



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *GENSI CERIA* (Genially Sistem Pencernaan Manusia) Pada Siswa Kelas V SDN 02 Kedungjati Kabupaten Grobogan

Wildani Syawaluddin Ashhab¹, Sigit Yulianto²

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.11189>

Received: 25 Maret 2025

Revised: 15 Mei 2025

Accepted: 20 Mei 2025

Abstract: This study aims to develop the interactive learning media *GENSI CERIA*, based on the Genially and Wordwall applications, to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 02 Kedungjati, Grobogan Regency, in the topic of the human digestive system. The research adopts a mixed-method approach using the ADDIE development model, integrating visual, audio, text, and educational games into a Problem-Based Learning (PBL) framework. The media design considers alignment with the curriculum, learning objectives, and student characteristics to ensure ease of use and active engagement. Data collection techniques included interviews, observations, validation questionnaires, and learning outcome tests (pretest and posttest). Data analysis techniques involved quantitative descriptive analysis to evaluate the media's validity and the improvement in learning outcomes using the N-Gain score, as well as qualitative analysis to describe the results of observations and interviews. Validation by media and content experts showed excellent results, with scores of 94.1% and 93.3%, respectively. Field trials demonstrated an increase in students' average scores from 59.75 (pretest) to 90 (posttest), with an N-Gain score of 0.72, categorized as high. These results indicate that the *GENSI CERIA* interactive learning media is highly feasible, effective, and recommended for enhancing student engagement and understanding, particularly in science learning about the human digestive system.

Keywords: *GENSI CERIA*, Interactive Learning Media, Genially, Human Digestive System.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *GENSI CERIA* berbasis aplikasi Genially dan Wordwall guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 02 Kedungjati Kabupaten Grobogan pada materi sistem pencernaan manusia. Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed method dengan model pengembangan ADDIE, serta mengintegrasikan komponen visual, audio, teks, dan permainan edukatif ke dalam kerangka Problem-Based Learning (PBL). Perancangan media memperhatikan kesesuaian dengan kurikulum, capaian pembelajaran, serta karakteristik peserta didik untuk memastikan kemudahan penggunaan dan keterlibatan aktif. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, angket validasi, dan tes hasil belajar (pretest dan posttest). Teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis deskriptif kuantitatif untuk menilai kevalidan media dan peningkatan hasil belajar melalui perhitungan skor N-Gain, serta analisis kualitatif untuk mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil sangat valid, masing-masing dengan persentase 94,1% dan 93,3%. Uji coba di lapangan memperlihatkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 59,75 (pretest) menjadi 90 (posttest) dengan nilai N-Gain sebesar 0,72 yang dikategorikan tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *GENSI CERIA* sangat layak, efektif, dan

direkomendasikan untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran IPA tentang sistem pencernaan manusia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, GENSI CERIA, Genially, Sistem Pencernaan Manusia.

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan sumber daya manusia di suatu negara (Lestari & Nuryanti, 2022). Pendidikan merupakan suatu proses yang direncanakan dengan sengaja untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Potensi tersebut meliputi aspek spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral, dan keterampilan yang penting bagi kehidupan pribadi, sosial, dan bangsa. Tujuan pendidikan adalah membentuk individu yang berkembang dari kondisi awal menjadi pribadi ideal yang beriman, berbudi pekerti luhur, sehat jasmani dan rohani, cerdas, peka, memiliki kemauan kuat, produktif, mampu mengendalikan nafsu, berkepribadian matang, serta mampu beradaptasi dan berinteraksi secara positif dalam masyarakat berbudaya (Septiani & Muksin, 2021). Dalam proses pendidikan, peran guru sangat penting karena bertanggung jawab dalam membina dan mengembangkan potensi siswa secara profesional.

Guru memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul. Menurut Hidayati (2022), guru profesional adalah orang yang memiliki otoritas dan rasa tanggung jawab terhadap pendidikan peserta didiknya, baik di dalam maupun di luar sekolah. Pekerjaan ini menuntut keahlian khusus, sebab guru harus mampu membimbing anak dalam perkembangan intelektual, emosional, dan sosial.

Keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari interaksi belajar-mengajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Yogi et al., 2024). Evaluasi hasil belajar sangat penting untuk mengetahui efektivitas proses pendidikan.

Ada beberapa upaya untuk meningkatkan hasil belajar, salah satu yang efektif adalah melalui media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran dan emosi siswa, serta memudahkan pemahaman konsep abstrak. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi, daya serap, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran (Septiani & Muksin, 2021).

Pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi IPAS untuk membangun

keterampilan berpikir kritis dan problem solving siswa terhadap lingkungan alam dan sosial (Andreani & Gunansyah, 2023). Pendidikan IPAS tidak hanya menekankan teori, tetapi juga kemampuan mengelola lingkungan sekitar secara nyata, dengan tujuan membentuk karakter pelajar Pancasila yang bertanggung jawab terhadap lingkungan dan masyarakat.

Pada kenyataannya, pembelajaran IPAS di beberapa sekolah masih belum optimal karena keterbatasan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satunya terlihat di SD Negeri 02 Kedungjati, di mana hasil belajar materi sistem pencernaan masih rendah akibat metode pembelajaran yang dominan ceramah dan minim penggunaan media interaktif. Pada observasi diketahui bahwa 18 dari total keseluruhan 29 peserta didik (62,06%) belum tuntas dengan kriteria nilai ketuntasan minimal ialah 80. Salah satu yang menjadi penyebab utama ialah penggunaan media pembelajaran materi BAB 5 mengenai Sistem Pencernaan Manusia masih terbatas dan belum memanfaatkan penggunaan teknologi. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik.

Genially merupakan sebuah platform digital berbasis web yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat berbagai media pembelajaran interaktif, seperti presentasi, infografis, kuis, hingga permainan edukasi. Menurut (Eviota & Liangco, 2020), Genially memiliki keunggulan berupa antarmuka yang ramah pengguna, fleksibilitas tinggi, dan kemudahan akses tanpa harus menguasai keterampilan desain khusus. Genially mendukung berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, teks, dan animasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fatma dan Ichsan (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Genially mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Darmawan et al. (2024) juga menyebutkan bahwa sebagian besar pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menggunakan media video konvensional yang kurang interaktif, sehingga peserta didik mudah merasa jenuh. Hal ini menjadi landasan penting untuk mengembangkan media baru yang lebih menarik dan interaktif.

Meskipun berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Indonesia, data menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan signifikan, terutama dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Banyak siswa yang belum mencapai kompetensi yang diharapkan karena metode pembelajaran yang kurang variatif dan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga menurunkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Selain itu, masih sedikit penelitian yang mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis Genially secara khusus pada materi sistem pencernaan manusia dengan pendekatan Problem-Based Learning (PBL), sehingga terdapat kekurangan bukti empiris mengenai efektivitas media tersebut dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengembangkan media GENSI CERIA yang menggabungkan teknologi interaktif dan model pembelajaran PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.

Sebagai solusi, penulis melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially dengan nama **GENSI CERIA**. Media ini dirancang untuk meningkatkan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia di kelas V SD Negeri 02 Kedungjati Kabupaten Grobogan. Dengan keunggulan fitur interaktif yang mudah diakses, Genially diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang mampu menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa dan mendukung Kurikulum Merdeka secara optimal.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*), yaitu penggabungan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam satu kerangka penelitian (Dawadi et al., 2021). Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media melalui observasi dan wawancara, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan dalam pengujian efektivitas media melalui pretest dan posttest (Waruwu, 2023). Penelitian dilakukan di SD Negeri 02 Kedungjati, Kabupaten Grobogan, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas V, guru kelas, tim ahli validasi, dan peneliti.

Metode yang digunakan adalah *research and development* dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Maydiantoro, 2021). Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data kebutuhan melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru. Tahap desain mencakup perancangan media

interaktif GENSI CERIA yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media, validasi oleh ahli, serta uji coba terbatas. Selanjutnya, media yang telah divalidasi diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Data dikumpulkan melalui teknik tes (pretest dan posttest) serta non-tes (wawancara dan observasi) (Magdalena et al., 2021). Validitas instrumen diuji menggunakan rumus *point biserial*, sedangkan reliabilitas diuji dengan rumus *r11* (Haryati et al., 2023). Uji kelayakan media dilakukan oleh tim ahli dengan instrumen berbasis skor persentase. Analisis data menggunakan uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji T untuk efektivitas, dan uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Media GENSI CERIA dirancang berbasis aplikasi web *Genially* untuk mendukung pembelajaran interaktif pada materi sistem pencernaan manusia.

