TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i4.6112

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GENIALLY* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI GOTONG ROYONG DI LINGKUNGAN SEKITAR KELAS V SEKOLAH DASAR

Development of Genially-Based Learning Media in Pancasila Education Learning on the Topic of Mutual Cooperation in the Surrounding Environment for Grade V Elementary School Students

Valen Tania & Masniladevi
Universitas Negeri Padang
valentania62@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 21, 2025	May 18, 2025	May 30, 2025	Jun 4, 2025

Abstract

This study is motivated by the limited use of information technology by teachers in creating instructional media that are creative, engaging, enjoyable, and aligned with contemporary developments. The aim of this research is to develop Genially-based learning media for the Pancasila Education subject, specifically on the topic of *gotong royong* in the local environment, for fifth-grade elementary school students, which meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation results indicate that the developed learning media achieved a very high level of validity: 95% in the material aspect, 94.2% in language, and 97.5% in media. Practicality tests also showed very high percentages from both teachers and students: 93.3% and 94.9% in the trial school,

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

95.5% and 95.8% in the first research school, and 97.7% and 94.3% in the second research school. Effectiveness tests measured through N-Gain scores yielded results of 76.38 at SDN 10 ATTS, 76.20 at SDN 10 Sapiran, and 76.01 at SDN 05 Tarok Dipo, all categorized as effective. Based on these findings, it can be concluded that the Genially-based learning media for Pancasila Education on the topic of *gotong royong* in the local environment for fifth-grade elementary students is suitable for use, having proven to be valid, practical, and effective in supporting the learning process.

Keywords: Learning Media; Genially; *Gotong Royong* in the Local Environment; Pancasila Education; Elementary School

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih minimnya pemanfaatan teknologi informasi oleh guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Genially* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong di lingkungan sekitar untuk siswa kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi, yaitu 95% pada aspek materi, 94,2% pada aspek bahasa, dan 97,5% pada aspek media. Uji kepraktisan menunjukkan persentase yang sangat tinggi baik dari guru maupun peserta didik, yaitu 93,3% dan 94,9% di sekolah uji coba, 95,5% dan 95,8% di sekolah penelitian pertama, serta 97,7% dan 94,3% di sekolah penelitian kedua. Uji efektivitas yang dilakukan melalui pengukuran N-Gain menunjukkan hasil sebesar 76,38 di SDN 10 ATTS, 76,20 di SDN 10 Sapiran, dan 76,01 di SDN 05 Tarok Dipo, yang seluruhnya berada dalam kategori efektif. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong di lingkungan sekitar kelas V sekolah dasar layak digunakan karena telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; *Genially*; Gotong Royong di Lingkungan Sekitar; Pendidikan Pancasila; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi semakin meningkat dalam dunia pendidikan pada era globalisasi sekarang ini. Pendidikan harus dapat beradaptasi dengan kemajun teknologi sehingga akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan, yang terutamana yaitu menyesuaikan suatu penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dalam implementasi pada proses pembelajaran, guru dituntunt untuk lebih kreatif dan inovatif, termasuk untuk dapat memafaatkan teknologi (Kinanti & Masniladevi, 2023). Perkembangan teknologi membawa perubahan besar dalam tatanan

kehidupan sebagai akibat dari berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan dari masa ke masa (Hamdani, 2021).

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan sangat cepat di berbagai bidang, termasuk di bidang pendidikan. Semua jenis pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah. Dalam bidang pendidikan, teknologi digital sudah mulai digunakan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (memungkinkan seseorang mengakses informasi) atau sebagai sarana pembelajaran (memungkinkan seseorang didalam melakukan tugas dan kegiatan belajar). Perkembangan IPTEK yang sangat cepat ini telah menghasilkan perangkat dan aplikasi yang mudah digunakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran (F. Mulyani & Haliza, 2021).

Proses pembelajaran dilakukan dengan tujuan supaya peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru (Resta Anda Cindy & Masniladevi, 2021). Pembelajaran di sekolah pada saat sekarang banyak menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan suatu kurikulum yang memiliki pembelajaran intrakurikuler yang beragam sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mempelajari konsep dan memperkuat kemampuan mereka (Kemendikbudristek, 2022). Kurikulum merdeka mempunyai tujuan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan efektif dalam meningkatkan keimanan, ketakwaan kepada tuhan yang maha esa, dan akhlak mulia serta menumbuhkembangkan kepserta didik yang berkarakter pancasila diuraikan pada profil pelajar pancasila (Wahyudin et al., 2024).

