

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Pada dasarnya, media merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajara. Sebagai bagian dari sistem tersebut, media tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran dan harus digunakan secara selaras dengan tujuan serta kegiatan pembelajaran yang dirancang. Pemilihan media pembelajaran pada akhirnya bertujuan untuk mendukung pelaksanaan proses belajar, sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan media yang digunakan dalam pembelajaran (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dapat digunakan untuk mendukung terselenggaranya proses pembelajaran secara lebih efisien dan maksimal. Sejalan dengan kemajuan teknologi yang cepat, proses belajar mengajar kini tidak hanya bergantung pada buku teks dan papan tulis, tetapi juga telah diperluas dengan adanya berbagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih bervariasi dan menarik (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai berbagai bentuk sarana yang dimanfaatkan dalam proses penyampaian pesan melalui beragam saluran komunikasi, sehingga mampu memberikan stimulasi pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor peserta didik. Oleh karena itu, kehadiran media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mewujudkan proses belajar yang lebih efektif, memperluas wawasan dan pengetahuan peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal (Daniyati Ani et al., 2023).

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, metode, dan teknik yang dimanfaatkan untuk mendukung kelancaran komunikasi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Keberadaan media tersebut berperan dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, penguasaan media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang perlu dimiliki oleh pendidik sebagai bagian dari kompetensi profesional dalam melaksanakan proses pendidikan (Yusup et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Kehadiran media tersebut membantu proses penyampaian materi sehingga peserta didik dapat memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah dan efektif (Asyhari & Silvia, 2016).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui berbagai saluran komunikasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa. Kehadiran media pembelajaran membantu siswa belajar secara lebih aktif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Saat ini, media pembelajaran mengalami keragaman yang luas sebagai konsekuensi dari karakteristik dan hakikat yang dimilikinya. Kondisi ini membuka peluang bagi pengklasifikasian media media secara fleksibel guna menyesuaikan dengan berbagai tuntutan proses pembelajaran di lingkungan kelas. Keberhasilan penyampaian materi ajar dari pendidik kepada siswa secara optimal sangat bergantung pada kedalaman pemahaman serta ketelitian pendidik dalam memahami dan menentukan pilihan jenis media yang tepat. Secara umum, media pembelajaran yang kerap digunakan dapat dikelompokkan menjadi tiga keategori utama, yaitu audio, media visual, media audiovisual, dan media audio visual gerak (Ariyanti, 2022)

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian, meliputi media cetak, media pameran, media audio, media visual, multimedia, seta komputer (Sastafiana et al., 2024).

Terdapat tiga kategori utama dalam media pembelajaran, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media audiovisual merupakan jenis media yang hanya bisa ditangkap panca indra pengelihatan, mencakup gambar, poster, serta bentuk tampilan lain yang tidak dilengkapi dengan gerakan maupun suara. Media audio adalah media yang hanya dapat diterima melalui indra pendengaran, seperti rekaman suara, siaran radio, dan lagu. Di sisi lain, media audiovisual menggabungkan unsur-unsur pandang dan dengar, seperti video, film singkat, presentasi slide, dan beragam media serupa (Titin et al., 2023).

Menurut Saodah et al. (2020), jenis-jenis media pembelajaran meliputi :

- 1) Media Auditif merupakan media yang penyampaian pesannya hanya melalui saluran suara atau dapat didengar saja, contohnya meliputi radio serta rekaman audio.
- 2) Media visual adalah jenis media yang komunikasinya disampaikan hanya melalui indera penglihatan, artinya hanya dapat dilihat tanpa adanya suara. Ini mencakup slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai macam bahan cetak seperti media grafis.
- 3) Media Audiovisual adalah media yang mengkombinasikan antara unsur suara dan gambar, seperti pada radio dan rekaman suara. Jenis media ini dinilai lebih menarik dan efektif karena memadukan keunggulan dari kedua media sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung efektivitas proses belajar-mengajar. Hal ini dikarenakan setiap media memiliki ciri khas, keunggulan, maupun keterbatasan tersendiri. Media visual, audio, dan audio visual berperan sebagai pelengkap dalam mendiseminasikan informasi dan gagasan pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, substansi materi, serta profil peserta didik. Konsekuensinya, kompetensi pendidik dalam mengklasifikasikan dan menyeleksi jenis media pembelajaran yang sesuai merupakan elemen krusial agar transmisi pesan pembelajaran dapat berlangsung secara efisien, memikat, dan mudah dicerna oleh siswa. Penggunaan media yang relevan tidak hanya akan memperjelas materi, tetapi juga berpotensi meningkatkan antusiasme, fokus, serta capaian akademis siswa.

c. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai sumber belajar sekaligus sarana penyampaian informasi melalui bahasa verbal maupun nonverbal. Selain memiliki kemampuan untuk menyimpan dan menyajikan kembali informasi, media pembelajaran juga berperan meningkatkan efektivitas komunikasi, mendorong perubahan sikap dan perilaku peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Sitepu, 2021).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang mendukung proses penyampaian materi oleh guru sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa serta dapat memperluas pengetahuan dan wawasan peserta didik (Nasron et al., 2024).

