

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GENIALLY MENGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V UPTD SDN 013829 LEDONG TIMUR

Siti Nurhasanah¹, Reinita²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: sitinurhasanahrtg22@gmail.com

Article History

Received: 13-05-2025

Revision: 21-04-2025

Accepted: 23-05-2025

Published: 25-05-2025

Abstract. This research and development aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of Genially interactive learning media based on the Problem Based Learning (PBL) model in the Pancasila Education learning in grade V of UPTD SDN 013829 Ledong Timur. This research is a type of development research (Research and Development) that adapts the ADDIE model which includes five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research are 23 fifth-grade students. The data collection techniques used were interviews, questionnaires, and tests, while the data analysis techniques employed qualitative and quantitative approaches. The research results show that the interactive learning media based on Genially with the PBL model received a validity score of 91.11% from material experts, language experts, and media experts, which falls into the 'very valid' category. The practicality assessment results from teachers were 94% and from students were 95.90%, both of which are categorized as 'very practical'. The effectiveness test results indicate a learning completeness percentage of 75%, which is classified as high. Thus, the Genially interactive learning media based on Problem Based Learning is declared valid, practical, and effective and is able to improve the learning outcomes of students in the subject of Pancasila Education.

Keywords: Genially Learning Media, PBL, Pancasila Education

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran interaktif Genially berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V UPTD SDN 013829 Ledong Timur. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, dan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially dengan model PBL memperoleh nilai validitas sebesar 91,11% dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". Hasil penilaian kepraktisan dari guru sebesar 94% dan dari peserta didik sebesar 95,90%, yang keduanya termasuk dalam kategori "sangat praktis". Adapun hasil uji efektivitas menunjukkan persentase ketuntasan belajar sebesar 75%, yang tergolong dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif Genially berbasis Problem Based Learning dinyatakan valid, praktis, dan efektif serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Genially, PBL, Pendidikan Pancasila

How to Cite: Nurhasanah, S & Reinita. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Genially* Menggunakan Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V UPTD SDN 013829 Ledong Timur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3408-3415. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3142>

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan ajar, serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Fauzana & Muhammadi, 2024). Kurikulum berfungsi sebagai alat untuk mentransformasikan nilai-nilai pendidikan dan membentuk karakter peserta didik melalui rancangan sistematis dalam pembelajaran (Herdianti & Walidi, 2024). Dalam konteks pendidikan Indonesia, kurikulum senantiasa mengalami perubahan guna menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan zaman (Angga et al., 2022).

Sejalan dengan visi transformasi pendidikan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim, memperkenalkan Kurikulum Merdeka sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang memberi keleluasaan kepada guru untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik (Manalu et al., 2022). Salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum ini adalah Pendidikan Pancasila, yang dirancang untuk membentuk karakter, memperkuat nilai kebangsaan, serta menumbuhkan tanggung jawab peserta didik terhadap bangsa dan negara (Rachman et al., 2021).

Namun, berdasarkan observasi di UPTD SDN 013829 Ledong Timur pada 7–9 November 2024, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah, tanpa memanfaatkan teknologi secara optimal. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Rendahnya antusiasme belajar dipengaruhi oleh media pembelajaran yang tidak menarik serta kurangnya inovasi dalam penyampaian materi (Pujilestari & Susila, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi dan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan gaya belajar peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain inovasi media, pemilihan model pembelajaran juga memegang peranan penting. Salah satu pendekatan yang tepat untuk mendorong keterlibatan aktif siswa adalah *Problem Based Learning (PBL)*. PBL merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menekankan proses berpikir kritis, analisis, dan kolaborasi dalam memecahkan permasalahan nyata (Sani, 2019; Rahmadani & Taufina, 2020). Model ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa (Putri & Hamimah, 2023; Yew & Goh, 2016).