Pendidikan pancasila merupakan mata pelajaran yang sangat penting mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Pendidikan pancasila pada kurikulum merdeka di sekolah dasar memberikan suatu kebebasan kepada peserta didik dan guru dalam pembelajaran untuk dapat mengembangkan karakter dan keterampilan melalui eksplorasi lingkungan sekitar. Pendidikan pancasila diharapkan dapat memberi suatu perhatian kepada perkembangan nilai-nilai, perkembangan moral, maupun sikap dan prilaku peserta didik. Tujuan pendidikan pancasila di sekolah dasar yaitu untuk membekali dan memantapkan pengetahuan dan keterampilan dasar terkait dengan hubungan baik warga negara Indonesia yang berpancasila dengan warga negara lain maupun dengan sesama warga negara Indonesia (Dinie, 2022).

Berdasarkan observasi di SDN 10 ATTS Kota Bukittinggi pada saat pembelajaran sudah sesuai dengan alur tujun pembelajaran serta sesuai dengan capaian pembelajaran pada

pertemuan tersebut. Pada pembelajaran sudah menyampaikan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik, serta dalam proses pembelajaran sudah berorientasi kepada peserta didik. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa media canva, video pembelajaran dan media kahoot yang mana digunakan tidak setiap pertemuan hanya pada materi tertentu saja. Belum pernah digunakannya media pembelajaran berbasis *Genially* pada proses pembelajaran. Di sekolah ini sudah ada tersedia alat penunjang proses pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer dan jarang dimamfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi di SDN 10 Sapiran Kota Bukittinggi di dalam pembelajaran sudah sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai pada pada pertemuan tersebut. Selanjutnya pada pembelajaran guru menyampaikan kepada peserta didik terkait dengan tujuan pembelajaran serta kompetensi apa yang akan dicapai nantinya. Dari hasil wawancara di dapatkan guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran seperti canva, google form dan media konkrit. Belum pernah dikembangkannya media pembelajaran berbasis *Genially* dalam proses pembelajaran. Alat penunjang proses pembelajaran berbasis teknologi di sekolah sudah ada seperti tersedia 15 chrombook, komputer dan jarang dimamfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi di SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi pada proses pembelajaran capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sudah ada kesesuaian dengan materi yang diajarkan, selain itu kompetensi yang akan dicapai tersebut disampaikan oleh guru kepada peserta didik sebelum masuk pada kegiatan inti pembelajaran. Guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran. Guru masih sering menggunakan media pembelajaran berupa print gambar, serta ilustrasi sesuai dengan materi pada pertemuan. Media pembelajaran menggunakan teknologi yang digunakan seperti canva, dan video pembelajaran yang dipakai tidak pada setiap pertemuan. Sekolah memiliki 15 chrombook, 28 komputer yang menunjang pembelajaran berbasis teknologi dan kurang dimamfaatkan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan guru ke tiga sekolah tempat dilakukannya observasi yaitu SDN 10 ATTS, SDN 10 Sapiran, SDN 05 Tarok Dipo kota bukittinggi. Dari sekolah tempat observasi tersebut di dapatan kesimpulan bahwa : (1) guru sudah menggunakan media pembelajaran dan guru merasa kesulitan dalam mendapatkan media pembelajaran yang bervariatif, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran terbarukan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, (2) guru kesulitan dalam membuat

media pembelajaran karena kendala waktu; (3) guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran sendiri dalam proses pembelajaran, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman; (4) guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Genially* dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu peneliti juga melakukan analisis kebutuhan peserta didik ke tiga sekolah tempat dilakukannya observasi.

Dari ketiga sekolah tersebut di dapatkan kesimpulan bahwa : (1) peserta didik senang belajar secara berkelompok; (2) peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran menggunakan media yang dapat di lihat, di dengar, media yang bervariatif serta media yang menggunakan teknologi; (3) kesan peserta didik terhadap cara mengajar guru di kelas menarik; (4) peserta didik lebih menyukai jenis media pembelajaran audio visual yang mana dalam media tersebut ada memuat gambar yang menarik, video pembelajaran, dan kuis terkait materi pembelajaran yang sesuai dengan pertemuan tersebut; (5) peserta didik setuju jika menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Selanjutnya di sekolah tempat peneliti melakukan observasi adanya sarana dan prasarana yang mendukung dalam kegiatan penelitian nantinya menggunakan media pembelajaran berbasis Genially. Di SDN 10 ATTS memiliki sarana dan prasarana seperti computer yang berjumlah 6, memiliki infokus berjumlah 4 sehingga pemakaiannya harus berghantian setiap kelasnya. SDN 10 Sapiran memiliki chrombook yang berjumlah 15, dan beberapa infokus dalam pemakaiannya bergantian oleh guru. SDN 05 Tarok Dipo memiliki 15 chrombook, 28 komputer dan infokus yang pemakaiannya bergantian pada setiap kelas. Dengan adanya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah maka membantu peneliti pada saat penelitian menggunakan media *Genially* sehingga akan membangkitkan semangat belajar peserta didik karena peserta didik senang belajar dengan menggunakan teknologi seperti computer atau chrombook.

