pengembangan media *Genially* 3) Bagaimana hasil dari penggunaan media *Genially*. Menggunakan metode penelitian R&D. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Analisis data menggunakan uji validitas materi dan media, evaluasi praktisi dan analisis hasil pretest dan post test siswa. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VII-A. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan, 1) pengembangan media *Genially* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), 2) tampilan media ajar *Genially* berupa presentasi dengan total 22 halaman interaktif, serta memperoleh skor validasi materi 81,7% (Layak), 78,7% (Layak) dari ahli media dan 100% (Sangat Layak) dari praktisi, 3) nilai rata-rata siswa mengalami perubahan, rata-rata nilai pre test 67,42% dan post test 86,5%. Hasil uji-t sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil angket siswa mendapatkan respon sebanyak 79,2% siswa terbantu dengan media *Genially* dan penggunaan media *Genially* memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Ajar, *Genially*, Menggambar Alam Benda, SMP

Abstract

Still life drawing is one of the materials studied in the fine arts subject in junior high school. However, in reality 23 students out of a total of 26 students obtained scores below the Minimum Competency in the practice of still life drawing. This study aims to develop interactive teaching media by utilizing the Genially platform. The problem formulations obtained are 1) How is the concept of Genially development 2) How is the process and results of Genially media development 3) What are the results of using Genially media. Using the R&D research method. Data collection through observation, interviews, and learning outcome tests. Data analysis uses material and media validity tests, practitioner evaluations and analysis of student pretest and post test results. The research subjects were grade VII-A students. The results of the research that has been conducted, 1) the development of Genially media using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), 2) the display of Genially teaching media in the form of a presentation with a total of 22 interactive pages, and obtained a material validation score of 81.7% (Appropriate), 78.7% (Appropriate) from media experts and 100% (Very Appropriate) from practitioners, 3) the average value of students experienced changes, the average pretest value was 67.42% and the post test was 86.5%. The t-test results were $0.001 < 0.05$. The results of the student questionnaire received a response of 79.2% of students who were helped by Genially media and the use of Genially media had an impact on student learning outcomes.

Keywords: Teaching Media, *Genially*, Drawing Still Life, Middle School

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada umumnya menjadi lebih berjalan dengan baik apabila disertai dengan media pembelajaran atau media ajar. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyebarkan semangat dan gagasan, sehingga mendorong motivasi siswa untuk belajar (Miarso, 2004:3). Media pembelajaran tersedia dalam berbagai jenis dan dapat disesuaikan dengan topik yang diajarkan. Salah satunya ialah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif dapat menjadi lebih menarik apabila dikolaborasikan dengan teknologi digital. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan platform digital. Platform digital memiliki banyak jenis dan salah satunya adalah platform *Genially*. *Genially* merupakan sebuah platform yang berbasis website, fitur yang disediakan oleh *Genially* bervariasi, antara lain fitur game, infografis, presentasi, kuiz, dan beberapa fitur menarik lainnya. Media *Genially* menurut Siti Rinjani (2024:57-64) dapat digunakan sebagai alat untuk membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa dan menjadikannya pembelajaran yang menarik.

Pemilihan *Genially* sendiri selain karena platform ini memiliki banyak fitur, dikarenakan juga menawarkan pengalaman interaktif yang lebih dibanding dengan platform lainnya. Keunggulan dari *Genially* sendiri antara lain, tingkat fleksibilitas dalam hal desain dan interaktivitas, dan mudah digunakan oleh pengguna yang masih awam. Hal ini dapat membantu guru dalam mengembangkan atau membuat konten atau media pembelajaran yang menarik serta mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pengaplikasian media pembelajaran berbasis platform *Genially* ini dapat ke bermacam-macam bidang pendidikan, satu diantaranya ialah bidang seni rupa, terutama tentang materi menggambar alam benda. Menggambar alam benda termasuk ke dalam menggambar bentuk. Dalam kegiatan menggambar alam benda, alam benda yang dimaksud adalah benda yang diciptakan oleh manusia maupun benda yang terbentuk secara alami (Seni Rupa SMP Kelas 7, 2016:9).