Untuk mendukung penerapan PBL dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, penggunaan media berbasis teknologi menjadi solusi yang relevan. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Genially, yaitu aplikasi yang memungkinkan guru menciptakan bahan ajar interaktif yang memadukan teks, gambar, video, kuis, dan elemen multimedia lainnya (Darmawan et al., 2024; Einstein et al., 2022). Penelitian Damayanti (2024)

menunjukkan bahwa penggunaan Genially mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran berbasis digital. Dukungan lebih lanjut ditunjukkan dalam penelitian Nurzahira et al. (2024) yang mengembangkan media Genially berbasis permainan ular tangga untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasilnya menunjukkan tingkat validitas media sebesar 94–96%, kepraktisan sebesar 96%, serta efektivitas pembelajaran dengan skor rata-rata 85,67 dan N-Gain 0,72, yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Genially dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis genially dengan model *problem based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik melalui media dan model pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena sesuai untuk proses pengembangan produk pendidikan, khususnya media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN 013829 Ledong Timur dengan subjek penelitian sebanyak 23 orang peserta didik kelas V. Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan guru kelas V untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media disusun dan diproduksi berdasarkan hasil analisis dan desain awal, kemudian divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Tahap implementasi dilakukan secara terbatas di kelas V UPTD SDN 013829 Ledong Timur, sedangkan pada tahap evaluasi, peneliti melakukan pengujian efektivitas media melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk menggali kebutuhan dan kendala pembelajaran. Angket atau kuesioner digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media dari sudut pandang guru dan peserta didik. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur

efektivitas media pembelajaran melalui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media (*pre-test* dan *post-test*). Data yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil wawancara serta komentar, saran, dan penilaian terbuka dari validator dan guru, yang dianalisis secara deskriptif. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian validasi media oleh ahli materi dan ahli media, hasil angket kepraktisan oleh guru dan peserta didik, serta nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Efektivitas media dianalisis menggunakan uji *gain score* (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially*.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan metode ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry. Model ADDIE mencakup fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pengembangan media interaktif berbasis *Genially* dimulai dari tahap analisis. Peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada guru wali kelas V di UPTD SDN 013829 Ledong Timur. Hasil dari wawancara tersebut menunjukkan beberapa permasalahan terkait pembelajaran yaitu (1) peserta didik cenderung tidak mendengarkan penjelasan guru ketika menyampaikan materi; (2) peserta didik tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan oleh guru; (3) peserta didik hanya mampu menguasai materi yang disampaikan oleh guru, tetapi kurang terampil dalam memecahkan masalah; (4) peserta didik belum sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan begitu diperlukanlah media pembelajaran yang mendorong motivasi peserta didik untuk belajar secara efektif dan sesuai dengan materi dengan tujuan pembelajaran. Selain menganalisis kebutuhan, peneliti juga menganalisis perangkat pembelajaran, kurikulum dan materi. Bahwasanya, perangkat pembelajaran yang menjadi pegangan oleh guru berupa buku pelajaran, modul ajar dan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka.

Selanjutnya, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Genially* yang menggunakan permainan ular tangga. Media ini akan terdiri dari tampilan utama, menu utama, capaian dan tujuan pembelajaran, diskusi kelompok dan latihan soal. Selain itu, peneliti juga menyusun instrument penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan seperti instrument penilaian validasi untuk ahli materi, ahli bahasa dan ahli media serta instrumen penilaian praktikalitas oleh peserta didik dan juga guru. Kemudian dilakukan kevalidan media dengan bantuan ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Peneliti juga melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli terhadap media pembelajaran

Genially yang dikembangkan sehingga mendapatkan media pembelajaran yang pantas untuk diimplementasikan kepada peserta uji coba lapangan.

Selain itu, media pembelajaran berbasis *Genially* yang dikembangkan dengan menggunakan konsep permainan ular tangga kemudian diimplementasikan dalam uji coba lapangan untuk menguji efektivitasnya secara langsung pada peserta didik. Subjek penelitian ini melibatkan sebanyak 23 siswa kelas V di UPTD SDN 013829 Ledong Timur. Pada tahap awal implementasi, siswa terlebih dahulu diberikan *Pretest* sebagai alat ukur awal untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Pancasila sebelum media pembelajaran digunakan. Selanjutnya, proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media interaktif berbasis *Genially* tersebut, yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui elemen permainan ular tangga yang memotivasi partisipasi aktif siswa. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa kemudian diberikan *Posttest* dengan tujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan mereka setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Data hasil *Pretest* dan *Posttest* ini kemudian dianalisis untuk menilai sejauh mana media pembelajaran *Genially* berbasis permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil temuan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, mulai dari proses pembuatan materi sudah berhasil, dibuktikan dengan uji validitas, kepraktisan dan keefektifan yang telah dilakukan melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan juga evaluasi dari awal hingga akhir. Dari perhitungan rata-rata dari ketiga validator maka didapatkan penilaian akhir validasi sebesar 91,11% dengan kategori sangat valid dimana kategori ini sesuai dengan penilaian dari Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021)) dengan rentang 81-100%. Oleh karena itu, media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Genially* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V UPTD SDN 013829 Ledong Timur ini valid untuk digunakan.

