

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF WEB GENIALLY BERBASIS KEARIFAN LOKAL ACEH

Dinda Fadilah¹, Sukirno², Rapita Aprilia³

Universitas Samudra

Dindafadil65@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Buket Meudang Ara yang masih didominasi penggunaan buku cetak dan kartu gambar, sementara pemanfaatan fasilitas teknologi seperti Interactive Flat Panel (IFP), Smart TV, dan Smartboard belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran materi budaya dan kearifan lokal Aceh belum berlangsung secara menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga pemahaman peserta didik masih perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Web Genially yang terintegrasi dengan kearifan lokal Aceh serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas V SD Negeri Buket Meudang Ara. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, validasi perangkat pembelajaran, angket respons guru dan peserta didik, serta soal pretest dan posttest. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif melalui persentase validitas dan praktikalitas serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh validasi ahli materi sebesar 96,66%, ahli bahasa 91,66%, dan ahli media 86,25%, sedangkan validasi modul ajar sebesar 96,66%, LKPD 97,14%, dan soal pretest-posttest 96,47%. Seluruh hasil validasi berada pada kategori sangat layak. Hasil respons guru memperoleh persentase 97,50% dan respons peserta didik 91,68%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 49,6 pada pretest menjadi 77,6 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 28 poin dan nilai N-Gain 0,55 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif berbasis Web Genially yang terintegrasi dengan kearifan lokal Aceh valid, praktis, dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS serta membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap budaya dan kearifan lokal Aceh.

Keywords: Media pembelajaran digital interaktif; Web Genially; kearifan lokal Aceh; IPAS; sekolah dasar.

Article history

Received:
13 July 2026

Revised:
10 August 2026

Accepted:
28 August 2026

Published:
2 September 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mengembangkan peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk memanfaatkan inovasi digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. (Sartimah, 2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menghadirkan proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik (Septi Budi Sartika et al., 2022) Dalam pembelajaran IPAS, teknologi menjadi relevan karena IPAS merupakan perpaduan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang memungkinkan peserta didik memahami

berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu (Lestari et al., 2023) Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu disajikan secara kontekstual agar materi dapat dikaitkan dengan kehidupan peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. (Hasan et al., 2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau penghubung antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi yang bertujuan menstimulus motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. (Kristanto A, 2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami perubahan dari bentuk konvensional menuju bentuk digital. (Shakilla & Teguh, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital memanfaatkan teknologi digital, internet, dan perangkat elektronik untuk membantu guru menyampaikan materi melalui teks, gambar, video, audio, animasi, dan multimedia interaktif. Media digital juga dapat membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian yang lebih konkret dan menarik (Sartimah, 2025) sedangkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat mendukung pembelajaran IPAS sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Srirahmawati et al., 2024)

Media pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. (Sinta et al., 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan teknologi berbasis multimedia yang memungkinkan komunikasi aktif dua arah antara pengguna dan media. (Fitri et al., 2024) menjelaskan bahwa media interaktif dapat memadukan teks, gambar, video, grafik, dan audio melalui perangkat elektronik sehingga materi dapat disajikan secara lebih menarik dan bervariasi. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif adalah Genially. (Alza Nabieli Zamzami & Raharjo Raharjo, 2024) menjelaskan bahwa Genially merupakan alat berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai konten digital interaktif, seperti presentasi, infografis, poster, dan materi pembelajaran multimedia. (Nasra et al., 2025) menjelaskan bahwa Genially memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, seperti presentasi, animasi, gamifikasi, infografis, gambar, dan video pembelajaran. (Rahmawati et al., 2023) juga menunjukkan bahwa Genially dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran IPAS kelas V pada Bab 7 Daerahku Kebanggaanku, khususnya topik Seperti Apakah Budaya Daerahku?, berkaitan dengan pengenalan budaya daerah, warisan budaya benda dan tak benda, kearifan lokal, serta perubahan budaya akibat interaksi dengan budaya lain. Kearifan lokal memiliki peranan penting karena dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan budaya peserta didik. (Ibrahimi & Marvida, 2025) menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam materi IPS dapat digunakan untuk mengenalkan nilai-nilai lokal, seperti adat istiadat, cerita rakyat, upacara tradisional, dan tokoh lokal sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya. (Khaeruman et al., 2024) juga menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam kurikulum dapat mendukung pemahaman peserta didik mengenai budaya dan menumbuhkan literasi budaya. Selain itu, pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal dapat dilakukan melalui pengintegrasian nilai etika, sosial, dan religius dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, kearifan lokal yang diintegrasikan ke dalam media adalah kearifan lokal Aceh, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik tradisional, makanan khas Aceh, serta berbagai budaya dan nilai kearifan lokal Aceh.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif ditemukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Buket Meudang Ara. Pembelajaran IPAS masih banyak menggunakan buku cetak dan kartu gambar, sedangkan penyampaian materi sebagian besar dilakukan secara verbal melalui penjelasan guru sehingga peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, dan kurang berpartisipasi. Sekolah sebenarnya telah memiliki fasilitas teknologi