Pada penelitian ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan

menggunakan platform *Genially* pada materi menggambar alam benda di SMP *Labschool* Unesa 2. Pengembangan media pembelajaran ini didasari oleh hasil belajar siswa mengenai materi menggambar alam benda yang menunjukkan angka di bawah rata-rata. Berdasarkan hasil pretest yang peneliti lakukan, didapat sebanyak 6 siswa dengan rentang nilai (38-60), 11 orang siswa dengan rentang nilai (67-70), 6 orang siswa dengan rentang nilai (72-74), dan 3 orang siswa dengan rentang nilai (75-78), dengan nilai rata-rata 75. Berdasarkan data nilai pretest siswa maka diperoleh perbandingan 23:3, dengan 23 siswa memperoleh nilai di bawah rata-rata dan 3 siswa memperoleh nilai di atas rata-rata.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka diperoleh tujuan penelitian (1) Mendeskripsikan konsep pengembangan *Genially* sebagai media pembelajaran menggambar alam benda di SMP *Labschool* Unesa 2 Surabaya (2) Mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana proses dan hasil dari pengembangan media *Genially* dalam pembelajaran menggambar alam benda di SMP *Labschool* Unesa 2 Surabaya (3) Mengetahui dan mendeskripsikan hasil dari penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran menggambar alam benda di SMP *Labschool* Unesa 2 Surabaya. Sehingga didapatkan rumusan masalah (1) Bagaimana konsep pengembangan *Genially* sebagai media pembelajaran menggambar alam benda di SMP *Labschool* Unesa 2 Surabaya (2) Bagaimana proses dan hasil dari pengembangan media *Genially* sebagai media pembelajaran menggambar alam benda di SMP *Labschool* Unesa 2 Surabaya (3) Bagaimana hasil dari penggunaan media *Genially* sebagai media pembelajaran menggambar alam benda di SMP *Labschool* Unesa 2 Surabaya.

Terdapat 4 penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, A. Rafida, Abd. Aziz Ahmad, Ali Ahmad Muhdy (2022) dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Model 4D dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda di SMP Negeri 1 Tonra.” Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan video tutorial dengan model pengembangan 4D, pada materi menggambar alam benda. Persamaan dengan penelitian yang tengah peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada materi

menggambar alam benda. Kedua, Asri Ainun Abdullah, Pangeran Paita Yunus, M. Muhlis Lugis (2022) dalam jurnalnya yang berjudul “*Development Of Tutorial Video-Based On Learning Media In Drawing Natural Objects For VII Grades Students Of SMPN 1 Anggeraja*.” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video tutorial dengan model pengembangan ADDIE pada pembelajaran menggambar alam benda. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE pada materi menggambar alam benda.

Ketiga, Surya Hadi Widi Jatmika (2022) dalam jurnalnya yang berjudul “*Peningkatan Prestasi Belajar Seni Budaya Materi Menggambar Flora, Fauna, dan Alam Benda Melalui Model Pembelajaran Kontekstual pada siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Panggul Trenggalek*.” Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban berupa data tentang peningkatan belajar siswa pada pelajaran seni budaya materi flora, fauna, dan alam benda. Persamaan dengan penelitian yang tengah peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti tentang perubahan hasil belajar siswa pada materi menggambar alam benda. Keempat, Siska Monika (2018) dalam skripsinya yang berjudul “*Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Alam Benda pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII A di SMP Negeri 17 Makassar*.” Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh keakuratan data mengenai implementasi pembelajaran menggambar alam benda dengan metode deskriptif kualitatif. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama meneliti pada materi menggambar alam benda di SMP.

Berdasarkan pemaparan dari ke-empat penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran menggambar alam benda dengan media seperti video tutorial maupun dengan model ajar kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menginspirasi peneliti melalui penelitian ini untuk menggunakan *Genially* sebagai media ajar interaktif pada materi menggambar alam benda untuk siswa kelas VII A di SMP *Labschool* Unesa 2. Dengan kata lain, media pembelajaran *Genially* memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kegiatan menggambar alam benda.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*). R&D merupakan sebuah metode penelitian yang berfokus untuk mengembangkan atau memperbaiki sebuah produk atau suatu proses dengan tahapan yang sistematis. Sedangkan Model pengembangan media yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan pengembangan media pembelajaran antara lain sebagai berikut: (1) Analisis kebutuhan siswa serta penentuan tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum, (2) Perancangan desain visual media ajar *Genially*, (3) Pengembangan konten dengan menggunakan platform *Genially* dengan memanfaatkan elemen interaktif, (4) Melakukan implementasi media *Genially* pada siswa di sekolah tempat penelitian dengan guru sebagai pengguna media ajar dan peneliti sebagai pengamat, (5) Mengevaluasi umpan balik yang diberikan melalui instrumen penelitian yang telah diberikan. Instrumen penelitian meliputi, angket siswa dan guru, serta hasil tes belajar siswa.