Hasil uji praktikalitas dari angket respon yang diberikan kepada guru dan peserta didik memperoleh hasil yang memuaskan. Hasil uji praktikalitas untuk respon guru memperoleh persentase sebanyak 94% dan angket respon peserta didik 95,90%. Sehingga berdasarkan kategori penilaian dari Ridwan dan Sunarto (dalam Salwani & Ariani, 2021) dari rentang persentase 81-100% adalah "Sangat Praktis". Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Genially* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar ini sudah praktis untuk digunakan. Penilaian uji efektivitas dari sekolah juga mendapatkan hasil yang baik. Mendapat persentase 75%. Sesuai dengan kategori penilaian dari (Reinita & Fitria, 2022) yaitu

kategori rentang 85-100% adalah “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan sudah efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Minat dan antusias siswa untuk belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi interaktif di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar. Validitas media mencapai skor 91,11% dengan kategori sangat valid, menunjukkan bahwa isi materi, tampilan visual, serta aspek kebahasaan telah memenuhi standar kelayakan. Media ini juga memperoleh tingkat kepraktisan tinggi berdasarkan tanggapan guru (94%) dan siswa (95,90%), yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil efektivitas yang mencapai 75% menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media, meskipun belum mencapai kategori “sangat tinggi”, namun sudah menunjukkan keefektifan dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan temuan dari penelitian internasional oleh Hew et al. (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan dalam kelas, dan pemahaman materi secara lebih mendalam.

Media berbasis permainan seperti ular tangga interaktif pada platform Genially mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memicu partisipasi aktif peserta didik. Hal ini memperkuat temuan Putra dan Arafah (2023) dalam jurnal *EduTech*, yang menyatakan bahwa integrasi elemen permainan (*gamification*) dalam media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran pada tingkat sekolah dasar. Interaktivitas, visualisasi, dan fleksibilitas konten dalam media Genially memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah melalui pendekatan *Problem Based Learning (PBL)*. Keberhasilan pengembangan media ini memberikan kontribusi penting bagi inovasi pembelajaran di era digital dan menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa terhadap Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Genially* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V UPTD SDN 013829 Ledong Timur. Adapun kesimpulan bahwa media pembelajaran *Genially* berbasis *Problem Based Learning* yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil penilaian memperoleh persentase sebesar 91,11%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Media pembelajaran ini kemudian diuji kepraktisannya oleh guru kelas V dan peserta didik. Hasil penilaian dari guru memperoleh nilai 94%, sedangkan dari peserta didik sebesar 95,90%, yang keduanya termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Uji efektivitas dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest. Hasil ketuntasan belajar peserta didik menunjukkan persentase sebesar 75%, yang tergolong dalam kategori “tinggi”.

REFERENSI

- Angga, A. (2022). Penerapan problem based learning terintegrasi STEAM untuk meningkatkan kemampuan 4C siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 281-294.
- Darmawan, N. H., Cahyadireja, A., Hilmawan, H., & Astuti, W. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 5318–5328.
- Fauzana, U., & Muhammadi, M. (2024). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V SDN 04 Bariang Rao–Rao Kabupaten Solok Selatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 331-342.
- Herdianti, F. D., & Waldi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas IV SDN 08 Kubu Tanjung Kota Bukittinggi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5610-5619.
- Hew, K. F., Lan, M., Tang, Y., Jia, C., & Lo, C. K. (2019). Gamifying flipped classrooms to increase student engagement: A study of learning motivation and strategies. *Computers & Education*, 141, 103633.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47.
- Putra, R. A., & Arafah, K. (2023). Pengaruh penggunaan media Genially berbasis permainan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Edutech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 45–54.
- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96. <https://doi.org/10.24036/8851412422020230>
- Reinita, R., & Fitria, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98–101. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
- Ridwan, M., & Sunarto. (2021). Dalam Salwani, R., & Ariani, N. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 12(2), 112–122.

- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>
- Sani, R. A. (2019). *Inovasi Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science* <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>