Menurut Astuti et al. (2024), terdapat empat fungsi utama media, yaitu :

- 1) Mengubah fokus pendidikan formal, dalam artian media pembelajaran mampu mengongkretkan konsep - konsep yang sebelumnya bersifat abstrak, serta mengubah pembelajaran yang semula hanya bersifat teoritis menjadi lebih aplikatif dan bermakna dalam kehidupan nyata.
- 2) Mendorong semangat belajar siswa, dimana media pembelajaran sebagai motivasi yang berasal dari luar siswa (ekstrinsik), sebab pemanfaatan media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih menarik sekaligus mampu memusatkan konsentrasi siswa.
- 3) Memperjelas pemahaman terhadap pengetahuan dan pengalaman belajar agar lebih mudah diserap, media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas hal - hal yang sulit dipahami oleh siswa.
- 4) Menyajikan simulasi dalam kegiatan belajar, khususnya guna membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sehingga dorongan ingin tahu tersebut terus tumbuh dan terpenuhi melalui penyediaan media yang tepat.

Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung dalam proses penyampaian informasi dari pendidik kepada murid, sehingga mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih hidup dan menarik. Pemilihan media yang benar dan sesuai dengan tujuan dapat membantu siswa dalam memahami ide-ide rumit dan abstrak, seperti tatanan sosial atau pola distribusi sumber daya alam, yang sering kali jauh lebih sulit dipahami tanpa adanya alat bantu visual yang sesuai dan efektif (Yusnaldi et al., 2025).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Selain sebagai alat bantu guru dan sumber belajar, media pembelajaran mampu menyampaikan materi secara lebih jelas, meningkatkan efektivitas komunikasi, mendorong perubahan sikap dan perilaku peserta didik, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

d. Ciri – ciri media pembelajaran

Umumnya, istilah "media pembelajaran" memiliki arti yang serupa dengan kata "keperagaan," yang berasal dari istilah "raga" (tubuh), yaitu segala sesuatu yang dapat ditangkap melalui penglihatan, pendengaran, sentuhan, dan pengamatan dengan kelima indra. Dengan demikian, istilah "media pembelajaran" lebih mengarah pada berbagai cara yang dapat dirasakan melalui visual dan audio. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai alat komunikasi yang

menghubungkan pengajar dan pelajar dalam penyampaian informasi atau materi ajar. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana yang mendukung kegiatan mengajar dan belajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Secara umum, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai alat penghubung yang digunakan dalam proses pendidikan dan pengajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga mencakup teknik atau metode penerapan yang sangat berkaitan dengan pendekatan serta metode yang diterapkan oleh pengajar saat menjalani proses pembelajaran di kelas (Hasibuan, 2016).

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Syafi & Rapi (2022):

- 1) Ciri manipulatif, menunjukkan kemampuan media dalam mengefisienkan proses penyampaian suatu kegiatan yang sebenarnya memerlukan waktu cukup lama. Contohnya pada materi kaifiah haji dan umrah, media dapat menampilkan tahapan pelaksanaan secara singkat, jelas, dan mudah dipahami.
- 2) Ciri distribusi, menunjukkan kapasitas media untuk menghubungkan ruang dan waktu selama kegiatan belajar. Dengan adanya media, materi pembelajaran dapat diteruskan kepada siswa di berbagai lokasi dan waktu yang bervariasi.
- 3) Ciri fiksatif, menunjukkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, serta menyajikan kembali materi

pembelajaran sehingga dapat digunakan berulang kali sesuai kebutuhan belajar peserta didik.

Menurut pendapat para ahli, bahwa media pembelajaran memiliki ciri utama sebagai alat perantara yang berfungsi memperjelas pesan pembelajaran melalui pengalaman inderawi peserta didik. Media tidak sekedar berfungsi sebagai pendukung dalam bentuk tampilan visual maupun audio semata, melainkan juga berperan sebagai sarana komunikasi yang menjembatani interaksi antara guru dan siswa demi terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan optimal.

e. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam mendukung proses belajar mengajar. Bagi guru, media pembelajaran dapat menjadi sarana untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih sistematis, terarah, dan menarik sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, melakukan analisis terhadap materi yang dipelajari, serta memahami penjelasan guru dengan lebih cepat dan efektif (Nurrita, 2018).

Pada dasarnya, media pembelajaran memiliki manfaat sebagai sarana komunikasi yang dapat membantu mempermudah interaksi

antara pengajar dan siswa. Hal ini memungkinkan proses pendidikan berjalan secara maksimal dan terstruktur (Maharani et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis teknologi memberi banyak keunggulan dalam aktivitas belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi ini mampu mengangkat tingkat kesadaran belajar peserta didik sebab tampilannya yang lebih menawan yang dapat menghidupkan hasrat belajar mereka. Di samping itu, konten pendidikan menjadi lebih terang dan ringkas untuk ditangkap, sehingga peserta didik mampu lebih menguasai materi serta memperoleh tujuan pembelajaran dengan optimal. Media pembelajaran berbasis teknologi juga mendukung penggunaan metode pembelajaran yang lebih bervariasi, tidak hanya melalui penjelasan verbal dari guru. Hal tersebut membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dan pendidik tidak cepat merasa lelah, terutama saat mengajar di banyak kelas. Siswa pun dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengamati, membuktikan, mempraktikkan, dan mempresentasikan materi, tidak hanya sekadar mendengarkan penjelasan guru (Resti et al., 2024).