Peneliti melakukan penelitian pengembangan ini di SMP *Labschool* Unesa 2 Surabaya tahun ajaran 2024/2025, tepatnya di kelas VII-A yang berjumlah 26 orang siswa, sebagai subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, tepatnya pada tanggal 26-27 Mei 2025. Pengumpulan data meliputi observasi secara langsung di kelas VII A, wawancara kepada bapak Riski Ananta Hermawan, S.Pd selaku guru seni rupa, wawancara dilakukan saat awal penelitian, tes hasil belajar siswa untuk mengukur seberapa baik hasil karya siswa dengan tema alam benda sebelum dan sesudah penggunaan media, dan penyebaran angket untuk mengetahui respon semua siswa terhadap media ajar *Genially*.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif untuk menggambarkan data yang telah terkumpul melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan, dan menggunakan analisis data statistik inferensial untuk menarik kesimpulan dari data yang telah terkumpul melalui angket. Kemudian untuk validitas data, peneliti menggunakan validitas isi,

instrument yang divalidasi antara lain RPP, angket validasi materi dan media.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan konsep pengembangan media ajar *Genially* serta untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa pada materi menggambar alam benda. Dalam pengujian data tersebut, peneliti menggunakan intrumen angket validasi ahli materi dan media, angket untuk guru dan siswa, serta pretest dan post test hasil belajar siswa. Data yang telah terkumpul kemudian dihitung dengan uji *paired sample t-test*.

KERANGKA TEORETIK

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah sebuah alat, pendekatan, serta strategi yang penggunaannya berpengaruh pada peningkatan komunikasi serta interaksi antara pendidik dan siswa selama kegiatan pembelajaran di sekolah (Oemar Hamalik: 1989).

Menurut National Education Association (NEA), media merupakan sebuah benda yang dapat pengguna manipulasi, lihat, dengar, baca, maupun dibicarakan, serta alat yang penggunaannya ditujukan untuk kegiatan pembelajaran serta memiliki potensi untuk mempengaruhi efektivitas program instruksional (Basyiruddin Usman, Asnawir: 2002)

Pernyataan dari Suprapto, dkk, media ajar merupakan sebuah alat dengan manfaat dapat meringankan beban guru dalam mencapai tujuan kegiatan pembelajaran yang diharapkan (Mahfud Shalahuddin: 1986).

Menurut beberapa pernyataan dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat di sesuaikan oleh guru dengan kebutuhan siswa, alat atau media pembelajaran tersebut nantinya akan dapat membantu proses pengantar pengetahuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. *Genially*

Genially adalah platform pembelajaran interaktif yang memiliki berbagai fitur seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster

elektronik, kuis dan game (Astuti, A.D, dkk, 2022: 894-901). Bagian-bagian pada platform *Genially* meliputi:

- 1) Beranda
- 2) Fitur game
- 3) Fitur kuis
- 4) Fitur presentasi
- 5) Fitur infografis
- 6) Fitur video

Selain memiliki banyak fitur, platform *Genially* juga memiliki beberapa keunggulan dan kekurangan, diantaranya:

1) Keunggulan *Genially*:

- a) Desain interaktif
- b) Template beragam
- c) Kolaborasi tim
- d) Mudah digunakan
- e) Tersedia di could

2) Kekurangan *Genially*:

- a) Fitur terbatas di versi gratis
- b) Memerlukan koneksi internet
- c) Ukuran file besar
- d) Kurang optimal untuk konten teks panjang

Berdasarkan beberapa keunggulan dan kekurangan dari platform *Genially*, dapat disebutkan beberapa hal yang menjadi pembeda antara platform *Genially* dengan beberapa platform digital lainnya, seperti Canva dan *Quizziz*, antara lain:

1) Perbedaan *Genially* dan Canva

Aplikasi Canva memiliki keunggulan dalam hal desain grafis dan presentasi yang cenderung statis. Sedangkan *Genially* memiliki keunggulan berupa fitur interaktif seperti game edukasi dan template presentasi yang lebih dinamis. Selain itu dalam platform *Genially* disediakan banyak fitur jika dibandingkan dengan Canva

2) Perbedaan *Genially* dan *Quizziz*

Quizziz lebih fokus pada pembuatan kuis yang interaktif dan disisi lain *Genially* menawarkan banyak fitur dalam satu platform sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada para siswa.

Dapat disimpulkan bahwasannya, *Genially* merupakan sebuah platform digital

berbasis web yang menyedakan berbagai macam fitur menarik yang dapat digunakan untuk membuat konten edukasi. Serta dilengkapi dengan tingkat interaktivitas yang cukup tinggi bila dibandingkan dengan platform atau aplikasi digital lainnya. Hal ini membuat *Genially* mampu mendukung proses pembelajaran yang menarik dan interaktif serta melibatkan siswa sehingga tercipta komunikasi dua arah.

C. Menggambar Alam Benda

Menggambar alam benda adalah kegiatan menggambar alam dan benda yang ada di sekitar dengan cara meniru bentuk sebenarnya (Afifudin Alfaris, 2014:120).

Menggambar alam benda sendiri erat kaitannya dengan menggambar bentuk, hal ini dikarenakan keduanya melibatkan proses observasi serta pemahaman bentuk objek yang akan digambar. Perbedan antara menggambar bentuk dan menggambar alam benda terdapat pada objek, yaitu dalam hal fokus dan tujuan. Menggambar alam benda berfokus pada benda-benda nyata baik benda hidup maupun tidak hidup seperti vas bunga dan buah, lalu tujuan dari menggambar alam benda sendiri yaitu untuk mengasah kemampuan dalam mengamati detail, cahaya, tekstur objek dan bayangan. Sedangkan menggambar bentuk sendiri berfokus pada penggambaran objek berdasarkan bentuk dasar seperti kubus, bola, silinder, kerucut, dll, dan tujuan dari menggambar bentuk sendiri yaitu untuk mengasah kemampuan dalam mengamati struktur, proporsi, dan volume objek.

Dalam menggambar alam benda perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain:

- 1) Pencahayaan
- 2) Komposisi
- 3) Proporsi dan perspektif
- 4) Detail dan tekstur
- 5) Garis dasar dan sketsa ringan
- 6) Identifikasi bentuk geometri
- 7) Teknik menggambar

D. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran menurut Gronlund dan Linn (1990), merupakan sebuah proses

pengumpulan, penganalisisan, dan penginterpretasi-an informasi secara sistematis guna melihat tingkat ketercapain suatu tujuan pembelajaran.

Menurut (Ratnawulan & Rusdiana: 2014) dalam buku Evaluasi Pembelajaran, evaluasi pembelajaran diartikan sebagai sebuah proses untuk menentukan nilai pembelajaran yang telah dilakukan, melalui kegiatan pengukuran serta penilaian pembelajaran. Yang dimaksud dengan pengukuran adalah membandingkan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran dengan ukuran keberhasilan pembelajaran yang telah disusun secara kuantitatif. Penilaian sendiri merupakan proses membuat keputusan nilai keberhasilan pembelajaran secara kuantitatif.

Dapat disimpulkan bahwasannya evaluasi pembelajaran merupakan sebuah proses sistematis guna menghasilkan output berupa nilai berdasarkan kriteria tertentu dan bertujuan untuk mengetahui efisiensi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media *Genially*

1) Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dengan cara observasi secara langsung untuk melihat proses pembelajaran dan melakukan wawancara kepada guru seni rupa, mengenai media yang digunakan selama ini untuk proses penyampaian materi serta kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, didapatkan kesimpulan bahwasannya dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa pada pembelajaran menggambar alam benda. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah media ajar dengan memanfaatkan platform *Genially* karena kelebihannya dalam membuat berbagai macam konten yang interaktif dan menyenangkan.