Media pembelajaran *Genially* memiliki kelebihan yaitu pada satu platform memiliki banyak fitur yang ada seperti video pembelajaran, kuis interaktif dan memuat sekaligus materi pembelajaran di dalamnya. Dengan begitu guru tidak perlu bolak balik melihat video pembelajaran di youtube, dan membuka aplikasi kahoot atau quiziz untuk menjalankan quiz sesuai dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik akan bersemnagat dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melihat permasalahan dan kelebihan media pembelajaran *Genially* tersebut, sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian

dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar Kelas V Sekolah Dasar"

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau research and development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang mana berguna dalam menvalidkan suatu produk yang akan dikembangkan (Sugiyono, 2019). Penelitian pengembangan ini yaitu suatu proses yang akan dilakukan yang mana bertujuan untuk mengembangkan dan menilai suatu alat yang digunakan didalam kegiatan pembelajaran (Gemalla Nanda Puspa & Masniladevi,, 2024).Pada metode penelitian Research and Development (R & D) ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk yang melewati proses penemuan potensi masalah, mendesain serta mengembangkan suatu produk tersebut sebagai solusi yang terbaik (Waruwu, 2024).

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Pada prosedur pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu tahapan analisis (analysis), tahapan desain (design), tahapan pengembangan (development), tahapan implementasi (implementation), dan tahapan evaluasi (evaluation) (Putri & Suriani, 2024). Selanjutnya menurut Diana Putri, Masniladevi, Ladiva Bungsu Hasmai, (2025) menyebutkan bahwasanya model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analyz*e, design, develop, implement, and evaluate*.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 10 ATTS Kota Bukittinggi dilanjutkan dengan penelitian di SDN 10 Sapiran dan SDN 05 Tarok Dipo. Peneliti memilih subjek uji coba ini karena sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas V, lingkungan serta sarana dan prasarana yang mendukung, belum pernah dikembangkan media pembelajaran *Genially* di sekolah tersebut, serta kesediaan sekolah untuk menerima inovasi media pembelajaran baru.

Jenis data yang diambil oleh peneliti adalah data validitas, praktikalitas, dan data efektivitas pertama data berasal dari hasil validasi media pembelajaran berbasis *Genially* yang dilakukan validator ahli materi, bahasa, dan media. Data kedua adalah data hasil uji coba praktikalitas yang peneliti dapatkan saat uji coba media pembelajaran yang meliputi angket respon guru dan peserta didik . sedangkan data efektivitas diperoleh dari peningkatan nilai pretest dan posttest peserta didik.

1. Teknik analisis data validitas

Untuk menentukan nilai validitas dan kriterianya digunakan rumus yang dimodifikasi oleh Riduwan & Sunarto, (2015) yaitu :

$$V = \frac{x}{y} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai validitas

x = Skor yang diperoleh

y = skor maksimum

Selanjutnya untuk menentukan nilai akhir hasil validitas dari semua validator menggunakan rumus Ridwan dan Sunarto (2019) sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

X = rerata

∑xi = jumlah nilai dari tiap validator

n = jumlah validator

Kategori nilai yang diperoleh pengolahan dapat ditentukan dengan :

Tabel 1. Kategori Validasi

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
81% - 100%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber : modifikasi dari (riduwan & Sunarto, 2015)

2. Analisis data praktikalitas

Teknik analisis praktikalitas kegunaanya yaitu untuk analisis data hasil keterlaksanaan angket respon siswa dan respon guru. Data tentang respon siswa dan respon guru terhadap penggunaan media *Genially* pada proses pembelajaran yang dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang di konfirmasikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber : modifikasi dari (Riduwan & Sunarto, 2015)

Sedangkan untuk mengukur perhitungan dan nilai akhir perhitungan dan angket dianalisis dengan menggunakan rumus dari Sugiono (135:2015) yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimum

Kategori nilai yang diperoleh setelah melakukan pengolahan data dapat ditentukan menggunakan gambar berikut :

Tabel 3. Kategori Praktis

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
81% - 100%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : modifikasi dari (Riduwan & Sunarto, 2015)

3. Analisis Data Efektif

Efektivitas media didapatkan dari hasil belajar peserta didik, yaitu melalui tes evaluasi yang dikerjakan yang di diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran, hasil belajar peserta didik nantinya akan dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengukur tingkat keefektifan serta kepuasan belajar peserta didik. Kepuasan terhadap media pembelajaran oleh peserta didik dan pendidik dapat diukur dengan menggunakan rumus uji N-Gain (Hake, 1999) dalam (Anggraeni et al., 2021) :

$$\text{N-gain (g)} = \frac{skor\ postest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Keterangan :

N-gain = Besarnya factor gain

Skor posttest = Nilai hasil tes akhir

Skor pretest = Nilai hasil tes awal

Skor maksimal = Nilai maksimal tes

Kategori efektivitas media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Presentase Kriteria Faktor Gain

Interval	Kriteria
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

Sumber : (Hake, 1999) dalam (Anggraeni et al., 2021)

Kiteria keefektifan media pembelajaran berdasarkan perhitungan nilai akhir dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Persentase (%)	Interpretasi
> 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : (Hake, 1999) dalam (Anggraeni et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada mata pembelajaran Pendidikan Sekolah di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *Genially* untuk diberikan kepada peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar yang dapat digunakan secara berkelompok dan mandiri dengan bantuan laptop, handphone atau android. Hasil analisis kebutuhan yang peneliti temukan sebagai berikut : (1) Guru sudah menggunakan media pembelajaran dan guru merasa kesulitan dalam mendapatkan media pembelajaran yang bervariatif, sehingga guru membutuhkan media pembelajaran terbarukan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (2) Guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran karena kendala waktu (3) Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran sendiri dalam membutuhkan proses pembelajaran, sehingga guru media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman (4) Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis Genially dalam proses pembelajaran berlangsung. (5) Peserta didik senang belajar secara berkelompok (6) Peserta didik lebih bersemangat dalam pembelajaran menggunakan media yang dapat di lihat, di dengar, media yang bervariatif serta media yang menggunakan teknologi (7) Peserta didik lebih menyukai jenis media pembelajaran audio visual yang mana dalam media tersebut ada memuat gambar yang menarik, video pembelajaran, dan kuis terkait materi pembelajaran

yang sesuai dengan pertemuan tersebut (8) Peserta didik setuju jika menggunakan media pembelajaran yang menarik dan peserta didik senang belajar.

Kurikulum yang peneliti gunakan dalam pengembangna media pembelajaran adalah kurikulum merdeka. Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka. Peneliti melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 4 Aku dan Lingkungan Sekitarku topik B Gotong Royong di Lingkungan Sekitar. Meliputi Capaian Pembelajaran. Peserta didik mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara.

Dalam tahap perancangan ini, materi pembelajaran dibuat menggunakan *Genially* untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. Hal ini dilakukan sebagai upaya optimalisasi terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat, sekaligus untuk memudahkan dan membantu proses penyajian pembelajaran.

Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* meliputi tahap uji validitas dan uji coba produk. Dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang menilai kevalidan produk media pembelajaran berbasis *Genially* pada materi gotong royong di lingkungan sekitar di kelas V dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Validasi Dosen Ahli

Aspek yang divalidasi	Persentase	Keterangan
Materi	95%	Sangat Valid
Bahasa	94,2%	Sangat Valid
Media	97,5%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan	95,5%	Sangat Valid

Tahap penerapan merupakan tahap untuk mengujicobakan produk pada proses pembelajaran yang sebelumnya sudah dirancang dan divalidasi. Selanjutnya dilakukan ujicoba produk pada kelas V SDN 10 ATTS, dilanjutkan dengan penelitian di SDN 10 Sapiran dan SDN 05 Tarok Dipo untuk melihat praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik serta hasil pretest dan postest.

Pengambilan data hasil ujicoba praktikalitas media pembelajaran di sekolah ujicoba dilakukan oleh guru dan peserta didik di kelas I SDN 10 ATTS pada hari Rabu, 8 Mei 2025. Subjek ujicoba sebanyak 25 orang peserta didik dan 1 orang guru kelas IV.