berupa Interactive Flat Panel (IFP), Smart TV, dan Smartboard, tetapi fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran IPAS. Hasil pretest pada materi Bab 7 topik Seperti Apakah Budaya Daerahku? terhadap 25 peserta didik menunjukkan rata-rata nilai 60, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 75. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dengan pemanfaatannya dalam pembelajaran serta perlunya media yang mampu menyajikan materi kearifan lokal Aceh secara lebih menarik dan kontekstual.

Berdasarkan kondisi tersebut, media digital interaktif berbasis Web Genially yang mengintegrasikan kearifan lokal Aceh menjadi penting untuk dikembangkan. (Rahmawati et al., 2023) menunjukkan bahwa Genially dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, sedangkan (Ibrahimi & Marvida, 2025) berfokus pada integrasi kearifan lokal dalam materi IPS. Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran berbasis Genially dan integrasi kearifan lokal telah dilakukan, penelitian yang secara khusus menggabungkan teknologi Web Genially dengan kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS kelas V masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif Web Genially berbasis kearifan lokal Aceh pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009), meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual serta membantu peserta didik memahami kearifan lokal Aceh.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Web Genially* yang terintegrasi dengan kearifan lokal Aceh pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Buket Meudang Ara dengan subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi serta kebutuhan pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data penilaian terhadap produk dan respons pengguna. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, sementara tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik.

Proses pengembangan diawali dengan tahap *Analysis*, yaitu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, penggunaan media, serta permasalahan yang ditemukan di sekolah. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang media pembelajaran, mulai dari penyusunan materi, struktur penyajian, tampilan, hingga komponen interaktif yang disesuaikan dengan materi IPAS dan kearifan lokal Aceh. Selanjutnya, tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi media pembelajaran digital interaktif berbasis *Web Genially* serta melakukan validasi terhadap produk dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian. Pada tahap ini, media digunakan dalam proses pembelajaran untuk memperoleh data mengenai penggunaan produk. Selanjutnya, tahap *Evaluation* dilakukan untuk mengevaluasi produk berdasarkan data yang diperoleh selama proses pengembangan dan implementasi. Evaluasi dilakukan sebagai bagian akhir untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan berdasarkan aspek yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi, angket, dan tes. Lembar validasi digunakan untuk menilai produk dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Angket digunakan untuk memperoleh respons terhadap penggunaan media, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui pretest dan posttest. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital interaktif berbasis *Web Genially* yang mengintegrasikan materi kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pembelajaran IPAS di SD Negeri Buket Meudang Ara masih didominasi penggunaan buku guru, buku siswa, dan kartu gambar. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi seperti Interactive Flat Panel (IFP), Smart TV, dan jaringan internet, pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal sehingga peserta didik memperoleh kurang pengalaman belajar yang interaktif. Kondisi tersebut menjadi dasar pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Web Genially* yang memadukan elemen multimedia dengan muatan kearifan lokal Aceh.

Media yang dikembangkan terdiri atas pembuka halaman, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, permainan edukatif, evaluasi, serta profil pengembang. Materi disajikan menggunakan kombinasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan fitur interaktif sehingga peserta didik dapat belajar mandiri maupun bersama guru. Integrasi budaya Aceh dalam bentuk rumah adat, pakaian adat, tarian, senjata tradisional, makanan khas, dan nilai-nilai budaya menjadikan materi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik.