2) Perancangan Desain

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah perancangan desain untuk media ajar. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai tujuan pembelajaran, menyusun struktur materi, pemetaan media dan fitur, desain navigasi dan

interaktivitas, serta rancangan tampilan media pembelajaran.

3) Prosedur Pengembangan Media

Tahapan pengembangan media ajar dimulai dengan membuat akun pada situs *Genially*, lalu memilih template presentasi interaktif yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kemudian menyusun urutan halaman presentasi berdasarkan penyusunan struktur materi, pemetaan media dan fitur, desain navigasi dan interaktifitas, rancangan tampilan media ajar (*storyboard*) yang telah disusun pada tahap perancangan desain. Setelah itu, menambahkan konten/isi pada presentasi, konten yang ditambahkan berupa teks materi, ilustrasi gambar, animasi.

Tahap selanjutnya menambahkan tombol interaktif pada presentasi untuk memudahkan navigasi pada setiap halaman presentasi. Tombol yang ditambahkan antara lain, tombol *next*, tombol *previous page*, tombol *home*, *start*, dan tombol interaktif untuk membuka windows baru, selain itu peneliti juga menambahkan video tutorial. Kemudian menambahkan kuis interaktif dan game ular tangga berdasarkan template yang tersedia pada platform *Genially*. Langkah selanjutnya adalah meninjau kembali seluruh isi media ajar *Genially* untuk memastikan keterpaduan isi materi, kelengkapan tombol navigasi dan kesesuaian tampilan serta visual. Lalu memvalidasi materi dan media ajar *Genially* oleh ahli materi dan media dan tahap terakhir adalah menyimpan dan membagikan media ajar *Genially* kepada guru dan siswa melalui tautan link. Hasil akhir dari media ajar *Genially* berupa media presentasi berisi 22 halaman interaktif.

4) Hasil Uji Kelayakan Media Ajar *Genially*

Uji kelayakan media ajar *Genially* didapatkan dari angket validasi ahli materi dan media. Angket validasi ahli materi dan media divalidasi oleh satu validator yang sama, yaitu bapak Pungki Siregar, S.Pd., M.Pd, selaku dosen S1 Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya. Angket validasi materi dan media berbentuk skala likert 1-5 yang telah disesuaikan

dengan indikator kelayakan media ajar *Genially* yang dikembangkan.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi dan Media Terhadap Media Ajar *Genially*

Validator	Skor Persentase	Kriteria
Ahli Materi	81,7%	Layak
Ahli Media	78,7%	Layak
Persentase Total	80%	Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi seperti pada tabel diatas, didapatkan persentase total sebesar 80% dengan kriteria “Layak” antara perhitungan dari ahli materi dan media. Maka, dapat diambil kesimpulan bahwa media ajar *Genially* layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran menggambar alam benda di kelas VII A SMP *Labschool* Unesa 2 Surabaya.

5) Implementasi Media *Genially*

Implementasi media *Genially* dilaksanakan di kelas VII A SMP *Labschool* Unesa 2 Surabaya, sebanyak dua kali pertemuan tepatnya pada tanggal 26-27 Mei 2025. Pengguna media pada implementasi media *Genially* adalah guru seni rupa yaitu bapak Riski Ananta Hermawan, S.Pd. dan peneliti menjadi pengamat proses pembelajaran.

a) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama ini, guru selaku pengguna media *Genially* mempresentasikan materi menggambar alam benda yang terdapat pada media ajar. Siswa tampak mengikuti pembelajaran dengan seksama. Beberapa siswa terlihat antusias saat menjawab kuis mengenai teknik *shading* dan pada saat permainan ular tangga di akhir materi.



Gambar 1. Penerapan Media *Genially*
(Sumber: Dok. Dewi Ainita Choyr, 2025)

b) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua ini, siswa melakukan praktik menggambar alam benda dengan contoh gambar yang telah peneliti sediakan. Lama proses penggerjaan 35 menit, dengan ukuran kertas gambar A4 dan hasil akhir berupa gambar hitam putih. Pada saat praktik menggambar tampak siswa mengikuti langkah menggambar menggunakan bermacam-macam teknik *shading*, seperti yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya.