Tabel 7. Hasil Praktikalitas Sekolah Uji Coba

Respon	Skor	Persentase	Kriteria
Guru	42	93,3%	Sangat Praktis
Peserta Didik	1068	94,9%	Sangat Praktis

Setelah dilakukannya ujicoba produk di sekolah ujicoba maka dilanjutkan dengan pelaksanaan penelitian di sekolah penelitian yakni kelas V SDN 10 Sapiran. Penelitian ini dilakukan pada hari Rabu, 14 Mei 2025. Subjek penelitian sebanyak 21 peserta didik serta 1 orang guru kelas. Hasil uji praktikalitas guru dan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Genially dilihat pada tabel.

Tabel 8. Hasil Praktikalitas Sekolah Penelitian Pertama

Respon	Skor	Persentase	Kriteria
Guru	43	95,5%	Sangat Praktis
Peserta Didik	906	95,8%%	Sangat Praktis

Penelitian di kelas V SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. Penelitian ini dilakukan pada hari Jumat, 16 Mei 2025. Subjek penelitian sebanyak 24 peserta didik serta 1 orang guru kelas. Hasil uji praktikalitas guru dan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Genially dilihat pada tabel :

Tabel 9. Hasil Praktikalitas Sekolah Penelitian Kedua

Respon	Skor	Persentase	Kriteria
Guru	44	97,7%	Sangat Praktis
Peserta Didik	1019	94,3%%	Sangat Praktis

Hasil uji coba efektivitas media pembelajaran berbasis *Genially* dilihat dari hasil pengerjaan soal pretest dan posttest oleh peserta didik. Berdasarkan perhitungan menggunakan N-gain terhadap hasil lembar pretest dan postest peserta didik pada sekolah uji coba yaitu SDN 10 ATTS mendapatkan nilai efektivitas sebesar 76,38 termasuk ke dalam

kategori "efektif" dan rata-rata dari hasil pretest dan postest peserta didik meningkat dari 69 menjadi 92,2. Pada sekolah penelitian pertama yaitu SDN 10 Sapiran mendapatkan nilai efektifitas menggunakan N gain sebesar 76,20 termasuk dalam kategori "efektif" dan rata-rata hasil pretest dan posttest meningkat dari 66 dan menjadi 91,9. Sekolah penelitian kedua yakni SDN 05 Tarok Dipo mendapatkan nilai efektivitas sebesar 76,01 termasuk dalam kategori "efektif" dan rata rata dari hasil pretest dan posttest meningkat dari 68,75 meningkat menjadi 92,9.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat data terus meningkat sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* yang dikembangkan oleh peneliti efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Berhasil atau tidaknya media pembelajaran tersebut akan terlihat pada angket yang akan diberikan kepada guru dan peserta didik. Dari angka tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi berguna untuk melihat melihat keberhasilan empat langkah kegiatan sebelumnya karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genilly* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong di Lingkungan Sekitar Kelas V Sekolah Dasar sudah dinyatakan valid oleh ketiga validator, memperoleh penilaian sangat praktis dari respon guru dan respon peserta didik, dan efektif untuk digunakan. Dengan demikian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genilly* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Adelina, & Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Classroom Pada Materi Volume Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1906–1914.

Diana Putri, Masniladevi, Ladiva Bungsu Hasmai, F. Y. (2025). *Pengembangan E-LKPD Interaktif Menggunakan Liveworksheet Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Keberagaman Budaya Kelas V Sekolah Dasar. platform menawarkan keunggulan*

berupa kemampuan guru mengintegrasikan berbagai elemen mult. 6(3), 3017–3024.

Dinie, S. M. & D. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*), 6(3), 9940 9945. https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i3.44

Gemalla Nanda Puspa, M. (2024). Efektivitas Pengembangan Media Interaktif Berbasis Smart Application Creator Materi Menulis Teks Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Junal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12, 232–246.

Hamdani, A. D. (2021). Pendidikan Di Era Digital Yang Mereduksi Nilai Budaya. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.971

Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, 9-46*. http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344

Kinanti, S.P.P. & Masniladevi. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasae. 11, 544-554

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK*), 3(1), 101–109. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432

Mulyani, N. S., & Masniladevi. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Volume Bangun Ruang Kubus Dan Balok Siswa Kelas V SDN Gugus 2 Koto Tuo. *Journal Of Basic Education Studies*, 4(2), 1–13.

Putri, S. A., & Suriani, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6291–6301.

Resta Anda Cindy, Masniladevi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Lectora Inspire pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 3013–3023.

Riduwan & Sunarto. (2015). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.

Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatis, Kuantitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141