Gambar 1. Halaman Utama Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis *Web Genially* Media dirancang menggunakan aplikasi *Canva* sebagai desain awal, kemudian dikembangkan melalui platform *Web Genially* sehingga menghasilkan tampilan yang menarik dan mudah dioperasikan. Setiap menu saling terhubung melalui tombol navigasi yang memudahkan peserta didik berpindah dari satu materi ke materi lainnya tanpa mengalami kesulitan. Selain itu, media dilengkapi kuis interaktif dan permainan edukatif sebagai bentuk evaluasi formatif selama proses pembelajaran.

Gambar 2. Tampilan Materi dan Permainan Edukatif pada Web Genially

Pengembangan media ini sejalan dengan pendapat (Kristanto A, 2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Pagarra H & Syawaludin, 2022) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana belajar yang memungkinkan peserta didik membangun pemahamannya secara aktif.

Kevalidan Media Digital Interaktif Web Genially

Kelayakan media dinilai melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta validasi terhadap modul ajar, LKPD, dan instrumen evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh komponen memperoleh kategori sangat layak ,sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Produk

Aspek	Persentase	Kategori
Ahli Materi	96,66%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	91,66%	Sangat Layak
Ahli Media	86,25%	Sangat Layak
Modul Ajar	96,66%	Sangat Layak
LKPD	97,14%	Sangat Layak
Instrumen Tes	96,47%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek keselarasan materi, tampilan, bahasa, penyajian, dan perangkat pembelajaran. Persentase tertinggi diperoleh pada validasi LKPD sebesar 97,14% , sedangkan persentase terendah terdapat pada validasi ahli media sebesar 86,25% . Meskipun demikian, seluruh hasil validasi masih berada pada kategori sangat layak , sehingga media dinyatakan memenuhi syarat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Selama proses validasi, validator memberikan beberapa masukan, antara lain penyempurnaan tampilan halaman materi, penyesuaian warna, perbaikan penggunaan huruf kapital dan tanda baca, serta penyempurnaan materi agar lebih komunikatif. Seluruh saran tersebut diakomodasi melalui proses revisi sehingga kualitas media meningkat sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Proses revisi merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena bertujuan menghasilkan produk yang benar-benar sesuai dengan

kebutuhan pengguna. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Branch (2009) bahwa validasi ahli merupakan tahapan penting untuk memastikan kualitas produk sebelum diterapkan pada pengguna sebenarnya.

Praktikalitas Media pembelajaran digital interaktif web genially

Media kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan *Web Genially*. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas

Responden	Persentase	Kategori
Guru	97,50%	Sangat Praktis
Peserta Didik	91,68%	Sangat Praktis

Persentase tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik. Guru menilai bahwa media membantu penyampaian materi karena memiliki navigasi yang jelas, tampilan menarik, serta memudahkan pengelolaan pembelajaran. Sementara itu, peserta didik menyatakan bahwa media membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena dilengkapi gambar, video, animasi, kuis, dan permainan edukatif yang dapat diakses secara interaktif.



Gambar 3. Implementasi Pembelajaran Menggunakan *Web Genially*

Selama pelaksanaan, peserta didik terlihat aktif mengamati materi, berdiskusi, mengerjakan permainan edukatif, serta menyelesaikan proyek pembuatan poster budaya daerah. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Rahmawati et al., 2023) yang menyatakan bahwa media berbasis Genially mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Efektivitas Media Pembelajaran Digital Interaktif Web Genially

Efektivitas media dianalisis berdasarkan hasil pretest, posttest, dan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran digital berbasis *Web Genially*.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas Media

Komponen	Nilai
Rata-rata Pretest	49,6

Rata-rata Posttest	77,6
N-Gain	0,55
Kategori	Sedang

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik meningkat sebesar 28 poin , dari 49,6 menjadi 77,6 . Hasil uji N-Gain sebesar 0,55 termasuk kategori sedang, yang menunjukkan bahwa media efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi kearifan lokal Aceh.

