

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Aplikasi *Genially*

a. Pengertian Aplikasi *Genially*

Aplikasi ***Genially*** merupakan sarana digital berbasis web yang digunakan dalam menciptakan produk pembelajaran inovatif, seperti presentasi,, animasi, kuis, dan game edukatif. *Genially* dirancang untuk mendukung pembelajaran visual dan interaktif sehingga pengguna dapat menyajikan materi secara lebih menarik dibandingkan media konvensional. Enstein (2022) juga menjelaskan bahwa *Genially* merupakan aplikasi online yang bisa dipakai guru dalam mengembangkan media ajar yang kreatif dan inovatif dengan berbagai fitur yang dapat berupa presentasi, permainan, kuis, video pembelajaran dan lain sebagainya. Keunggulan utama *Genially* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam satu tampilan yang mudah diakses melalui perangkat digital. Sejalan dengan Fatma, (2022), bahwa aplikasi media pembelajaran digital ini memberikan banyak keuntungan, termasuk berbagai template yang mudah digunakan, animasi, dan teks yang mudah diolah, bersama dengan konten yang mudah dikelola dan tombol yang dapat disesuaikan yang disesuaikan dengan persyaratan tertentu. Selain itu, *genially* juga terdapat variasi tanpa batas dan fitur penyesuaian, menumbuhkan kerjasama

di antara siswa dan pendidik, dan menampilkan sekelompok produsen konten yang secara teratur menerbitkan materi baru (Seluma et al., 2025). Pendapat lain disebutkan bahwa *genially* adalah sebuah aplikasi digunakan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan murah (Wadud & Lailiyah, 2024).

Media *genially* merupakan media ajar yang kegunaannya serupa dengan power point. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Khoirun & Hermiati (2022) bahwa media *genially* bisa dimanfaatkan untuk menyajikan konten presentasi tentang materi atau lainnya. Perbedaan *genially* dengan power point adalah pada fitur – fitur yang disediakan. Media ini memiliki berbagai fitur yang menarik dan beragam, misalnya tersedianya berbagai pilihan template dengan tema yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media ini memungkinkan pengguna untuk membuat kuis atau permainan edukatif yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pengguna dapat mengintegrasikan berbagai media dari platform lain secara daring, seperti, YouTube Music, Spotify, dan berbagai situs online lainnya. Tidak hanya itu, media ini juga dapat memanfaatkan berbagai file yang tersimpan pada perangkat komputer untuk dijadikan bagian dari media pembelajaran. Beragam fitur yang tersedia mendukung pembuatan berbagai bentuk bahan ajar, seperti presentasi interaktif, video pembelajaran, poster elektronik, permainan edukatif, serta berbagai jenis media pembelajaran lainnya., dimana sejalan dengan pendapat (Afifah et al., 2022).

Menurut gagasan para ahli yang sudah dipaparkan bisa dirangkum bahwa *Genially* merupakan sarana digital yang dipergunakan untuk membuat media ajar dengan memberikan banyak fitur seperti presentasi, video pembelajaran, game edukasi dan jenis bahan ajar interaktif lainnya. Platform ini dapat diakses melalui handphone atau laptop.

b. Karakteristik Genially

Genially adalah sebuah platform yang digunakan untuk mengembangkan inovasi dengan bentuk presentasi, video pembelajaran, kuis, dan lain sebagainya. Platform ini dikembangkan untuk menjadikan proses pembelajaran secara aktif serta dukungan siswa. Kemajuan teknologi pada media pembelajaran secara digital bisa membantu tersampainya tujuan pelajaran. Adapun beberapa karakteristik dari *genially*, antara lain :

1) Interaktivitas Tinggi

Interaktivitas merupakan salah satu karakteristik utama dari aplikasi *Genially*. Platform ini dirancang untuk menyediakan suasana belajar yang aktif dari elemen-elemen yang dapat diklik, tombol navigasi, kuis, dan objek interaktif lainnya. Adanya interaktivitas tersebut, siswa bukan sekedar penerima pasif informasi, namun turut terlibat langsung pada eksplorasi materi yang disajikan. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang hanya menampilkan konten statis, sehingga cenderung kurang menarik bagi siswa, hal ini sejalan dengan pendapat (Seluma et al., 2025).

