

Efektivitas Website Genially Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Bumi dan Tata Surya

Dosen Pembimbing :
Dr. Septi Budi Sartika, M.Pd

Oleh:
Syeininah Muharromah
(208420100009)

Pendidikan IPA / Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan

LATAR BELAKANG

Media pembelajaran pada abad 21 merupakan media yang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media belajar. Media yang didukung oleh teknologi informasi bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru ataupun siswa. Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran didalamnya. Dalam hal ini guru IPA memperoleh manfaat besar dari penggunaan media pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk menyerap materi-materi yang sulit mereka pahami.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Tanggulangin dengan guru IPA. Media pembelajaran *quiziz* dan *live worksheets* sudah diterapkan di SMP Negeri 2 Tanggulangin. Menurut guru IPA penggunaan dari media pembelajaran didalam kelas baik oleh guru maupun siswa harus dikembangkan dan ditingkatkan guna mendukung proses pembelajaran yang aktif dan juga menyenangkan. Hasil belajar para siswa ini terus dinilai di bawah standar. Berdasarkan nilai hasil UTS, peneliti mengetahui bahwa 70 dari 223 siswa kelas VII mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 153 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Hasil belajar IPA kelas VII di SMP Negeri 2 Tanggulangin bisa dikatakan masih dibawah standar.

LATAR BELAKANG

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran IPA yaitu menggunakan website genially. Media website genially ini merupakan pembelajaran interaktif online yang kreatif serta inovatif. Selain itu website genially memiliki beragam fitur yang bervariasi diantaranya yaitu presentasi, animasi, gamifikasi, infografis, gambar, dan video pembelajaran. Keunggulan *Website genially* ini telah mendapatkan penghargaan pada tahun 2020 sebagai “The Best Educational Technology initiative” di Global EdTech Startup Awards selanjutnya pada tahun 2021 *website genially* mendapatkan penghargaan dari EdTechX All Stars Startup Awards pada kategori Startup Innovation & Growth.

PENELITIAN TERDAHULU

- Penelitian menurut Khoirun Ni'mah menunjukkan perbandingan persentase dan peningkatan sebelum dan sesudah pengaruh, dan dapat disimpulkan bahwa minat belajar dikelas mengalami peningkatan setelah menerapkan media *website genially* dalam proses pembelajaran daring Bahasa Indonesia dengan peningkatan sebesar 17,94 % .
- Penelitian yang dilakukan oleh Ratniati mengungkapkan bahwa penggunaan media platform *website genially* yang berfokus pada game ular tangga ini layak digunakan dengan memperoleh rata-rata skor dari ketiga ahli yaitu sebesar 4,15 dengan kategori layak dan respon dari peserta didik memperoleh nilai sebesar 88,30 % dengan kategori sangat praktis.
- Pengembangan media pembelajaran menggunakan *website genially* pernah dilakukan sebelumnya yang dilakukan oleh Einstein yang berfokus pada gamifikasi dengan memperoleh penilaian yang sangat baik dari ahli validator.

TUJUAN

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas website genially sebagai media pembelajaran IPA pada materi bumi dan tata surya

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian *pre-eksperimen design*.

Populasi dan sampel

Populasi penelitian siswa kelas VII yang dibagi menjadi 7 kelas dengan jumlah 223 siswa. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas VII A yang berjumlah 31 siswa di SMP Negeri 2 Tanggulangin. Sampel dipilih secara acak dengan menggunakan teknik random sampling

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan juga angket

Instrumen Penelitian

1. Kemampuan guru dalam mengelola kelas
2. Aktivitas siswa
3. Tes (Hasil Belajar)
4. Angket (Respon siswa)

METODE PENELITIAN

Perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan meliputi: Modul ajar, LKPD, dan media pembelajaran website genially

Teknik analisis data

Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif

HASIL DAN ANALISIS

Kemampuan guru dalam mengelola kelas

Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Rata-rata	Kategori
Pendahuluan	100	84,38	84,38	89,58	Baik
Inti	92,87	90	87,50	90,12	Sangat Baik
Penutup	100	83,33	79,17	87,50	Baik