Menurut Duad (2023), manfaat media pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu :

- 1) Bagi guru, media pembelajaran bermanfaat sebagai kerangka acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui penggunaan media, guru dapat menyampaikan materi secara lebih terstruktur,

sistematis, dan menarik sehingga kualitas proses pembelajaran dapat meningkat.

- 2) Bagi siswa, media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar. Selain itu, media membantu siswa berpikir lebih kritis dan menganalisis materi yang disampaikan guru dengan baik dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga materi pembelajaran menjadi mudah dipahami.

Menurut pendapat ahli, media pembelajaran memiliki manfaat penting dalam meningkatkan efektivitas serta mutu dari proses pengajaran dan pembelajaran. Alat bantu belajar telah terbukti dapat menarik minat para siswa dan menambah motivasi mereka, memperjelas penyampaian materi pembelajaran, serta mendukung siswa untuk memahami konsep dengan cara yang nyata dan berarti. Selain itu, alat bantu belajar memungkinkan munculnya berbagai metode pengajaran yang mendorong aktivitas siswa, mengurangi rasa jenuh, dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan. Pemanfaatan media berbasis teknologi juga mendukung pengembangan keterampilan, sikap, dan kompetensi siswa, sambil juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

2. *Genially*

a. Pengertian *Genially*

Genially merupakan sebuah *platform* pendidikan daring yang dapat digunakan oleh pengajar untuk merancang dan meningkatkan konten pengajaran secara kreatif dan inovatif, baik melalui presentasi interaktif, permainan edukatif, video pembelajaran, maupun berbagai media digital lainnya yang mendukung kegiatan belajar mengajar di ruang kelas (Enstein et al., 2022).

Genially merupakan *platform* berbasis web yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. *Platform* ini bertujuan mendukung proses pembelajaran peserta didik sekaligus mendorong berkembangnya kreativitas dan kemampuan berpikir inovatif. *Genially* menyediakan berbagai fitur, seperti presentasi interaktif, infografis, video animasi, poster, serta elemen gamifikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Marianti et al., 2025).

Genially merupakan sebuah *platform* pendidikan online yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan bahan ajar yang kreatif dan inovatif, seperti presentasi interaktif, permainan edukatif, video pembelajaran, dan berbagai media digital lainnya. Media pembelajaran ini berperan sebagai pendukung dalam proses pendidikan dan sekaligus berfungsi untuk meningkatkan semangat siswa serta

menumbuhkan ketertarikan mereka dalam belajar, sehingga pelajaran menjadi lebih efisien dan menarik (Rizaldi et al., 2024).

Genially merupakan *platform* berbasis web yang memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam membuat dan mengembangkan berbagai konten multimedia yang bersifat interaktif, mencakup beragam bentuk seperti infografis, presentasi, peta, permainan edukatif, hingga gambar - gambar beranimasi yang menarik (Aprilia et al., 2024).

Genially adalah *platform* online yang dapat diakses gratis tanpa dipungut biaya apapun, yang dirancang khusus untuk menghasilkan konten pendidikan yang bermakna dan bersifat interaktif. *Platform* ini mampu mengakomodasikan tiga gaya belajar siswa yang berbeda - beda, yakni gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa secara lebih menyeluruh dan inklusif (Khadijah & Rukmana, 2025).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *genially* merupakan *platform* pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk membantu pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif. *Platform* ini menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, infografis, video animasi, game, kuis, dan poster yang memungkinkan penyampaian materi secara menarik dan variatif.

b. Tujuan media *Genially*

Genially bertujuan pada pengembangan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif agar siswa lebih terlibat dalam proses belajar (Marianti et al., 2025).

Genially bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang variatif, seperti game, kuis, dan presentasi, guna meningkatkan pemahaman siswa (Choyr & Camelia, 2025).

Genially bertujuan memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran melalui penyajian interaktif. Dengan demikian, penggunaan *platform* ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik (Pitaloka et al., 2025).

Pemanfaatan *genially* dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media digital yang dirancang agar lebih menarik. Kehadiran media ini diharapkan mampu membangkitkan minat belajar serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Zamzami, 2024).

Menurut pendapat para ahli tersebut, bahwa media *Genially* bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan variatif sehingga peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar. Melalui penyajian materi secara visual, sistematis, serta

didukung fitur interaktif seperti kuis, animasi, game, dan presentasi. *Genially* dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Di samping itu, pemanfaatan *Genially* juga bertujuan guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan pemanfaatan teknologi digital yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

c. Kelebihan dan kekurangan *Genially*

1) Kelebihan *Genially*

Salah satu keunggulan utama *genially* dalam bidang pendidikan adalah kemampuannya menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan. Selain itu, *platform* ini didukung dengan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital (Ramadhani, 2025).

Salah satu keunggulan media *Genially* adalah bisa dibuka secara daring dengan tautan atau *link* yang tersedia, sehingga tidak memerlukan pemindahan file presentasi secara manual seperti pada media konvensional. Kemudahan tersebut memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran menggunakan gawai maupun laptop secara fleksibel, baik di mana saja maupun kapan saja selama tersambung dengan internet (Ni'mah et al., 2022).