2) Multimedia dan Visual yang Menarik

Genially disajikan dengan beragam pilihan dalam menghasilkan presentasi, infografis, gamifikasi, video presentasi, gambar interaktif, kartu interaktif, dan lainnya. Sejalan dengan gagasan Khoirun & Hermiati (2022) *Genially* mempunyai beragam template sesuai tema didapatkan dari hasil desain pengguna lainnya dan dapat diakses secara online melalui smartphone atau laptop guru dan peserta didik.

3) Akses Berbasis Web dan Fleksibilitas Penggunaan

Karakteristik lain yang dimiliki *Genially* adalah sifatnya yang berbasis web. Artinya, media pembelajaran yang dibuat dengan *Genially* dapat diakses melalui browser internet tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan (Khoirun & Hermiati, 2022). Fleksibilitas ini mendukung pembelajaran yang bersifat mandiri dan asinkron, di mana dapat melihat kembali materi secara berulang sesuai dengan kebutuhannya. Disamping itu, guru juga dapat memperbarui atau memodifikasi konten dengan cepat tanpa harus menyebarkan file media secara manual kepada seluruh siswa.

Sesuai dengan penjabaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, *Genially* adalah aplikasi pembelajaran digital yang memungkinkan pembuatan konten interaktif seperti presentasi, video, dan kuis. Karakteristik utamanya meliputi interaktivitas tinggi, tampilan multimedia yang menarik, serta akses berbasis web

yang fleksibel, sehingga mendukung pembelajaran aktif, mandiri, dan mudah diakses oleh guru maupun peserta didik.

c. Fitur pada Genially

Genially merupakan media pembelajaran yang kegunaannya serupa dengan power point. *Genially* bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan konten presentasi tentang materi atau berbagai hal lainnya. Perbedaan antara *genially* dan power point adalah pada fitur nya, antara lain :

1) Fitur Presentasi Interaktif dan Infografis

Menurut Khoirun & Hermiati (2022), aplikasi *Genially* menyediakan fitur **presentasi interaktif** yang memungkinkan guru membuat slide pembelajaran dengan elemen yang dapat diklik, bergerak, atau bereaksi terhadap interaksi pengguna. Fitur ini membantu guru dalam menyajikan materi secara fleksibel, sehingga siswa tidak hanya melihat konten secara pasif tetapi dapat bereksplorasi dengan bantuan aktivitas visual yang menarik. Fitur presentasi ini juga dilengkapi dengan alat animasi serta opsi penambahan gambar dan video, sehingga konten pembelajaran dapat disesuaikan sesuai kebutuhan materi ajar. Sesuai dengan Rahayu et al (2023), yang menjelaskan bahwa *genially* merupakan suatu platform pembelajaran yang menyajikan beragam fitur seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi serta jenis materi ajar interkatif lainnya.

2) Fitur Evaluasi Interaktif atau Gamifikasi

Genially dilengkapi dengan **fitur kuis (Quiz Builder)** yang memungkinkan guru menyisipkan pertanyaan langsung ke dalam konten pembelajaran. Melalui fitur ini, guru dapat melakukan penilaian formatif secara langsung setelah menyampaikan materi, serta siswa dapat mengevaluasi pemahaman mereka sendiri terhadap konsep yang diajarkan. Fitur kuis yang ada pada *genially*, dapat diatur sesuai kebutuhan pembelajaran atau bisa ditambah dengan elemen permainan seperti poin, skor, leaderboard, dan tantangan game ke dalam materi pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan (Khoirun & Hermiati, 2022).

Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa dari beberapa fitur yang ada pada *genially* sangat memudahkan guru dalam memanfaatkan dari aplikasi *genially* ini. Dimana fitur tersebut butuh ketelitian dan kreativitas dalam penggunaannya.

d. Kelebihan dan Kelemahan

Dalam penggunaan *genially*, terdapat kelebihan dan kekurangan. Menurut Enstein (2022), ada beberapa kelebihan dari aplikasi *genially* ini antara lain :

- 1) Website *Genially* dapat digunakan sebagai acuan dalam mendesain media pembelajaran inovatif dikarenakan tujuannya dapat menambah variasi pada media pembelajaran

- 2) Terdapat fitur yang variatif, tidak memerlukan penyimpanan lainnya dan bisa diakses dengan laman atau link dari media *Genially* saja.
- 3) Banyak template yang mudah digunakan, animasi, dan teks yang mudah diolah, bersama dengan konten yang mudah dikelola dan tombol yang dapat disesuaikan yang disesuaikan dengan persyaratan tertentu

Kemudian Yuniastuti (2021), mengemukakan terdapat beberapa kekurangan dari *genially*, antara lain :

- 1) *Genially* cukup rumit bagi pemula, karena membutuhkan ketelitian dan ketekunan dalam mempelajarinya.
- 2) Dalam proses pengembangan membutuhkan waktu yang cukup lama, menekan kemampuan kreativitas dan kemampuan guru dalam mengoperasikan *Genially*.