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	Al Khadafi	40	70
2	Al Shadiq	50	80
3	Alfariq	50	70
4	Arsyla Yumna	50	80
5	Auwallu Zikri Ramadhan	60	90
6	Ayfan Nisa	60	80
7	Azka Nugraha	40	60
8	Cinta Putri	50	80
9	Cut Intan	60	90
10	Cut Syahsabila	60	80
11	Fajar Ardian	50	70
12	Fitri Wahyuni	40	70
13	M. Qadria	40	60
14	M. Abi	60	70
15	Muhammad Alfiansyah	50	80
16	Muhammad Alif	60	90
17	Muhammad Aslam	60	80
18	Muhammad Aufa	50	80
19	Muhammad Hafis	40	70
20	Muhammad Naafi	50	80
21	Muhammad Ramadhan	50	70
22	Nazril Rahandika	60	100
23	Putra Mulia	50	70
24	Putri Nabila	40	80
25	Syifa Azzahra	40	70
Total		1240	1940
Rata-Rata		49,6	77,6

Gambar 4. Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Integrasi budaya Aceh ke dalam media menjadikan pembelajaran lebih dekat dengan pengalaman peserta didik sehingga memudahkan mereka menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digital berbasis Genially memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar dan pemahaman peserta didik.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Web Genially* berbasis kearifan lokal Aceh dilakukan menggunakan model ADDIE. Media dirancang dengan memadukan teks, gambar, video, animasi, permainan, dan kuis interaktif serta diintegrasikan dengan model *Project Based Learning* (PjBL). Perancangan tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas secara langsung. Hasan dkk., (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran sehingga dapat

membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Sejalan dengan itu, menjelaskan bahwa *Genially* merupakan platform berbasis web yang dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Kevalidan Media Digital Interaktif Web Genially

Validitas media diketahui melalui penilaian ahli materi, ahli bahasa, ahli media, modul ajar, LKPD, dan instrumen pretest-posttest. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memperoleh persentase 96,66%, ahli bahasa 91,66%, ahli media 86,25%, modul ajar 96,66%, LKPD 97,14%, dan instrumen pretest-posttest 96,47%, seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kesesuaian materi dengan CP dan TP, penggunaan bahasa, tampilan dan navigasi media, kesesuaian perangkat pembelajaran, serta kualitas instrumen evaluasi. Revisi berdasarkan masukan validator, seperti pengklasifikasian materi, penyempurnaan tujuan pembelajaran, perbaikan tata letak, penggunaan huruf kapital dan tanda baca, penyesuaian sintaks PjBL, serta penyempurnaan LKPD dan soal, turut meningkatkan kualitas produk. Hal ini sesuai dengan (Hasan dkk., 2021) yang menegaskan bahwa media pembelajaran perlu disusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan serta kebutuhan peserta didik. (Kristanto A, 2016) juga menekankan pentingnya kejelasan penyampaian pesan dalam media pembelajaran agar informasi dapat dipahami secara optimal. Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif berbasis *Web Genially* berbasis kearifan lokal Aceh telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V.

Praktikalitas Media pembelajaran digital interaktif web genially

Praktikalitas media diketahui melalui angket respons guru dan peserta didik setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil respons guru dan peserta didik menunjukkan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, materi mudah dipahami, serta fitur interaktif dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran. Kepraktisan juga terlihat selama implementasi, ketika peserta didik aktif mengakses materi, mengikuti permainan edukatif, berdiskusi, mengerjakan LKPD, membuat proyek poster budaya daerah, dan mempresentasikan hasil pekerjaan. Penggunaan media digital yang dipadukan dengan PjBL membuat pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung. (Diniyati dkk., 2024) menyatakan bahwa media digital interaktif dapat mendukung kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif melalui pembelajaran yang aktif. Selain itu, (Janssens, 2024) menjelaskan bahwa pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis berdasarkan penilaian ahli, tetapi juga praktis digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran nyata.