Genially dapat dimanfaatkan sebagai salah satu referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif karena mampu menghadirkan variasi media yang lebih beragam dan menarik. Namun, proses pembuatan media menggunakan platform ini memerlukan waktu yang relatif lebih lama serta memerlukan daya cipta dan keterampilan pengajar dalam mengoperasikan serta merancang konten pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rahmawati et al., 2023).

Kelebihan *genially* terletak pada aksesibilitasnya secara daring, yang memungkinkan pengguna cukup menggunakan halaman atau tautan *genially* untuk membuka presentasi, tanpa perlu mengirimkan file presentasi secara manual seperti yang biasa dilakukan (Dermawanti & Saino, 2026).

Genially memiliki kelebihan yaitu aplikasi *genially* terdapat beberapa template seperti PPT, infografis, games, dapat menginput aplikasi lainnya seperti youtube. Kelebihan lainnya pada aplikasi *genially* yaitu pengguna harus memiliki laptop ataupun smartphone supaya mengakses aplikasi *genially* hanya menggunakan link (Khadijah & Rukmana, 2025).

Genially tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mengukur tingkat keterlibatan dan minat belajar mereka. Sebagai media pembelajaran, *Genially* memiliki fungsi yang serupa dengan

PowerPoint dalam menyajikan materi atau informasi, namun dengan tampilan yang lebih interaktif dan menarik (Zamri, 2025).

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, *platform* pembelajaran *genially* memberikan beragam kegunaan guna mendukung proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif, interaktif, dan menarik. Melalui penyajian materi yang bersifat nyata dan interaktif, *genially* mampu mengurangi kejenuhan siswa sekaligus meningkatkan partisipasi, motivasi, dan minat belajar mereka. Selain itu, *platform* ini dapat diakses secara daring melalui tautan atau halaman tertentu sehingga pengguna tidak perlu memindahkan berkas secara manual, menjadikannya lebih praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Berbagai fitur yang tersedia juga mendukung guru dalam menyajikan materi secara kreatif dan inovatif. Tidak hanya sebagai media penyampaian materi, *genially* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengevaluasi tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

2) Kekurangan *Genially*

Kekurangan *genially* adalah bahwa beberapa fitur yang lebih canggih hanya dapat diakses dengan langganan berbayar. Di samping itu, saat ini *platform* ini hanya mendukung bahasa Inggris, Spanyol, dan Prancis. Karena *genially* merupakan alat yang

beroperasi di web, koneksi internet dibutuhkan agar dapat berjalan dengan baik (Aprilia et al., 2024).

Salah satu kekurangan *Genially* terletak pada tingkat kompleksitas penggunaannya bagi pengguna yang baru mengenal *platform* tersebut. Pengoperasiannya memerlukan waktu, kesabaran, dan ketekunan agar pengguna dapat memahami serta memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia secara optimal (Rahmawati et al., 2023).

Genially akan kurang maksimal performanya apabila tidak ditunjang oleh desain visual yang kuat dan tersusun dengan sistematis. Biasanya *genially* dipakai tanpa perencanaan visual yang matang dan terstruktur, maka penyajian materi pembelajaran berpotensi kurang tertata dengan baik sehingga justru dapat menimbulkan kebingungan bagi peserta didik dalam memahami isi materi (Hidayatullah & Aripin, 2026).

Salah satu kekurangan *Genially* adalah keterbatasan fitur yang tersedia pada versi gratis. Selain itu, *platform* ini memerlukan koneksi internet untuk dapat diakses secara optimal, memiliki ukuran file yang relatif besar, serta kurang efektif digunakan untuk menyajikan materi yang didominasi oleh teks dalam jumlah panjang (Choyr & Camelia, 2025).

Menurut pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa kekurangan media *Genially* meliputi kebutuhan koneksi internet

yang stabil, kemampuan teknologi guru dalam mendesain media, keterbatasan fitur gratis, serta waktu pembuatan media yang relatif lama. Meskipun demikian, *Genially* tetap menjadi media pembelajaran yang efektif apabila didukung sarana dan keterampilan yang memadai.

3. IPAS

a. Pengertian IPAS

Dalam program "Kurikulum Merdeka", mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Sosial (IPS) digabungkan menjadi satu mata pelajaran bernama "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial" (IPAS). Penggabungan ini bertujuan agar siswa lebih memahami dan berinteraksi dengan lingkungan alam serta sosial sebagai satu kesatuan yang saling terkait. Melalui pengajaran Ilmu Sosial, siswa mendapatkan informasi, keterampilan, sikap, dan kesadaran sosial yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan dalam hidup. Ini memungkinkan mereka untuk berpikir dan bertindak dengan logika saat menghadapi masalah. Ilmu Sosial (IPS) terdiri dari berbagai disiplin yang membahas banyak aspek terkait manusia dan lingkungannya. Ilmu Sosial diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar (SD/MI/SLB) hingga sekolah menengah pertama (SMP/MTs/SMPLB). Pembelajaran Ilmu Sosial mencakup banyak kejadian, fakta, konsep, dan generalisasi yang relevan dengan masalah sosial. Di tingkat sekolah dasar (SD/MI), Ilmu Sosial meliputi bidang geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.