Hasil dan Pembahasan

Analisis (*Analyze*)

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif GENSI CERIA diawali dengan tahap analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap peserta didik dan guru kelas V SD Negeri 02 Kedungjati, Kabupaten Grobogan. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Melalui observasi di kelas dan wawancara langsung dengan guru, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan dukungan media konvensional seperti buku teks dan gambar statis, yang menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Hasil analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia. Hal ini disebabkan oleh minimnya media visual dan interaktif yang mampu menjembatani teori dengan praktik nyata. Peserta didik juga menunjukkan tingkat kebosanan yang tinggi selama proses pembelajaran, yang berimbas pada rendahnya hasil belajar. Guru mengakui bahwa keterbatasan dalam penggunaan teknologi dan media interaktif menjadi salah satu faktor utama yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Untuk memperkuat temuan tersebut, peneliti menyebarkan angket kepada guru dan siswa dengan beragam indikator yang meliputi kebutuhan terhadap

media pembelajaran, minat belajar, kemudahan memahami materi, serta preferensi terhadap media berbasis teknologi. Dari hasil angket, terungkap bahwa lebih dari 85% peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran yang lebih modern, komunikatif, serta dilengkapi dengan elemen interaktif seperti animasi, video, dan kuis digital. Sementara itu, guru juga menyatakan kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah penjelasan konsep IPA yang kompleks.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa baik guru maupun siswa sama-sama menyatakan kebutuhan yang sangat tinggi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang kontekstual dan komunikatif. Hal ini menjadi landasan utama bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif GENSI CERIA, yang diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dengan lebih efektif.

Desain (Design)

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif GENSI CERIA yang berbasis pada aplikasi *Genially* dan *Wordwall*. Proses perancangan ini dilakukan dengan memperhatikan keterkaitan yang erat antara media pembelajaran yang dikembangkan dengan kurikulum yang berlaku, capaian pembelajaran, serta tujuan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Merdeka. Tidak hanya sekadar menyajikan materi, media ini juga dirancang untuk memperkuat interaksi peserta didik melalui beragam fitur menarik seperti video pembelajaran, animasi, audio interaktif, serta kuis edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Abdurrokhman et al., 2023).

Selain itu, dalam perancangan media GENSI CERIA, peneliti juga menyusun berbagai perangkat pembelajaran pendukung yang sangat penting dalam proses pengembangan produk. Perangkat tersebut meliputi modul ajar sebagai pedoman dalam penggunaan media, serta instrumen validasi yang berfungsi untuk menguji kualitas dan kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai komponen penting seperti visual, audio, teks, dan game edukatif ke dalam kerangka pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) (Azawah et al., 2025). Integrasi ini dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa media pembelajaran tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman

belajar yang kaya dan bermakna bagi peserta didik. Setiap elemen disusun sedemikian rupa agar saling melengkapi dalam membangun suasana belajar yang aktif dan dinamis. Komponen visual seperti ilustrasi dan animasi bertujuan memperjelas konsep, sementara audio dan teks berfungsi mendukung pemahaman materi. Permainan edukatif ditambahkan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran (Hasanah & Sutiah, 2023).

Dalam proses ini, peneliti juga secara khusus memperhatikan aspek desain media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Media dirancang dengan tampilan yang menarik, warna yang kontras namun nyaman dilihat, navigasi yang sederhana, serta petunjuk penggunaan yang jelas untuk memudahkan siswa dalam mengakses dan memahami setiap bagian dari media (Ali et al., 2024). Kemudahan penggunaan ini menjadi perhatian utama agar peserta didik dapat secara mandiri berinteraksi dengan media tanpa mengalami kebingungan, sehingga potensi pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan memperhatikan desain yang ramah anak dan mempertimbangkan kemudahan akses, media GENSI CERIA diharapkan mampu menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa (Susanto et al., 2024).

Setiap sesi pembelajaran yang dirancang dengan media GENSI CERIA difokuskan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, presentasi hasil kerja, serta refleksi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam materi (Aprina et al., 2024). Pendekatan ini tidak hanya memperkaya cara penyampaian materi sistem pencernaan manusia, tetapi juga memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan analisis, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal



Gambar 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 3. Tampilan Profil Pengembang



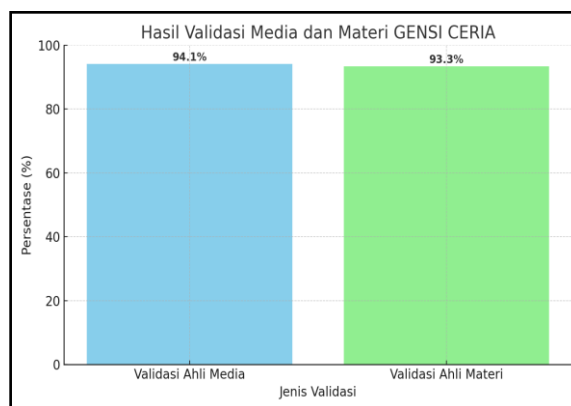
Gambar 4. Tampilan Materi Sistem Pencernaan Manusia