Jika belum memahami konsep microsoft power point, maka para pengguna aplikasi yang masih pemula akan merasa kebingungan harus dimulai dari mana dalam penggunaan aplikasi *genially* ini. Jadi pengguna yang akan membuat media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *genially* harus menonton tutorial terlebih dahulu supaya paham alur pembuatannya.

e. Langkah – Langkah penggunaan *Genially*

Menurut Harahap et al (2022), terdapat 10 langkah dalam penggunaan *Genially* antara lain :

- 1) Akses web <https://genial.ly/> di google chrome
- 2) Lakukan registrasi untuk memiliki akun *Genially*, kemudian tekan “go to my panel” pada pojok kanan untuk dapat melihat isi beranda.
- 3) Kemudian tekan “create a *genially*” untuk menentukan jenis tampilan presentasi melalui template atau tekan “blank creation” untuk jenis ukuran tampilan yang diinginkan.
- 4) Untuk membuat konten tanpa menggunakan template, pilih menu “**Blank Creation**” dan tentukan ukuran konten yang diinginkan. Jika ingin menggunakan template yang tersedia, pilih template yang sesuai kemudian klik “**Use This Template**” untuk melanjutkan proses pembuatan konten.
- 5) Selanjutnya pilih slides yang akan digunakan dengan menceklis atau dengan memilih semua slides dengan menekan “select all” lalu tekan “add” atau tambahkan.
- 6) Setelah itu, kita bisa mendesain isi tampilan sesuai dengan keinginan kita dengan menggunakan fitur yang terletak pada “interactive elements”.
- 7) Hasil desain kita akan tersimpan secara otomatis dengan menekan “preview”.
- 8) Jika ingin membagikan hasil, maka kembali ke tampilan awal “go to my panel” dengan menekan logo *Genially* yang berada di atas.
- 9) Kemudian tekan “publish”, desain dibagikan secara online, lalu tekan “all set” agar desain media kita bisa di unduh.

- 10) Tunggu pembaruan logo pada desain. Kemudian, arahkan kursor pada desain yang sudah dibuat dengan menekan bagian logo “download” atau unduh (jika akunnya sudah premium) atau bisa dengan menekan logo “share”. Pada logo “share” dapat dibagikan melalui link, email, media sosial, google classroom, dan microsoft teams.

Dari pernyataan di atas menunjukkan terdapat beberapa langkah dalam penggunaan aplikasi *genially*. Sebenarnya dalam *genially* terdapat beberapa fitur yang membutuhkan kesabaran dan kecermatan dalam proses pembuatan media pembelajaran berbantuan aplikasi *genially* ini.

2. Model Pembelajaran Mordiscvein

a. Pengertian Model Mordiscvein

Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, guru dituntut memiliki kemampuan berpikir logis dan inovatif kemampuan bekerja sama dengan orang lain, melakukan refleksi terhadap proses belajar, kemampuan komunikasi, Selain itu, guru juga perlu menguasai teknologi informasi dan memiliki semangat belajar. Berbagai keterampilan tersebut harus didukung oleh kematangan emosional, sosial, dan spiritual yang seimbang. Oleh karena itu, lembaga pendidik perlu melakukan pembaruan dan penyesuaian agar mampu menghasilkan lulusan yang siap menghadapi tuntutan pendidikan di era modern. Menurut Saleh (2024), keterampilan dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik

materi yang diajarkan, merupakan keterampilan yang wajib dimiliki oleh guru. Pendapat tersebut sejalan dengan Yusuf (2025) yang menyatakan bahwa untuk menghasilkan aktivitas belajar yang maksimal, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai sebagai acuan tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang bervariasi dapat mendukung proses pembelajaran dengan baik, salah satu yang dimaksud yakni *Mordiscvein*, dimana model ini dapat membantu mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran pada sekolah dasar. Dengan menggunakan model tersebut, peserta didik lebih mudah untuk memahami pengetahuan secara mendalam sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep mereka. Menurut Hasim et al (2023) model ini dinilai sangat ideal dalam membantu mengatasi pembelajaran siswa, karena konsep yang digunakan dalam model ini terpusat pada peserta didik.