Pembelajaran dalam Ilmu Sosial membantu siswa untuk mempelajari dan memahami rancangan yang berhubungan dengan kehidupan sosial serta lingkungan di sekeliling mereka (Safitri et al., 2024).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang kajian yang mengkaji berbagai unsur yang terdapat di alam semesta, meliputi makhluk hidup, benda mati, serta hubungan timbal balik yang terjadi di antara keduanya. Di samping itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang terus berinteraksi dengan lingkungan fisik dan sosial dalam kehidupan sehari-hari (Azzahra et al., 2023).

IPAS adalah penggabungan dari dua bidang studi, yakni ilmu alam dan ilmu sosial, yang disatukan melalui pendekatan tematik agar siswa bisa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Rustan et al., 2024).

IPAS merupakan pelajaran di sekolah yang mengkaji tentang makhluk hidup, lingkungan, serta hubungan antara keduanya dalam kehidupan sehari-hari dan di alam semesta. Sebagai makhluk hidup, manusia berhubungan dengan lingkungan sosial dan alam untuk memenuhi kebutuhan mereka. Dengan demikian, IPAS adalah penggabungan antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), yang diajarkan dengan cara yang terintegrasi (Meylovvia & Julianto, 2023).

IPAS merupakan mata pelajaran di sekolah yang menggabungkan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam pembelajaran terpadu. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran ini bertujuan membantu peserta didik memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan alam maupun sosial, termasuk hubungan dan interaksi yang berlangsung di antara keduanya (Sudirman & Purnayasa, 2024).

Maka menurut beberapa pendapat ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa IPAS adalah cabang ilmu pengetahuan yang menintegrasikan pembelajaran IPA dan IPS untuk meningkatkan cara berpikir kritis siswa.

b. Karakteristik IPAS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki karakteristik yang dinamis dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta perubahan zaman. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran IPAS perlu diselaraskan dengan perkembangan terkini supaya siswa memiliki bekal untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Karakteristik tersebut tercermin melalui penguasaan keterampilan proses yang ditunjukkan peserta didik dalam kegiatan praktik selama pembelajaran. Pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir kritis dan analitis, sikap objektif, kemampuan bekerja secara sistematis, tanggung jawab,

keterampilan mengambil keputusan, serta kemampuan merencanakan tindakan secara efektif dan efisien. Pengetahuan yang diperoleh melalui mata pelajaran ini diharapkan dapat digunakan untuk memahami berbagai masalah di lingkungan sekitar sekaligus menemukan solusi yang mendukung terwujudnya pembangunan berkelanjutan. Secara umum, IPAS mencakup dua komponen utama, yaitu pemahaman terhadap konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial serta keterampilan proses sebagai dasar penerapannya dalam pembelajaran (Farhan et al., 2025).

Secara teoritis, Pembelajaran IPAS dirancang dengan karakteristik yang meliputi penguasaan keterampilan proses sains sekaligus keterampilan sosial. Akan tetapi, penerapannya di jenjang SD/MI pada kenyataannya belum berjalan secara optimal sebagaimana yang diharapkan oleh kurikulum yang berlaku. Ketidaksesuaian antara target yang ditetapkan kurikulum dengan kondisi nyata pelaksanaan pembelajaran di kelas menjadi sebuah problematik yang menuntut pengkajian lebih lanjut dan mendalam (Febriana et al., 2025).

IPAS merupakan mata pelajaran yang mempunyai karakteristik tersendiri jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Karakteristik yang paling menonjol terletak pada adanya keterampilan proses yang diimplementasikan melalui berbagai kegiatan praktik dalam proses pembelajaran. Di samping itu, pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk membangun dan memperdalam pemahaman siswa mengenai peristiwa

alam maupun kehidupan sosial yang ada di sekitar mereka (Andreani & Gunansyah, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli, pembelajaran IPAS memiliki karakteristik yang dinamis, integratif, dan kontekstual, karena memadukan ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk memahami fenomena kehidupan secara menyeluruh. IPAS menekankan keterampilan proses, baik keterampilan sains maupun sosial, melalui kegiatan praktik, penyelidikan, dan pemecahan masalah nyata. Kurikulum ini ditujukan untuk mengembangkan sikap ilmiah pada siswa, seperti rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis dan analitis, objektivitas, pendekatan yang terstruktur, serta pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. Selain itu, IPAS dibuat untuk menunjukkan perkembangan terbaru dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan, termasuk yang berkaitan dengan pembangunan yang berkelanjutan.

c. Tujuan IPAS

Pembelajaran IPAS bertujuan mendukung perkembangan siswa sesuai dengan nilai – nilai karakter profil pelajar pancasila, sekaligus meningkatkan minat serta rasa ingin tahu mereka agar semakin bersemangat dalam mengamati dan memahami berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar (Sastra et al., 2025).

Pembelajaran IPAS dalam kurikulum ini memiliki sejumlah tujuan yang saling berkaitan. Pertama, kurikulum ini dirancang untuk

menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai gejala dan peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Kedua, pembelajaran ini bertujuan mendorong peserta didik agar terlibat secara aktif dalam setiap proses belajar yang berlangsung. Ketiga, kurikulum ini berupaya mengasah kemampuan inkuiri atau penyelidikan ilmiah para peserta didik. Keempat, melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu mengenali diri sendiri sekaligus memahami kondisi lingkungan tempat tinggal mereka. Terakhir, IPAS juga bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dan menguatkan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip dasar IPAS (Agustina et al., 2022).