Gambar 5. Tampilan Wordwall di Dalam Media GENSI CERIA

Implementasi (Implementation)

Setelah media dikembangkan, tahapan implementasi dilakukan dengan terlebih dahulu melewati proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar isi, tampilan, dan kejelasan informasi (Dinia & Sari, 2025). Ahli media memberikan penilaian sebesar 94,1% dan ahli materi 93,3%, keduanya berada pada kategori "sangat layak." Tidak terdapat saran revisi signifikan dari kedua ahli, sehingga media dapat langsung digunakan untuk tahap uji coba. Berikut diagram hasil validasi materi dan media GENSI CERIA.



Gambar 6. Diagram Hasil Validasi Materi dan Media GENSI CERIA

Uji coba produk dilakukan dalam dua skala, yaitu skala kecil dan skala besar. Pada uji coba skala kecil yang melibatkan 8 siswa, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 57 menjadi 78,75. Sedangkan pada uji coba skala besar yang melibatkan 29 siswa, nilai rata-rata meningkat dari 59,75 menjadi 90. Hasil ini membuktikan bahwa media GENSI CERIA mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Keterangan	Kelas Uji Coba Produk	
		Pretest	Posttest
1.	Jumlah peserta didik	8	8
2.	Nilai Tertinggi	77	97
3.	Nilai Terendah	43	77
4.	Nilai Rata - Rata	57	78.75

Tabel 2. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Keterangan	Kelas Uji Coba Produk	
		Pretest	Posttest
1.	Jumlah peserta didik	29	29
2.	Nilai Tertinggi	83	100
3.	Nilai Terendah	50	80
4.	Nilai Rata - Rata	59.75	90

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dalam penelitian ini mencakup uji validitas dan reliabilitas terhadap butir soal pretest dan posttest untuk memastikan instrumen yang digunakan layak dalam mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Dari total 50 butir soal yang diuji, sebanyak 36 soal dinyatakan valid berdasarkan uji validitas, sementara sisanya tidak memenuhi kriteria validitas dan tidak digunakan dalam analisis akhir. Validitas soal menjadi penting untuk memastikan bahwa setiap butir mampu mengukur kompetensi yang ditargetkan. Selain itu, uji reliabilitas menggunakan rumus KR-21 menunjukkan bahwa soal-soal memiliki konsistensi internal yang baik, sehingga dapat dipercaya untuk mengukur perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi media GENSI CERIA.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Mean Pretest	Mean Posttest	Skor Maksimal	N-Gain	Kriteria
59.75	90	100	0.72	Tinggi

Selanjutnya, analisis efektivitas media dilakukan melalui uji normalitas, uji *t-test*, dan perhitungan *N-Gain*. Uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing lebih besar dari 0,05. Uji *t-test* memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif GENSI CERIA memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Ini diperkuat dengan hasil analisis *N-Gain*, yang menunjukkan peningkatan rata-rata skor sebesar 0,72, masuk dalam kategori peningkatan tinggi.

Berdasarkan tabel hasil pengujian, diketahui bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 59,75 meningkat menjadi 90 pada posttest, dengan selisih rata-rata sebesar 30,25 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif GENSI CERIA mampu secara efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia. Hasil ini sejalan dengan temuan Fatma dan Ichsan (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif

berbasis Genially secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian Darmawan et al. (2024) juga mendukung hal ini, dengan menyatakan bahwa media berbasis Genially yang mengandung unsur gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, studi oleh Arsiwi dan Arini (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Penelitian oleh Salimi et al. (2025) juga membuktikan bahwa penerapan Problem-Based Learning dengan multimedia dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa. Dukungan lainnya datang dari penelitian Masruro et al. (2021), yang menyatakan bahwa media digital dengan pendekatan problem-based learning mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan prestasi belajar IPA di tingkat sekolah dasar. Temuan-temuan ini menguatkan efektivitas GENSI CERIA sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Respons guru terhadap implementasi media GENSI CERIA juga sangat positif. Berdasarkan angket yang diberikan, guru memberikan skor total sebesar 96%, mengkategorikan media ini dalam kriteria "sangat valid." Guru menyatakan bahwa media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi abstrak secara lebih konkret dan menarik, mempermudah siswa dalam memahami konsep sistem pencernaan manusia. Selain itu, keberadaan fitur interaktif seperti video, animasi, serta game edukatif dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menumbuhkan semangat, dan mengaktifkan keterlibatan siswa secara keseluruhan.