Hasim et al (2023), menyatakan bahwa model *mordiscvein* menekankan pada cara peserta didik dalam mencari informasi secara mandiri. Model ini akan mengoptimalkan daya berfikir kritis peserta didik dengan pemberian masalah yang disajikan oleh guru. Dengan demikian peserta didik juga terlibat optimal dalam proses pembelajaran. Menurut Hasim et al (2023), model pembelajaran *mordiscvein* ini merupakan modifikasi antara model pembelajaran *Inquiry* dan model *Discovery*. Model *Inquiry* fokus pada *proses penyelidikan ilmiah*, termasuk merumuskan masalah, mencari informasi, dan menarik kesimpulan sedangkan model *Discovery* digunakan untuk memandu siswa *menemukan*

konsep melalui eksplorasi dan refleksi atas informasi yang tersedia (Seluma et al., 2025).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *mordiscvein* ini merupakan model pembelajaran yang terbaru, dimana model merupakan modifikasi antara model *Inquiry* dan juga model *Discovery*.

b. Kelebihan Model Mordiscvein

Menurut Ngau (2025), terdapat beberapa kelebihan dari model *mordiscvein* ini, antara lain :

- 1) Meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Beberapa penelitian menemukan bahwa model *Mordiscvein* berpengaruh tinggi terhadap kemajuan hasil belajar siswa. Misalnya Saleh (2024) menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Mordiscvein* lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Hal ini membuktikan model ini efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran.

- 2) Meningkatkan aktivitas dan keterlibatan peserta didik pada proses pelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan Saleh (2024) dalam penerapan *Mordiscvein* yang melibatkan media seperti Kodular, siswa menjadi lebih aktif pada proses pembelajaran dan terlibat dalam diskusi kelompok, berpikir kritis, serta berani menyampaikan pendapat. Hal

ini menunjukkan bahwa model ini mampu mendorong partisipasi aktif siswa dibandingkan pembelajaran klasik.

- 3) Mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kemampuan berfikir kritis.

Hasim et al (2023), menyatakan bahwa model *mordiscvein* menekankan pada cara peserta didik dalam mencari informasi secara mandiri. Model ini akan mengoptimalkan daya berfikir kritis peserta didik dari rumusan masalah yang telah dibuat guru. Sehingga peserta didik juga berperan aktif pada proses pembelajaran.

Dari penjelasan para ahli di atas bisa disimpulkan bahwa, pada model *mordiscvein* terdapat beberapa kelebihan meskipun tergolong model pembelajaran terbaru antara lain : meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik, dan dapat mengembangkan keterampilan abad 21.

c. Kekurangan Model Mordiscvein

Model *mordiscvein* ini merupakan model pembelajaran yang terbaru sehingga dalam pelaksanaannya, guru harus benar benar memahami alur atau tahapan dari model tersebut. Menurut penelitian Ngau (2025) terdapat beberapa kekurangan dari model *mordiscvein* ini antara lain :

1) Perlunya waktu dan persiapan yang lebih lama bagi guru

Model pembelajaran *Mordiscvein* mengharuskan guru menyiapkan tahapan pembelajaran yang kompleks (mis. opening surprise, formulasi masalah, publikasi data), sehingga membutuhkan waktu lebih panjang untuk merencanakan pembelajaran dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Guru yang belum familiar dengan model ini akan kesulitan dalam menyusun strategi pembelajaran yang efektif.

2) Keterbatasan pemahaman peserta didik awal

Dalam penelitian penerapan model ber-media Kodular, ditemukan kendala teknis serta siswa yang belum memahami secara konseptual pertanyaan atau perkara yang dilalui pada tahap awal pembelajaran. Hal ini membuktikan peserta didik membutuhkan waktu adaptasi untuk benar-benar dapat berpikir mandiri dan menemukan konsep mandiri.