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS bertujuan untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa, membangun keterampilan inkuiri, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep – konsep IPAS. Adapun pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan pendekatan *scientific inquiry*, yakni melalui pengalaman belajar yang bersifat langsung, dengan menitikberatkan pada penguasaan keterampilan proses serta pembentukan sikap ilmiah dalam diri peserta didik (Palupi & Hasamah, 2023).

Adapun tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menurut Adha et al. (2025), dijelaskan sebagai berikut :

1) Menumbuhkan rasa ingin tahu

Pembelajaran IPAS diharapkan bisa membangkitkan keingintahuan siswa terhadap beragam fenomena, baik yang bersifat alamiah maupun sosial, yang terjadi di sekitar lingkungan mereka sehari - hari.

2) Mengenal interaksi dalam IPAS

Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik dapat memperoleh pemahaman mengenai mekanisme kerja alam semesta, termasuk keterkaitan dan hubungan timbal balik antara alam dengan kehidupan manusia di muka bumi.

3) Melatih peserta didik mengidentifikasi masalah

Peserta didik diarahkan untuk mengenali berbagai persoalan yang mereka temui dalam kehidupan nyata, sekaligus dilatih untuk menemukan dan merumuskan solusi yang tepat dalam mengatasinya.

4) Mengembangkan sikap ilmiah

Melalui penerapan prinsip – prinsip metodologis dalam pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan dapat membentuk sikap ilmiah yang mencakup keingintahuan yang mendalam, kemampuan berpikir secara kritis, serta kecakapan dalam menganalisis berbagai permasalahan.

5) Berperan aktif dalam menjaga lingkungan dan alam

Pembelajaran IPAS membekali peserta didik dengan pemahaman tentang kondisi lingkungan beserta berbagai permasalahan yang ada di dalamnya, sehingga mereka terdorong untuk turut serta dalam upaya menjaga, melestarikan, serta mengoptimalkan potensi alam secara bertanggung jawab dan bijaksana.

Menurut berbagai pendapat para ahli, ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan membentuk siswa yang sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila melalui pengembangan rasa ingin tahu, minat belajar, dan pemahaman terhadap fenomena alam serta sosial. Selain itu, IPAS juga membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah melalui pengembangan sikap ilmiah dalam memahami hubungan antara manusia dan lingkungannya.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mencerminkan tingkat pengertian dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari melalui proses pembelajaran. Capaian tersebut diperoleh dari berbagai aktivitas belajar yang berkaitan dengan bahan ajar yang diberikan. Dengan demikian, hasil belajar dapat digunakan sebagai indikator untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami dan

menginternalisasi informasi yang disampaikan oleh pendidik (Sumarni, 2023).

Hasil belajar melibatkan perubahan dalam kemampuan, sikap, wawasan, dan pengetahuan siswa mencakup tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap dan nilai, serta ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan melakukan suatu tindakan. Perubahan ini merupakan konsekuensi dari proses pembelajaran yang telah dilalui. Ketiga aspek ini biasanya ditunjukkan dalam bentuk nilai numerik atau huruf. Hasil belajar siswa umumnya terlihat dari nilai yang mereka dapatkan dalam ujian setelah menyelesaikan pembelajaran (Yusrani et al., 2022).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang merujuk pada kompetensi yang mencakup dimensi pengetahuan (kognitif), nilai (afektif), dan kesanggupan (psikomotor) yang didapatkan oleh siswa sepulang dari suatu rangkaian edukasi. Kompetensi ini selanjutnya dapat dimanfaatkan untuk membina pengertian dan mengaplikasikan informasi dalam rutinitas keseharian (Zakiah, 2020).

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diraih oleh para siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pencapaian ini dinilai berdasarkan aspek pengetahuan, sikap, dan

keterampilan, serta terlihat dari perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa (Fernando et al., 2024).

Hasil belajar yaitu kemampuan atau kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga mencerminkan perubahan perilaku dan kemampuan sebagai dampak dari pengalaman belajar yang diselaraskan dengan tujuan pendidikan. Oleh sebab itu, proses pembelajaran diharapkan mampu menghasilkan perubahan yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan (Andryannisa et al., 2023).

Berdasarkan berbagai pandangan yang dipaparkan, didapat kesimpulan bahwa capaian pembelajaran merupakan tolok ukur esensial dalam mengevaluasi efektivitas kegiatan instruksional yang dijalani oleh para pelajar. Capaian pembelajaran mencerminkan transformasi yang dialami oleh siswa pasca partisipasi dalam aktivitas belajar-mengajar, mencakup domain kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Transformasi ini diraih melalui pengalaman edukatif dan umumnya diukur melalui instrumen asesmen semisal ujian atau bentuk evaluasi lainnya. Oleh karena itu, capaian pembelajaran tidak semata-mata mengindikasikan tingkat pemahaman siswa terhadap materi, namun juga kapasitas mereka dalam mengaplikasikan pengetahuan serta menunjukkan perubahan sikap yang selaras dengan sasaran pendidikan.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan tanda-tanda yang dapat diamati dan dinilai bahwa seorang siswa telah menjalani proses belajar, yang dibuktikan dengan perubahan kondisi mereka. Indikator ini juga dapat didefinisikan sebagai keterampilan atau tugas yang membentuk kompetensi mendasar yang diharapkan dapat dicapai oleh seorang siswa. Indikator keberhasilan belajar siswa meliputi antusiasme dalam menyelesaikan tugas, ketekunan dalam mengartikulasikan ide atau pemikiran, keberanian dalam mengajukan pertanyaan, dan kepercayaan diri dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan (Mashuri et al., 2023).