Siswa pun memberikan tanggapan yang sangat baik terhadap penggunaan media ini, dengan nilai respons mencapai 97,5%. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak membosankan berkat adanya fitur-fitur interaktif yang menarik. Tingginya antusiasme dan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif GENSI CERIA berhasil memenuhi kebutuhan siswa akan media pembelajaran berbasis teknologi yang komunikatif dan efektif. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini membuktikan bahwa media GENSI CERIA tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga efektif secara praktis dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN 02 Kedungjati Kabupaten Grobogan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Interaktif GENSI CERIA untuk materi sistem pencernaan manusia kelas V dilakukan melalui tahapan model ADDIE, yakni analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan menggunakan aplikasi Genially dan Wordwall serta pendekatan *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Media ini telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan skor masing-masing 94,1% dan 93,3%, keduanya ber kriteria "Sangat Valid", dan didukung oleh respons positif dari guru dan siswa yang masing-masing memberikan persentase kelayakan sebesar 96%. Efektivitas media ini juga terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari 59,75 menjadi 90 setelah penggunaan media, didukung hasil uji normalitas yang menunjukkan distribusi data normal, uji t-test yang signifikan, serta N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif GENSI CERIA sangat layak, efektif, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia.

Referensi

- Abdurrokhman, D., Hamimudin, D., & Rostikawati, Y. (2023). THE USE OF GENIALLY ASSISTED PROBLEM BASED LEARNING (PBL) METHODS IN CLASS VIII STUDENTS' LEARNING TO WRITE EXPLANATION TEXTS. *Journal of Language Education Research*, 6(1), 41–63.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Aprina, E. A., Fatmawati, E., & Suhardi, A. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Muatan IPA Sekolah Dasar. 13(1), 981–990.
- Arsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram. *Journal of Classroom Action Research*, 10, 625–633.
- Binasti, A., & Sridana, N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 41–48.
- 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*, 9(2), 5318–5328.
- Dawadi, S., Shrestha, S., & Giri, R. A. (2021). Mixed-Methods Research: A Discussion on its Types, Challenges, and Criticisms. *Journal of Practical Studies in Education*, 2(2), 25–36. <https://doi.org/10.46809/jpse.v2i2.20>
- Dinia, A. F., & Sari, Y. (2025). SI JAGAD: INOVASI MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENDORONG BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR. *Jurnal PGSD UNIGA*, 4(1), 17–25.
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Terintegrasi Genially pada Materi Penjumlahan Bilangan Cacah Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Hadnistia Darmawan, N., Cahyadireja, A., Hilmawan, H., Astuti, W. D., Stkip, P., & Mutiara, B. (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.
- Haryati, Suningsih, Rosyanti, PURWANDARI, K., DAMAYANTI, A. D., ASTUTI, D., & DEWI, R. S. (2023). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN E-LEARNING UNTUK KETERAMPILAN PROSES BELAJAR IPA. *JURNAL ILMIAH IPA DAN MATEMATIKA*, 1(2), 70–74.
- Hasanah, N., & Sutiah, S. (2023). WORDWALL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. 153–166.
- Hidayati, A. N. (2022). Pentingnya Kompetensi dan Profesionalisme Guru dalam Pembentukan Karakter Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Profesi Keguruan*, 5(1), 15–22.
- Lestari, E. A., & Nuryanti. (2022). Pentingnya Kualitas

- Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Anak. *Pendidikan, Jurnal Konseling, Dan*, 4, 1349-1358.
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Gestiana, R., & Ishaq, A. R. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN TEKNIK PRE-TEST DAN POST-TEST PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DALAM KEBERHASILAN EVALUASI PEMBELAJARAN DI SDN BOJONG 04. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 150-165.
- Masruro, S., Sudibyo, E., & Purnomo, T. (2021). Profile of Problem Based Learning to Improve Students ' Critical Thinking Skills. *International Journal of Recent Educational Research*, 2(6), 682-699.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29-35.
- Salimi, M., Hidayah, R., Basari, A., & Wahyudi, E. (2025). The Implementation of Problem-Based Learning with Multimedia for Improving Scientific Process Skills. *Salud, Ciencia y Tecnología - Serie de Conferencias*.
- Septiani, D. A., & Muksin, Y. D. (2021). Penerapan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Youtube Terintegrasi 5M untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Ilmiah Peserta Didik Kelas X pada Materi Ajar Ekosistem di SMAN 1 Mataram. *Journal of Classroom Action Research*, 20, 1-5.
- Susanto, A. H., Wulandari, M. D., & Darsinah. (2024). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMAHAMAN TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 689-706.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Yogi, F., Andriani, P., & Hidayani, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.