Menurut pernyataan ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model *mordiscvein* terdapat beberapa kekurangan dalam hal penerapan pada proses pembelajaran antara lain : perlunya waktu yang cukup lama dalam pembuatan media, butuh kreativitas yang lebih dari pihak guru, serta pengenalan kepada peserta didik mengenai model pembelajaran ini.

d. Tahapan Model Mordiscvein

Menurut Saleh (2024) terdapat 6 tahapan pada model *mordiscvein* ini, antara lain :

1) Opening Surprise

Guru menyediakan gulungan kertas yang berisi kata yang berhubungan dengan materi seperti mulut, kerongkongan, atau lambung. Kemudian peserta didik diminta mencari informasi terkait kata tersebut secara berkelompok.

2) Ice Breaking

Peserta didik menentukan hasil dari tahapan opening surprise, misalnya proses apa saja yang terjadi di dalam mulut. Dalam penyampaian hipotesis, peserta diminta untuk menyanyikan lagu yang sudah ditentukan. Waktu berhentinya lagu, menentukan kelompok yang menyampaikan hipotesis terlebih dulu.

3) Langkah Eksperimen melalui Estafet.

Pada tahap ini, langkah eksperimen dirumuskan dan disampaikan sesesuai dengan kelompoknya, misalnya kelompok satu untuk langkah pertama.

4) Publikasi Data

Setelah eksperimen, peserta didik menyajikan data dan diselingi dengan permainan.

5) Menentukan Fakta Melalui Rise Hand

Pada tahap ini, guru memberikan pertanyaan terkait materi kemudian peserta didik diminta untuk menjawab dengan mengangkat tangan kanan sebagai fakta dan tangan kiri sebagai opini atau tidak benar.

6) Merangkai Kata Kunci Menjadi Kesimpulan

Guru meminta siswa menuliskan kata kunci untuk setiap kelompok. Jika sudah terkumpul maka akan menjadi suatu kesimpulan pada pembelajaran.

Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa terdapat sintaks atau tahapan model mordiscvein yang harus dipahami oleh guru sebelum menggunakan model tersebut ke dalam pembelajaran.

3. Sistem Pencernaan Manusia

a. Pengertian Sistem Pencernaan Manusia

Menurut Atikasari & Yulita (2022) menjelaskan bahwa materi sistem pencernaan manusia merupakan suatu materi dengan mengajak peserta didik berfikir melalui pengetahuan sains serta melatih kemampuan proses, melatih siswa melakukan pengamatan langsung, mengetahui cara kerja sistem pencernaan manusia, tubuh mana saja yang berperan dalam sistem pencernaan manusia serta fungsinya,

Menurut Lase et al (2025), menjelaskan bahwa proses pencernaan manusia terdiri dari 2 jenis yaitu proses pencernaan mekanis dan proses pencernaan kimiawi.

1) Proses Pencernaan Mekanik

Proses pencernaan mekanik adalah proses pencernaan makanan yang dilakukan dengan gerakan – gerakan seperti mengunyah, menelan, memompa, menghancurkan, dan meremas makanan.

Pencernaan mekanik bertujuan untuk mengubah ukuran makanan menjadi lebih kecil agar lebih mudah diproses di dalam tubuh. Proses pencernaan mekanik terjadi di dalam mulut dan lambung, tepatnya ketika makanan dihaluskan oleh gerakan otot – otot lambung.

2) Proses Pencernaan Kimiawi

Proses pencernaan kimiawi adalah proses pencernaan makanan yang melibatkan enzim. Pencernaan kimiawi bertujuan untuk mengubah partikel makanan yang kecil – kecil menjadi bentuk yang siap diserap oleh tubuh. Proses pencernaan kimiawi terjadi di mulut, kerongkongan, lambung, hati, pancreas, empedu, dan usus.

Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem pencernaan makanan adalah materi dari muatan mata pelajaran IPAS. Pada materi tersebut menjelaskan bahwa pencernaan manusia itu terdiri dari 2 proses yaitu kimiawi dan mekanik.

b. Macam – Macam Organ Pencernaan Manusia

Menurut Lase et al (2025), terdapat beberapa organ tubuh yang berperan dalam proses pencernaan makanan, antara lain :

1) Mulut

Mulut adalah organ pertama proses pencernaan. Dalam mulut, terjadi pencernaan secara mekanik oleh gigi dan pencernaan kimiawi oleh enzim amilase. Gigi berfungsi untuk menghancurkan makanan menjadi ukuran yang lebih kecil. Di dalam mulut, enzim

amilase mulai bekerja untuk memecah pati (amilum) yang terkandung dalam makanan menjadi gula yang lebih sederhana sehingga lebih mudah diserap oleh tubuh. Enzim ini dihasilkan oleh kelenjar ludah. Selain itu, lidah berperan membantu mengaduk dan mencampurkan makanan dengan air liur yang mengandung enzim amilase, sehingga proses pencernaan dapat berlangsung dengan lebih efektif.