Indikator hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator ini digunakan sebagai alat ukur untuk menilai sampai mana peserta didik telah mencapai kompetensi yang diharapkan selama periode pembelajaran. Capaian pembelajaran tidak semata-mata terbatas pada penguasaan pengetahuan (kognitif), melainkan juga mencakup transformasi sikap dan perilaku menuju perbaikan (afektif), serta kemahiran dalam aplikasi praktis atau keterampilan (psikomotorik). Walaupun demikian, dalam praktik asesmen, domain kognitif kerap kali lebih difokuskan oleh pendidik sebagai indikator utama keberhasilan pembelajaran (Ricardo & Meilani, 2017).

Menurut beberapa pendapat ahli, ditarik kesimpulan bahwa indikator hasil belajar dapat dipengaruhi oleh tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar peserta didik tidak semata-mata bergantung pada teknik instruksional yang diadopsi, tetapi juga dibentuk oleh dua klasifikasi utama: faktor internal dan eksternal. Faktor internal mengacu pada elemen-elemen yang berasal dari dalam diri individu, yang dapat dikelompokkan menjadi dimensi jasmani dan rohani. Dimensi rohani meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, serta atribut kepribadian peserta didik. Sebaliknya, faktor eksternal yaitu pengaruh yang berasal dari luar individu, yang secara umum diidentifikasi sebagai faktor lingkungan. Faktor-faktor ini meliputi kondisi dalam lingkungan keluarga, peran pendidik beserta metode pengajaran yang mereka terapkan, suasana lingkungan sekitar, ketersediaan kesempatan akademis, serta insentif yang timbul dari hubungan sosial (Andryannisa et al., 2023).

Secara ringkas, dua kelompok faktor yang berkontribusi terhadap kesuksesan akademis peserta didik adalah faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik berasal dari dalam diri individu, sementara faktor ekstrinsik bersumber dari lingkungan eksternal. Salah satu elemen intrinsik yang memberikan kontribusi substansial terhadap hasil belajar adalah dorongan untuk belajar. Hal ini

menunjukkan bahwa motivasi belajar sangat krusial dalam mendukung kesuksesan fase pembelajaran siswa (Rahman, 2021).

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan secara luas menjadi faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik melibatkan beragam aspek, termasuk kondisi fisiologis, psikologis, tahap perkembangan, kapasitas kognitif, pengalaman pelatihan, dorongan internal, serta disposisi siswa terhadap aktivitas pendidikan. Sementara itu, faktor ekstrinsik berasal dari lingkungan eksternal individu, seperti kondisi sosial dalam keluarga, komunitas, dan institusi pendidikan. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, salah satu komponen intrinsik yang berperan penting dalam membentuk pencapaian akademis siswa adalah tingkat kecakapan emosional yang dimiliki seseorang (Ridho, 2022).

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada beberapa faktor yaitu faktor internal seperti minat siswa, siswa sikap peserta didik, tingkat kecerdasan, dan lain - lain, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar seperti faktor keluarga, faktor lingkungan sekolah dan faktor masyarakat.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian pustaka dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya memberikan dasar empirik bagi penelitian ini.

1. Penelitian oleh Afifah et al. (2022), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III”, hasil penelitian mengindikasikan bahwa platform *Genially* merupakan sarana edukasi yang sangat proporsional untuk digunakan dalam aktivitas pengajaran. Indikasi ini terlihat dari skor validasi terhadap media edukasi yang diciptakan, mencapai 94%, dan tergolong dalam klasifikasi “sangat layak”. Lebih lanjut, hasil validasi yang dilaksanakan oleh ahli bahasa dan ahli materi mata pelajaran juga menunjukkan hasil persentase yang memuaskan. Dengan demikian, secara komprehensif, media edukasi *Genially* dianggap sangat memadai untuk diintegrasikan ke dalam proses pengajaran.
2. Peneliti serupa yang diteliti oleh Mahaputri et al. (2025), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sumber Daya Alam di Sekolah Dasar”, berdasarkan penelitian pengembang dan uji kelayakan yang telah dilaksanakan, media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang seluruhnya menunjukkan tingkat kelayakan di atas 90% dan masuk dalam

kategori “sangat layak”. Disamping itu, respon yang diberikan peserta didik terhadap penggunaan media tersebut juga sangat positif, di mana sebanyak 94% peserta didik menyatakan bahwa media ini menarik, mudah untuk dipahami, serta mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kondusif.