Gambar 2. Praktik Menggambar Alam Benda
(Sumber: Dok. Dewi Ainita Choyr, 2025)

c) Hasil Karya Siswa

Berdasarkan penilaian yang telah peneliti lakukan terhadap karya siswa, dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

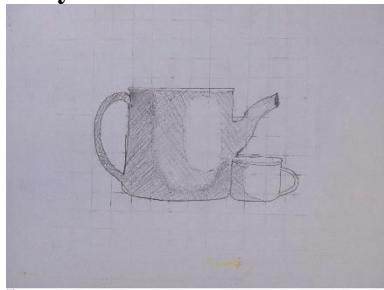
Tabel 2. Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor
Kesesuaian dengan contoh	25
Proporsi dan komposisi	20
Kejelasan dan ketelitian detail	20
Penggunaan teknik	15

Didapat dua siswa dengan nilai tertinggi dan 2 siswa dengan nilai terendah.

(1) Karya dengan Nilai Tertinggi 1

(a) Karya Pretest



Gambar 3. Karya Pretest Hanin
(Sumber: Dok. Dewi Ainita Choyr, 2025)

Dapat dilihat pada gambar tampak garis bantu grid yang belum dibersihkan. Proporsi benda sudah cukup baik namun di beberapa bagian tampak belum baik, seperti pada bagian atas cangkir. Benda yang digambar juga sudah memiliki detail, walau belum sempurna. Teknik *shading* yang digunakan Hanin adalah teknik *cross-hatching*, namun transisi antara gelap ke terang tampak sangat jelas seperti garis, sehingga terlihat kurang natural. Selain itu benda juga tampak melayang karena tidak terdapat bayangan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka Hanin memperoleh skor 68.

(b) Karya Post test



Gambar 4. Karya Post test Hanin
(Sumber: Dok. Dewi Ainita Choyr, 2025)

Pada gambar terlihat proporsi benda yang baik, antara teko, cangkir, dan buah. Namun di beberapa bagian benda, terdapat detail yang kurang baik, yaitu di bagian cangkir. Pada gambar, Hanin menggunakan teknik *shading smudging*, transisi antara gelap ke terang juga tampak halus dan terlihat natural. Di bagian *highlight* Hanin memanfaatkan stabilo. Benda juga tampak memiliki bayangan. Hasil akhir gambar juga tampak bersih dari coretan. Berdasarkan penilaian tersebut, maka skor yang diperoleh Hanin adalah 98.

(2) Karya dengan Nilai Tertinggi 2

(a) Karya Pretest



Gambar 5. Karya Pretest Zaki
(Sumber: Dok. Dewi Ainita Choyr, 2025)

Pada gambar tampak proporsi benda cukup baik, namun pada bagian leher teko tampak sedikit terlalu panjang. Kemudian teknik *shading* yang digunakan adalah teknik *hatching*, namun tidak terdapat tingkatan gelap terang, sehingga gambar tampak tidak natural. Juga tidak terdapat bayangan pada benda, sehingga benda tampak melayang. Berdasarkan penilaian tersebut maka skor yang diperoleh adalah 67.

(b) Karya Post test

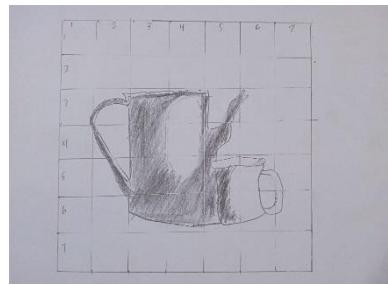


Gambar 6. Karya Post test Zaki
(Sumber: Dok. Dewi Ainita Choyr, 2025)

Pada gambar terlihat proporsi cangkir yang cukup baik pada bagian mulut cangkir, leher teko juga tampak proporsional. Detail juga tampak baik. Zaki menggunakan teknik *shading hatching*, pada gambar ini sudah mulai terlihat tingkatan gelap terang walau masih belum terlihat natural. terdapat juga bayangan benda. Hasil akhir gambar juga terlihat bersih tanpa coretan. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka skor yang diperoleh adalah 97.