2) Kerongkongan

Makanan yang sudah ditelan dari mulut akan masuk ke dalam kerongkongan. Pada dinding kerongkongan, terjadi **gerakan peristaltik**, yaitu **gerakan meremas-remas yang mendorong makanan menuju lambung**.

3) Lambung

Organ pencernaan berikutnya pada manusia adalah lambung. Di dalam lambung, makanan mengalami dua proses pencernaan, yaitu pencernaan mekanik dan pencernaan kimiawi. Pencernaan mekanik berlangsung ketika otot-otot lambung berkontraksi untuk mengaduk dan menghancurkan makanan menjadi bagian yang lebih halus. Sementara itu, pencernaan kimiawi terjadi melalui bantuan enzim yang terdapat dalam getah lambung. Getah lambung diproduksi oleh sel-sel kelenjar yang terdapat pada dinding lambung dan mengandung beberapa zat penting, yaitu:

- Pepsin: enzim yang berperan dalam menguraikan protein menjadi molekul yang lebih sederhana.
- Renin: enzim yang fungsinya mengubah protein menjadi kasein.
- Asam Klorida (HCl): zat yang berfungsi untuk membunuh kuman dan bakteri pada makanan serta mengaktifkan pepsinogen menjadi pepsin.

4) Pankreas, Hati, dan Empedu

Hati merupakan organ pelengkap dalam sistem pencernaan yang berperan menghasilkan cairan empedu untuk membantu proses pencernaan lemak. Cairan empedu berwarna kuning kehijauan dan mengandung berbagai zat, seperti garam empedu, kolesterol, serta lesitin. Setelah diproduksi oleh hati, cairan empedu disimpan sementara di kantung empedu sebelum dialirkan ke usus halus saat diperlukan dalam proses pencernaan.

Pankreas berfungsi menghasilkan enzim pencernaan yang berperan dalam menguraikan karbohidrat, protein, dan lemak di usus halus. Selain itu, pankreas juga memproduksi senyawa bikarbonat yang berfungsi menetralkan sifat asam makanan yang berasal dari lambung sehingga dapat melindungi dinding usus halus dari iritasi atau kerusakan.

5) Usus Halus

Usus halus merupakan bagian dari sistem pencernaan yang berada di antara lambung dan usus besar. Organ ini berbentuk saluran panjang dengan ukuran sekitar 670–760 cm. Usus halus terdiri atas tiga bagian, yaitu duodenum, jejunum, dan ileum. Duodenum atau usus dua belas jari berperan dalam proses pencernaan makanan secara kimiawi. Sementara itu, jejunum (usus kosong) dan ileum (usus penyerapan) berfungsi menyerap sari-sari makanan atau zat gizi sederhana yang telah dicerna pada duodenum.

6) Usus Besar

Usus besar adalah organ pencernaan yang terhubung dengan usus halus. Sisa makanan yang tidak bisa dicerna dan diserap tubuh, lalu akan diteruskan ke usus besar. Usus besar berfungsi untuk membusukkan sisa makanan tadi dan mengubahnya menjadi feses, dengan dibantu oleh bakteri *Escherichia coli*.

Usus besar terdapat beberapa bagian, yaitu:

1. Kolon, sebagai tempat pematangan feses atau penyerapan kembali air dari zat sisa makanan.
2. Rektum, sebagai tempat menyimpan feses sementara waktu.
3. Umbi cacing, yaitu bagian yang berbentuk memanjang seperti cacing. Bagian ini bisa membengkak jika ada sisa makanan yang tersumbat di dalamnya, lalu menimbulkan penyakit usus buntu.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian relevan bentuk pengembangan media pembelajaran *genially* dan model *Mordiscvein* yang memiliki kaita dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Piyana et al., (2025), berjudul “ Pengembangan Media E- Gastroludo Berbasis Web Genially Pada Materi Sistem Pencernaan”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *genially* pada pelajaran IPAS terutama materi sistem pencernaan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Development, Disseminate). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di kelas -VIII SMPN 2 Serang dalam pembelajaran berdasarkan rata-rata skor validasi ahli media 92%, dan rata-rata skor validasi materi dengan kriteria 72%, Hasil validasi tersebut masuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Volvacea et al., (2025) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Panca Indra Siswa Kelas IV SDN Kebonsari Kulon 1 Kota Probolinggo”. Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrument pengumpulan data uji validasi dari ahli