3. Peneliti lainnya oleh Hidayatullah & Aripin (2026), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Interaktif *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Tata Surya pada Siswa SD”, hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi sistem tata surya di sekolah dasar menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 97,5%, validasi ahli materi sebesar 88,75%, dan validasi ahli bahasa sebesar 88,75%, yang mengindikasikan bahwa media memenuhi kriteria sangat layak. Selain itu, tingkat kepraktisan media juga tergolong sangat tinggi berdasarkan tanggapan guru dan peserta didik, dengan persentase masing-masing sebesar 90,62% dan 91,51%. Sementara itu, hasil uji *N-Gain* sebesar 0,753 atau 75,3% menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Penelitian terdahulu yang pernah diteliti oleh Nurhasanah (2025), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Genially* Menggunakan Model

Problem Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Uptd Sdn 013829 Ledong Timur” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila layak digunakan dalam pembelajaran kelas V Sekolah Dasar karena memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Tingkat validitas media mencapai 91,11% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa aspek materi, tampilan visual, dan kebahasaan telah sesuai dengan standar kelayakan. Selain itu, media ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan respons guru sebesar 94% dan peserta didik sebesar 95,90%, sehingga dinilai mudah digunakan serta mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari aspek efektivitas, media memperoleh persentase sebesar 75%, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah media digunakan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Genially* dinilai efektif dalam mendukung proses pembelajaran meskipun tingkat efektivitasnya belum termasuk dalam kategori sangat tinggi.

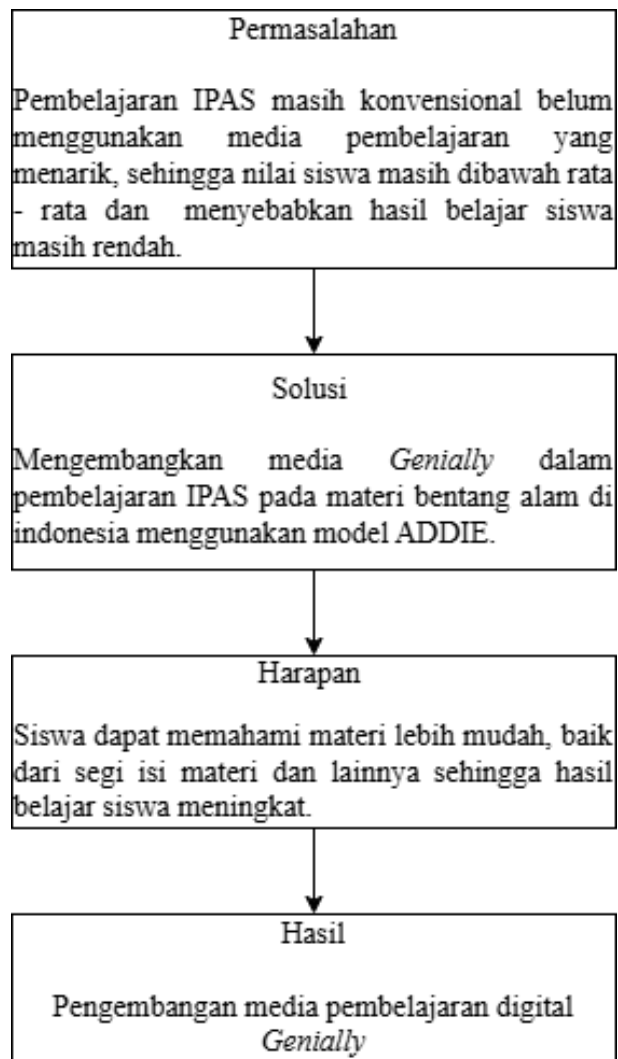
5. Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Dewanti & Nugraha (2025), dengan judul “Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbantuan *Genially* Mata Pelajaran IPAS Kelas IV” , hasil penelitian ditemukan bahwa model pengembangan ADDIE berkontribusi dalam pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis *genially*. Media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan persentase penilaian ahli

media masing-masing sebesar 88% dan 94%, serta ahli materi sebesar 98% dan 96%. Dari aspek kepraktisan, media memperoleh respons positif dari peserta didik sebesar 92,3% dan guru sebesar 98%. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas.

Kelima penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *genially* memiliki keterkaitan yang kuat dengan penelitian yang dilakukan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *genially* memberikan dampak positif yang menyeluruh terhadap proses maupun hasil belajar IPAS. Selain mampu meningkatkan pencapaian akademik siswa, *genially* juga terbukti efektif dalam mengembangkan berbagai aspek pembelajaran lainnya, seperti motivasi, minat belajar, kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep. Dapat diketahui bahwa media pembelajaran digital berbasis *Genially* memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini relevan sebagai pengembangan lebih lanjut dengan menerapkan media *genially* pada mata pelajaran IPAS di kelas III, khususnya pada materi bintang alam di Indonesia. Penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam penerapan media pembelajaran digital *genially* pada konteks materi dan jenjang yang berbeda. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media digital *genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran IPAS di SDN Jiwan 02. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran masih berfokus pada penggunaan buku, LKS, serta sumber belajar yang terbatas pada buku cetak. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang bervariasi dan terkesan monoton. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar suasana kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially*. *Genially* adalah platform berbasis web untuk membuat konten multimedia interaktif seperti presentasi, infografis, *gamification* (kuis/game), dan gambar animasi dengan mudah. Peneliti berusaha mengembangkan media *Genially* sebagai media yang digunakan guru maupun siswa. Selain itu materi yang diangkat yaitu tentang bentang alam Indonesia kelas III sekolah dasar. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini seperti pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini memiliki hipotesis yaitu pengembangan media pembelajaran digital *genially* untuk meningkatkan hasil belajar ipas materi bentang alam indonesia kelas III sekolah dasar.