Efektivitas Media Pembelajaran Digital Interaktif Web Genially

Efektivitas media dilihat berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest sebesar 49,6 meningkat menjadi 77,6 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 28 poin. Hasil tersebut diperkuat dengan nilai N-Gain sebesar 0,55 yang berada pada kategori sedang. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Web Genially* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik pada materi kearifan lokal Aceh. Penyajian materi melalui teks, gambar, video, animasi, dan permainan membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. (Yoseptry dkk., 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang konkret dan interaktif. (Diniyati dkk., 2024) juga menjelaskan bahwa media digital interaktif dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peningkatan tersebut juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai pihak yang aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. (Nurjamilah, dkk., 2025) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik diperlukan agar mereka dapat mengonstruksi pengetahuannya sendiri, sedangkan (Nurhayati dkk., 2025) menyatakan bahwa belajar merupakan proses aktif yang melibatkan interaksi mental dan sosial peserta didik. Dalam penelitian ini, keterlibatan tersebut diwujudkan melalui eksplorasi media, diskusi kelompok, pengerjaan LKPD, permainan, dan proyek poster budaya daerah. Integrasi kearifan lokal Aceh juga menjadi faktor pendukung karena materi pembelajaran lebih dekat dengan lingkungan dan pengalaman peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif berbasis *Web Genially* tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan ketiga aspek tersebut, media pembelajaran digital interaktif berbasis *Web Genially* berbasis kearifan lokal Aceh dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Validitas ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli yang berada pada kategori sangat layak, praktikalitas ditunjukkan oleh respons positif guru dan peserta didik dengan kategori sangat praktis, sedangkan efektivitas ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar dengan N-Gain sebesar 0,55 kategori sedang.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Web Genially* yang terintegrasi dengan kearifan lokal Aceh pada materi IPAS kelas V Sekolah Dasar menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media yang dikembangkan memuat materi, video pembelajaran, permainan edukatif, kuis interaktif, serta evaluasi yang disajikan secara menarik dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli materi memperoleh persentase 96,66%, ahli bahasa 91,66%, ahli media 86,25%, validasi modul ajar 96,66%, LKPD 97,14%, dan instrumen pretest-posttest 96,47%, yang semuanya berada pada kategori sangat layak. Uji praktikalitas menunjukkan respon guru sebesar 97,50% dan respon peserta didik sebesar 91,68%, yang termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari 49,6 pada pretest menjadi 77,6 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,55 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital interaktif berbasis *Web Genially* efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi kearifan lokal Aceh pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alza Nabiell Zamzami, & Raharjo Raharjo. (2024). Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 31–42.
<https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>
- Diniyati, A., Salma, N. D., & Farhurahman, O. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2, 97–110.
- Fitri, D., Efrizon, Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2024). Jurnal vokasi informatika

- (javit). *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 4(2), 70–77.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ibrahimi, R., & Marvida, T. (2025). Integrasi Kearifan Lokal dalam Materi IPS untuk Menumbuhkan Rasa Cinta Tanah Air pada Siswa SD Negeri 3 Kuala. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(3), 1–12.
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JAKAP/article/view/288>
- Janssens, U. (2024). Functional hemodynamic monitoring. In *Medizinische Klinik - Intensivmedizin und Notfallmedizin* (Vol. 119, Issue 8, pp. 614–623).
<https://doi.org/10.1007/s00063-024-01190-4>
- Khaeruman, K., Suastra, I. W., Arnyana, I. B. P., Suma, I. K., Mariam, S., & Nurhidayati, S. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Kurikulum untuk Menumbuhkan Literasi Budaya Siswa: Kajian Etnopedagogis. *Empiricism Journal*, 5(2), 233–239. <https://doi.org/10.36312/ej.v5i2.1998>
- Kristanto A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Nasra, A. R., Bastian, N., & Salimatussa'diyah. (2025). Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA). *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 06(01), 152–159. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JP-IPA>
- Nurhayati, T., Zulysa, D., Dhorri, M., & Adelia, N. (2025). Analisis Teori Belajar Konstruktivisme. *Jurnal Ilmiah PGMI STAI Ai-Amin Gresik*, 161–175.
<https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pgmi>
- Nurjamilah, Rizki, Bik, S. (2025). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6867–6882.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 819–827.
- Sartimah, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 19108.
- Septi Budi Sartika, Rahmania Sri Untari, Vanda Rezania, & Luluk Iffatur Rocmah. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. file:///C:/Users/Acer/Downloads/1315-Article

Text-6388-1-10-20230712.pdf

- Shakilla, A., & Teguh, P. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Perspektif Guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 120–134.
- Sinta, D., Pertiwi, K., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Akademik*, 2(11), 1–13. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/869/788>
- Srirahmawati, I., Hidayat, H., & Andang, A. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Pembelajaran Terdiferensiasi. *Edu Sociata (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 7(2), 91–99. <https://doi.org/10.33627/es.v7i2.2738>
- Yoseptry, R., Nurihayati, E., Setiani, E. E., & Silviana, K. (2025). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA (Studi Kasus SDN Giriwinaya Kabupaten Cianjur) Universitas Islam Nusantara , Indonesia * Corresponding author : rickyoseptry@uninus.ac.id Edusaintek : Jurnal Pendi. 12(2), 998–1008.*