Aktivitas siswa

Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Rata-rata	Kategori
Pendahuluan	82,46	82,66	84,07	83,06	Sangat Baik
Inti	81,82	73,60	75,89	77,10	Baik
Penutup	85,08	76,61	78,23	79,97	Baik

HASIL DAN ANALISIS

Data Tes Hasil Belajar

Kategori N-Gain	Persentase (%)
Rendah	54,83
Sedang	38,70
Tinggi	6,45

Data Hasil Respon Siswa

Indikator	Rata-rata	Kategori
Ketertarikan siswa	78,71	Baik
Bahasa	75,80	Baik
Tampilan	77,74	Baik
Penggunaan	77,20	Baik
Manfaat	77,41	Baik

HASIL DAN ANALISIS

Berdasarkan hasil penelitian terhadap ke-empat aspek tersebut, *website genially* dikatakan tidak efektif sebagai media pembelajaran IPA. Hal tersebut dikarenakan rendahnya hasil belajar siswa dengan perolehan skor sebanyak 54,83% dengan jumlah siswa memperoleh kategori N-Gain rendah sebanyak 17 siswa, siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 12 siswa dengan persentase 38,70%, dan siswa yang memperoleh kategori tinggi sebanyak 2 siswa dengan perolehan persentase 6,45%. Beberapa faktor dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya faktor internal dan eksternal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa *website genially* sebagai media pembelajaran IPA pada materi bumi dan tata surya tidak efektif dilakukan dikarenakan 1 dari 4 indikator tidak mencapai yaitu rendahnya perolehan hasil belajar siswa yang memperoleh kategori N-Gain rendah dengan persentase 54,83% dikarenakan adanya keterbatasan media yang mana hanya dapat diakses secara online dan tidak dapat diakses secara offline sehingga hal tersebut menghambat pembelajaran bagi siswa yang tidak memiliki kuota. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah jumlah pertemuan pada saat pembelajaran yang awalnya 3 kali pertemuan menjadi 4-5 kali pertemuan. Selain itu juga perlu adanya pengulangan dari penggunaan media *website genially*. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih mengenal media *website genially* lebih dalam lagi dan dapat memahami materi dengan baik, dan diharapkan hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.

REFERENSI

- [1] Y. W. D. Aryani, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Semarang Tahun Pelajaran 2008 / 2009," pp. 1–140, 2009, [Online]. Available: <http://lib.unnes.ac.id/844/1/2111.pdf>
- [2] R. Rusli, "Peranan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton," *Syattar*, vol. 1, no. 2, pp. 123–130, 2021.
- [3] S. Nurfadhillah, D. A. Ningsih, P. R. Ramadhania, and U. N. Sifa, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III," *Pensa J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 243–255, 2021.
- [4] S. Lillahata, D. M. Karesina, A. Alfons, and R. Pulung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam meningkatkan Kemandirian Belajar siswa di Era Digital," *J. Pendidik. DIDAXEI*, vol. 3, no. 2, pp. 377–393, 2022.
- R. Khairini and R. Yogica, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 5, no. 3, p. 406, 2021, doi: 10.23887/jppp.v5i3.38502.
- [6] D. Sa'diyah, "Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Bahan Ajar IPA bagi Siswa Sekolah Dasar," *J. Bintang Pendidik. Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 11–17, 2023.
- [7] I. Z. Ichsan, A. K. Dewi, F. M. Hermawati, and E. Iriani, "Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi," *JIPVA (Jurnal Pendidik. IPA Veteran)*, vol. 2, no. 2, p. 131, 2018, doi: 10.31331/jipva.v2i2.682.
- [8] Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022, doi: 10.32665/jurmia.v2i1.245.
- [9] N. Afifah, O. Kurniaman, and E. Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar," *J. Kiprah Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 33–42, 2022, doi: 10.33578/kpd.v1i1.24.
- [10] M. A. Suspito *et al.*, "Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially," *J. Efektor*, vol. 10, no. 2, pp. 207–219, 2023.