media, ahli materi, ahli bahasa, praktisi, dan tanggapan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan di SDN Kebonsari Kulon 1 Probolinggo. Hasil validasi media pembelajaran interaktif mendapatkan persentase kelayakan sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 93% dengan kategori “Sangat Layak”, dari hasil validasi praktisi mendapatkan persentase 95% dengan kategori “Sangat Layak”, dan dari hasil respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Saleh, 2024), yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Mordiscvein* Berbantuan Magic Box Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar Kota Gorontalo”. Penelitian ini bertujuan unruk menerapkan model pembelajaran *mordiscvein* berbantuan magic boxdalammeningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar kota gorontalo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Pada observasi awal hasil belajar siswa yang di peroleh masih sangat rendah dari 20 siswa yang tuntas hanya 8 siswa atau 40% dan yang tidak tuntas 12 siswa atau 60%. Setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan dari data observasi awal, akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Dari 18 jumlah siswa terdapat 11 siswa yang tuntas atau 61% sedangkan yang tidak

tuntas 7 siswa atau 39%. Setelah dilakukan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dari 18 siswa terdapat 16 siswa yang tuntas atau 89% sedangkan tidak tuntas 2 siswa atau 11%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajarn *Mordiscvein* berbantuan Magic Box dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA di kelas V Kota Gorontalo.

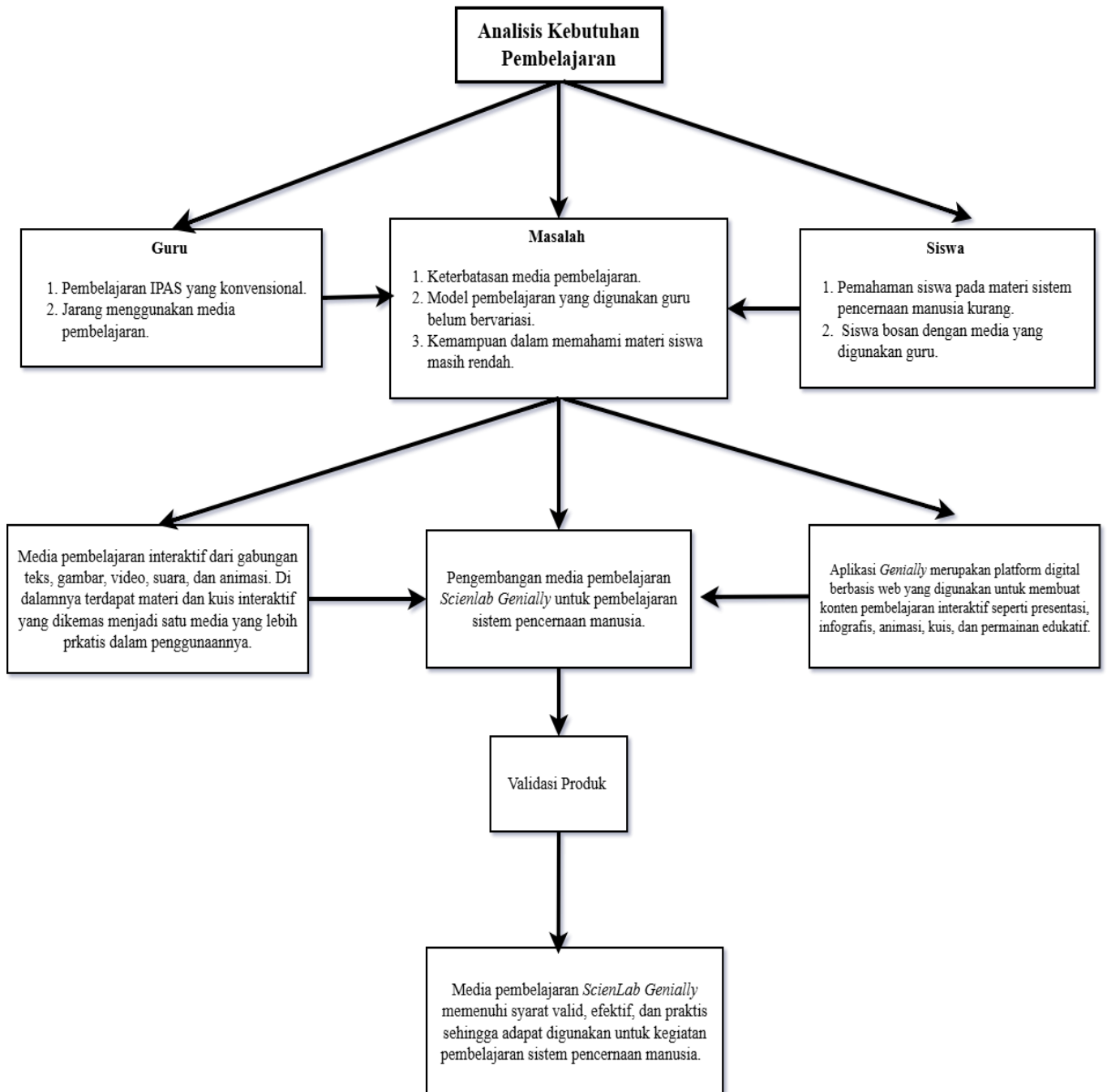
Pada penelitian diatas, menunjukkan keberhasilan model *mordiscvein* berbantuan media konkret *magic box* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian pada penelitian yang berbeda, menunjukkan bahwa aplikasi *genially* mendapatkan presentase 100% dan dikategorikan sangat layak sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti ingin meniliti apakah aplikasi *genially* yang akan dipadukan dengan model *mordiscvein* layak untuk media pembelajaran siswa pada materi sistem pencernaan manusia kelas V.