(3) Karya dengan Nilai Terendah 1

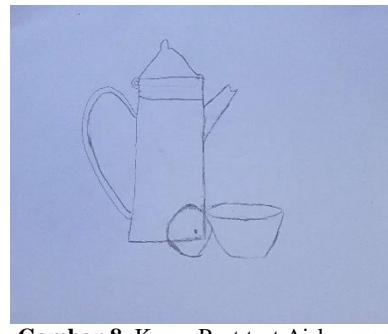
(a) Karya Pretest



Gambar 7. Karya Pretest Airlangga
(Sumber: Dok. Dewi Ainita Choyr, 2025)

Pada gambar tampak garis bantu grid yang belum dihapus, sehingga mengurangi nilai estetika dari hasil gambar. Proporsi benda juga tampak kurang, terdapat beberapa bagian dari teko dan cangkir yang tidak miring dan melengkung. Teknik *shading* yang digunakan adalah teknik *smudging*, namun Airlangga belum menggosoknya dengan bantuan tisu atau medium lain. Sehingga memberi kesan tidak rata pada permukaan benda. Tingkatan gelap terang dan bayangan benda juga tidak terlihat. Berdasarkan penilaian tersebut, maka Airlangga memperoleh skor pretest 65.

(b) Karya Post test



Gambar 8. Karya Post test Airlangga
(Sumber: Dok. Dewi Ainita Choyr, 2025)

Tampak proporsi pada gambar yang kurang baik, khususnya pada teko. Namun sudah terdapat detail. Terlihat pada gambar benda belum diberi gelap terang, sehingga tidak memiliki volume. Tidak terdapat juga bayangan di bawah benda. Hasil akhir gambar bersih tanpa coretan.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka skor yang diperoleh adalah 73.

(4) Hasil dengan Nilai Terendah 2

(a) Karya Pretest



Gambar 9. Karya Pretest Daniel

(Sumber: Dok. Dewi Ainita Choyr, 2025)

Pada gambar a terlihat proporsi benda yang cukup baik, terdapat juga detail pada mulut teko dan cangkir. Namun pada bagian gelap terang masih kurang dikarenakan tidak adanya tingkatan dari gelap ke terang. Teknik *shading* yang digunakan adalah teknik smudging, meskipun begitu permukaan benda tampak kasar dan tidak rata. Terdapat juga bayangan pada bagian bawah benda. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, maka skor yang diperoleh Daniel sebanyak 71.

(b) Karya Post test



Gambar 10. Karya Post test Daniel

(Sumber: Dok. Dewi Ainita Choyr, 2025)

Hasil karya yang terlihat pada gambar b, menunjukkan proporsi teko yang masih sangat kurang dan juga tidak terdapat detail. Namun proporsi cangkir dan bauh cukup baik, walaupun tidak diberi detail. Pada gambar b tidak terlihat teknik *shading* atau gelap terang, sehingga benda tampak seperti benda 2 dimensi dan tidak

memiliki volume. Meskipun begitu, masih terdapat bayangan benda dan hasil akhir yang bersih tanpa coretan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan, maka skor yang diperoleh sebanyak 69.

d) Hasil Evaluasi Media *Genially*

Pelaksanaan evaluasi dilakukan setelah peneliti selesai melakukan pengembangan media ajar *Genially*. Penilaian media ajar *Genially* ini bertujuan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan, baik dari segi materi, interaktivitas, tampilan media, serta kemudahan dalam penggunaan media ajar *Genially*.

1. Hasil Evaluator Praktisi

Berdasarkan hasil penilaian angket evaluator praktisi (guru seni rupa), didapatkan skor diperoleh sebanyak 24 dari skor maksimal 24, dengan persentase 100% dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak”. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa media ajar *Genially* menurut praktisi (guru seni rupa) layak digunakan pada pembelajaran menggambar alam benda.

2. Hasil Angket Siswa

Berdasarkan hasil penilaian angket siswa, diperoleh skor 941 dengan total skor maksimal adalah 1.188. maka didapatkan persentase sebanyak 76,3%, dengan kategori “Layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa media ajar *Genially* mendapatkan respon positif dari siswa.