REFERENSI

- [11] N. Kholis, "Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Genially Dan Book Creator," *As-Salam J. Huk. Islam dan Pendidik.*, pp. 80–91, 2022.
- [12] N. Khoirun Ni'mah, W. Warsiman, and T. Hermiati, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang," *J. Metamorf.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2022, doi: 10.46244/metamorfosa.v10i1.1731.
- [13] R. Ratniati and R. H. Harahap, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T.P 2021/2022," *J. Penelit. Pendidik. Mipa*, vol. 7, no. 1, pp. 18–27, 2022, doi: 10.32696/jp2mipa.v7i1.1337.
- [14] J. Enstein, V. R. Bulu, and R. L. Nahak, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially," *J. Jendela Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 101–109, 2022.
- [15] R. Mamin, R. Nur, and H. Arif, "Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar 'Diseminasi Hasil Penelitian melalui Optimalisasi Sinta dan Hak Kekayaan Intelektual' Efektivitas media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar mahasiswa pada Matakuliah," pp. 348–352.
- [16] M. Taufiq, N. R. Dewi, and A. Widiyatmoko, "Pengembangan media pembelajaran IPA terpadu berkarakter peduli lingkungan tema 'konservasi' berpendekatan science-edutainment," *J. Pendidik. IPA Indones.*, vol. 3, no. 2, pp. 140–145, 2014, doi: 10.15294/jpii.v3i2.3113.
- [17] B. Bistari, "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, vol. 1, no. 2. p. 13, 2018. doi: 10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082.
- [18] M. Zein, "Peran guru dalam pembelajaran bahasa arab," *J. Inspiratif Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 274–285, 2016.
- [19] M. Hasyim, "Penerapan Fungsi Guru Dalam Proses Pembelajaran," *Auladuna*, vol. 1, no. 2, pp. 265–276, 2014, [Online]. Available: <http://103.55.216.56/index.php/auladuna/article/view/556>
- [20] M. Supartini, P. Ilmu, P. Sosial, and P. Sarjana, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo," *J. Penelit. dan Pendidik. IPS*, vol. 10, no. 2, pp. 1858–4985, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPP1>

REFERENSI

- [21] I. S. Putri, R. Juliani, and I. N. Lestari, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa dan Aktivitas Siswa Ildi Shabrana Putri , Rita Juliani , Ilan Nia Lestari The Effect Of Discovery Learning Outcomes Students and Students Activities Ildi Shabro," *J. Pendidik. Fis.*, vol. 6, no. 2, pp. 91–94, 2017.
- [22] Iswadi and Herwani, "Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Era Pademi Covid-19," *Chalim J. Teach. Learn.*, vol. 1, no. 1, pp. 35–44, 2021.
- [23] M. I. Setiadi, M. Muksar, and D. Suprianti, "Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa," *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, vol. 5, no. 4, pp. 1067–1075, 2021, doi: 10.58258/jisip.v5i4.2542.
- [24] T. Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa," *ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 03, pp. 171–187, 2018.
- [25] A. Ardila and S. Hartanto, "Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematik," *PYTHAGORAS J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 2, pp. 175–186, 2017.
- [26] T. Nabillah and A. P. Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Pros. Semin. Nas. Mat. dan Pendidik. Mat. Sesiomadika 2019*, vol. 2, no. 1, p. 659, 2019, [Online]. Available: <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- [27] K. S. Kartini and I. N. T. A. Putra, "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android," *J. Pendidik. Kim. Indones.*, vol. 4, no. 1, p. 12, 2020, doi: 10.23887/jpk.v4i1.24981.
- [28] H. Humaidi, A. Qohar, and S. Rahardjo, "Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika," *JIPM (Jurnal Ilm. Pendidik. Mat.)*, vol. 10, no. 2, p. 153, 2021, doi: 10.25273/jipm.v10i2.9108.
- [29] S. Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi," *JMIE (Journal Madrasah Ibtidaiyah Educ.)*, vol. 1, no. 1, pp. 122–141, 2017, doi: 10.32934/jmie.v1i1.29.
- [30] N. Yunarti, "Analisa Kesulitan Dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa SMP Negeri 1 Rambang," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 7, no. 4, pp. 1745–1749, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i4.1570.

Thank You