C. Kerangka Berpikir

Dunia Pendidikan telah mengalami digitalisasi. Hal ini menuntut guru untuk terus belajar mengenai pembelajaran zaman sekarang. Dalam proses pembelajaran mulai dari penyusunan materi ajar, soal Latihan dan evaluasi tidak terlepas dari teknologi digital. Berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti ingin membuat media pengembangan sebagai inovasi media pembelajaran berbasis digital yang didalamnya tersusun materi, soal

Latihan, dan kuis. Pada proses pembuatan media ini, menggabungkan teks, grafik, gambar, animasi, suara serta video. Dari beberapa gabungan itu akan dikemas menjadi satu platform sehingga penggunaannya akan lebih mudah.

Banyaknya aplikasi untuk membuat sarana pembelajaran, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang memanfaatkan platform yaitu *Genially*. Media pembelajaran interaktif yang nantinya akan dikembangkan dalam pelajaran IPAS kelas V Fase C Bab 5 Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh Topik B : Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum ?, kemudian dikemas ke dalam satu media yang dapat diakses atau dibuka secara online menggunakan link yang bisa memudahkan siswa dalam mengakses pelajaran. Secara sistematis skema kerangka berpikir dalam pengembangan media *Scienlab genially* dengan model *mordiscvein* pada pembelajaran IPAS SD ditampilkan sebagai berikut



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Pada penelitian yang berjudul “**Pengembangan media *ScienceLab Genially* dengan model *Mordiscvein* pada pembelajaran IPAS SD**”, menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Kesesuaian model dan media menjadi faktor dari kelayakan pada penelitian ini. Pada aplikasi *genially* terdapat beberapa fitur seperti permainan, video pembelajaran, bahan ajar, capaian pembelajaran dan hasil dari media pun menarik.

Kemudian model pembelajaran *mordiscvein* ini merupakan modifikasi antara model pembelajaran *Inquiry* dan model *Discovery*. Model *Inquiry* fokus pada *proses penyelidikan ilmiah*, termasuk merumuskan masalah, mencari informasi, dan menarik kesimpulan sedangkan model *Discovery* digunakan untuk memandu siswa *menemukan konsep* melalui eksplorasi dan refleksi atas informasi yang tersedia.

Media *Scienlab* berbantuan *genially* berperan penting untuk membantu tersalurnya informasi dari kedua model tersebut. *Genially* menyediakan fitur animasi, simulasi, dan interaktivitas yang dapat dimanfaatkan untuk memberi stimulus visual dan konteks pembelajaran, sehingga siswa terdorong untuk menyelidiki fenomena (*Inquiry*) dan mengolah informasi secara aktif hingga menemukan konsep (*Discovery*) dalam materi sistem pencernaan manusia.