3. Uji Paired Sample T-Test

Peneliti mengolah data nilai hasil karya siswa dengan menggunakan SPSS bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media ajar *Genially*.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Hasil	Signifikansi	Keterangan
Pretest-	0,001	Terdapat
Posttest		Perbedaan

Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada data pretest dan post test siswa. Hal ini menandakan bahwa media ajar *Genially* memiliki pengaruh dalam hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Konsep pengembangan media ajar *Genially* menggunakan model ADDIE, melalui beberapa tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan dan memperoleh hasil bahwa siswa membutuhkan media ajar yang interaktif dan menarik. Setelah itu tahap desain, peneliti merancang desain media ajar *Genially* yang meliputi desain tampilan, isi materi, kuis, tombol navigasi dan game yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Proses dari pengembangan media *Genially* berupa presentasi interaktif dan memiliki tampilan menarik. Dalam presentasi disertai dengan animasi, kuis, dan game ular tangga. Selain itu, penyajian materi menggambar alam benda dikemas secara menarik dan sistematis menggunakan fitur *caroussel*, pop-up, video, dan tombol interaktif. Hasil berdasarkan validasi dari ahli materi dan media, media ajar *Genially* memperoleh skor rata-rata sebesar 81,7% dengan kategori “Layak”, dari validator ahli materi dan sebesar 78,7% dengan kategori “Layak” dari validator ahli media.

Hasil dari penggunaan media presentasi *Genially* menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan perhitungan uji-t sebesar $0,001 < 0,05$. Kemudian dari evaluator praktisi, mendapat skor sebesar 100% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Lalu untuk angket siswa, media ajar *Genially* mendapat skor rata-rata sebesar 79,2% dengan kategori “Layak”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan oleh peneliti, media ajar *Genially* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran menggambar alam benda. Guru disarankan menggunakan media ajar *Genially* yang bersifat interaktif ini untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan, baik bagi guru maupun siswa. Meskipun begitu, terdapat kekurangan pada platform *Genially* apabila pengeditan dilakukan menggunakan device dengan kapasitas rendah. Selain itu, terdapat saran untuk peneliti selanjutnya agar

dapat mengembangkan media ajar *Genially* untuk berbagai jenis materi pembelajaran lain, serta di berbagai jenjang kelas yang berbeda, agar efektivitas dan interaktifitas dalam media ajar *Genially* ini dapat terus dikaji serta disempurnakan.

REFERENSI

- Abdullah, A. A., Yunus, P. P., & Lugis, M. M. (2022). *DEVELOPMENT OF TUTORIAL VIDEO-BASED ON LEARNING MEDIA IN DRAWING NATURAL OBJECTS FOR VII GRADE STUDENTS OF SMPN 1* *Keywords* : media , learning , tutorials video , ADDIE model , drawing natural objects *T* eknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara. 1.
- Dewi Astuti, A., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utaminingtyas, S., & Musyadad, F. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>
- Gronlund,N.E & Linn Robert,L, (1985), Measurement and Evaluation in teaching, New York : Macmillan Publishing co.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidikan*. Citra Aditya.
- Jatmika, S. H. W. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Seni Budaya Materi Menggambar Flora, Fauna, dan Alam Benda Melalui Model Pembelajaran Kontekstual pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Panggul Trengalek. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5(1), 105–113. <https://doi.org/10.29407/jsp.v5i1.120>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Seni budaya: SMP/MTs kelas VII* (Edisi Revisi). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.
- Pembelajaran, P., Alam, M., Mata, P., Seni, P., Di, B., Viii, K., & Smp, A. D. I. (2018).

- Pelaksanaan pembelajaran menggambar alam benda pada mata pelajaran seni budaya kelas viii a di smp negeri 17 makassar the implementation of learning to draw objects on culturals arts subjects in class 8 a in makassar publick high school 17. 1–10.*
- Rafida, A., Ahmad, A. A., & Muhdy, A. A. (2022). Penggunaan Model 4D dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda di SMP Negeri 1 Tonra. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 57. <https://doi.org/10.26858/i.v6i1.30307>
- Ratnawulan, E., & Rusdiana, H. (2014). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rinjani, S. (2024). *Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta*. 3(1), 57–64.
- Rupa, P. S., Bahasa, F., Surabaya, U. N., Djatiprambudi, D. D., & Sn, M. (n.d.). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR MENGGAMBAR BENTUK DI SMA NEGERI 3 TUBAN* Abstrak Abstrack. 117–127.
- Shalahuddin, M. (1986). *Media Pendidikan Agama*. Bina Islam.
- Usman, B., & Asnawir. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers.