

Artikel Nina 3.docx

by Turnitin LLC

Submission date: 14-Aug-2024 02:46PM (UTC+0530)

Submission ID: 2431905302

File name: Artikel_Nina_3.docx (273.04K)

Word count: 4549

Character count: 28907

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

Syeininah Muharromah¹⁾, Septi Budi Sartika^{*2)}

^{1,2)}Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

* Email Penulis Korespondensi: septibudi1@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to assess the effectiveness of genially website as learning media on earth and solar system material. This research uses a quantitative experimental method with a pre-experiment design research type. This research was conducted at SMP Negeri 2 Tanggulangin precisely in class VII-A, this research only used the experimental class. The sample used in this study amounted to 31 students. Data collection in this study using observation, test, and questionnaire methods. Observation is used to teacher's ability to manage classroom learning, and student activity. Activity of students. Tests are used to determine student learning outcomes consisting of 25 multiple choice questions. Questionnaires are used to measure student responses to the learning media used. Learning media used. The results showed that the effectiveness of genially website as a science learning media on the material of the earth and the solar system material is not effective due to low student learning outcomes with an N-Gain score of 54.83% score reached 54.83%.

Keywords: Effectiveness, Genially Website, Natural Learning Media, Earth and Solar System

Abstract. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas website genially sebagai media pembelajaran IPA pada materi bumi dan tata surya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian pre-eksperimen design. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tanggulangin tepatnya dikelas VII-A, penelitian ini hanya menggunakan kelas eksperimen saja. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 31 siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, tes, dan juga angket. Observasi digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikelas, dan aktivitas siswa. Test digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Angket digunakan untuk mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas website genially sebagai media pembelajaran IPA pada materi bumi dan tata surya tidak efektif dilakukan dikarenakan rendahnya hasil belajar siswa dengan skor N-Gain mencapai 54,83%.

Kata Kunci: Efektivitas, Website Genially, Media Pembelajaran IPA, Bumi dan Tata Surya

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bentuk interaksi antara guru dengan siswa didalam kelas. Selama proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan guru perlu menggunakan strategi seperti menerapkan metode pengajaran yang menarik, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan menciptakan lingkungan yang mendukung keterlibatan siswa. Salah satunya strategi yang digunakan yaitu dengan menerapkan media pembelajaran didalamnya. Media pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu komponen atau alat bantu yang digunakan untuk merangsang siswa agar terjadi proses belajar. Media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis yaitu media auditif (audio), media visual, dan juga media audiovisual. Media pembelajaran dapat memainkan peran penting dalam proses pendidikan digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas [1]. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, memudahkan siswa dalam memahami materi, efisiensi waktu dan juga tenaga, serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran. Peran media pembelajaran baik secara fisik maupun teknis dalam penggunaannya tidaklah bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan dapat membantu seorang guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran [2]. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam sebuah proses belajar [3].

Media pembelajaran pada pendidikan abad 21 merupakan media yang memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media belajar. Media yang mengombinasikan teknologi disebut sebagai media digital, media digital merupakan media yang mengintegrasikan teks, efek suara, dan musik melalui bantuan dari teknologi. Media digital yang berbantuan teknologi dapat menjadikan sebuah media pembelajaran yang interaktif dengan menyajikan sebuah konten

audio, visual, maupun audiovisual [4]. Media pembelajaran yang didukung oleh teknologi informasi bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada guru ataupun siswa. Pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pembelajaran sangat penting karena dapat memenuhi kebutuhan akan informasi yang mungkin tidak tersedia di lingkungan sekolah [5]. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi telah membawa banyak perubahan yang cukup baik dalam metode pembelajaran maupun suasana pembelajaran yang memberikan dampak signifikan terhadap siswa.

Penggunaan dari media pembelajaran telah banyak dimanfaatkan di sekolah guna menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam berbagai bidang studi, salah satunya dalam pembelajaran IPA. Pada pembelajaran IPA siswa dibekali dengan kemampuan menerapkan prinsip-prinsip ilmiah ke dalam praktik. IPA merupakan salah satu bidang studi yang terusun atas materi-materi yang kompleks [6]. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan dan mengefektifkan pendidikan dalam proses pembelajaran IPA. Beberapa media pembelajaran yang telah diterapkan dalam pembelajaran IPA yaitu *phet*, *wordwall*, *canva*, dan media pembelajaran interaktif lainnya. Pada pembelajaran IPA khususnya materi bumi dan tata surya diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran guna membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran baik berupa video maupun media gambar untuk menunjang siswa agar mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik. Guru IPA dapat memperoleh manfaat besar dari penggunaan media pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk menyerap materi-materi yang sulit mereka pahami [7].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Tanggulangin dengan guru IPA. Media pembelajaran *Quiziz* dan *Liveworksheets* 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 31% dari 223 siswa kelas VII mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 69% siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM. Hasil belajar IPA kelas VII di SMP Negeri 2 Tanggulangin bisa dikatakan masih dibawah standar.

Penggunaan media pembelajaran memberikan efek positif terhadap teknik belajar, bakat, serta kepercayaan diri siswa. Media pembelajaran ini dapat membantu siswa mempertahankan pengetahuan yang diajarkan selain mendukung guru dalam membuat proses pembelajaran lebih berhasil [8]. Media pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA yang dibuat melalui software yaitu *website genially*. *Media website genially* merupakan salah satu media pembelajaran online yang kreatif serta inovatif [9]. *Website genially* ini memiliki beberapa fitur yang bervariasi diantaranya yaitu presentasi, animasi, gamifikasi, infografis, gambar, dan video pembelajaran. Fitur gamifikasi pada *website genially* ini merupakan ciri khas yang menjadi pembeda dari media pembelajaran yang lainnya [10]. *Website genially* menawarkan berbagai fitur visual dan interaktif yang memungkinkan pembuatan konten yang lebih menarik, seperti infografis dan presentasi interaktif. Dibandingkan dengan *Quizizz*, yang lebih fokus pada kuis berbasis permainan, dan *Liveworksheet* yang menyediakan lembar kerja interaktif. *Website genially* memberikan fleksibilitas lebih dalam desain dan media. Kelebihan utamanya adalah kemampuannya untuk menciptakan pengalaman visual yang mendalam dan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia. Melalui *website genially*, pendidik mempunyai akses terhadap media pembelajaran yang interaktif yang sangat mudah digunakan. Siswa memiliki akses terhadap media pembelajaran yang menginspirasi dan memotivasi mereka untuk belajar [11].

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 % [12]. 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 [13]. 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 [14].

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti media digital berbasis IT dengan menggunakan *website genially* sebagai media pembelajaran IPA khususnya pada materi bumi dan tata surya dikarenakan materi tersebut masih bersifat abstrak yang mana materi tersebut tidak dapat diobservasi secara langsung oleh siswa sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran guna mempermudah siswa dalam memahami materi [15]. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan *website genially* sebagai salah satu media pembelajaran atas dasar pertimbangan tersebut. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menilai efektivitas *website genially* sebagai media pembelajaran IPA pada materi bumi dan tata surya.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian *pre-eksperimen design*. Penelitian ini membandingkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok yang sama. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tanggulangin dengan 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. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, tes dan juga angket. Guru dinilai kemampuannya dalam mengelola pembelajaran di kelas menggunakan lembar observasi dan aktivitas siswa juga dinilai menggunakan lembar observasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *website genially*. Media *website genially* dapat diakses melalui link berikut ini: <https://view.genial.ly/658264a3f042b50014734332/interactive-content-untitled-genially>. Tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

O₁ X O₂

Keterangan:

- O₁ : Nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan media *website genially*
 O₂ : Nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan media *website genially*
 X : Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *website genially*

Respon dari penggunaan media pembelajaran *website genially* yang diberikan kepada siswa dapat dinilai melalui angket [16]. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola kelas, lembar observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan angket respon siswa. Perangkat pembelajaran yang digunakan meliputi: modul ajar, LKPD, media pembelajaran *website genially*. Perangkat dan juga instrumen pembelajaran di validasi oleh pakar ahli di bidangnya. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistika deskriptif. Pedoman berikut ini dapat dilakukan sebagai analisis hasil penelitian:

Analisis kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dihitung dengan menggunakan rata-rata nilai dari lembar observasi, kemudian dihitung persentase dan dikategorikan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Lembar Observasi Kemampuan Guru Dalam Mengelola Kelas

| Interval Persentase | Kategori |
|---------------------|-------------|
| P > 90% | Sangat Baik |
| 80% ≤ p < 90% | Baik |
| 70% ≤ p < 80% | Cukup |
| P < 70% | Kurang |

Hasil observasi yang telah dicatat pada lembar observasi siswa digunakan untuk menganalisis tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan sejak awal hingga akhir. Setelah itu, hasilnya dihitung sebagai berikut sesuai dengan kategori pada tabel 2.

Tabel 2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

| Interval Persentase | Kategori |
|---------------------|--------------|
| p ≥ 80% | Sangat Baik |
| 60% ≤ p < 80% | Baik |
| 40% ≤ p < 60% | Cukup |
| 20% ≤ p < 40% | Buruk |
| p ≥ 20% | Buruk sekali |

Analisis hasil belajar siswa, dengan kategori pada tabel 3 menunjukkan seberapa baik kinerja media pembelajaran menggunakan *website genially* dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan *N-Gain Score*.

Tabel 3. Tes Hasil Belajar Siswa

| Nilai N-gain | Kategori |
|-----------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 < g < 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Data penggunaan media pembelajaran *website genially* yang diberikan kepada siswa diperoleh melalui analisis jawaban atau survei siswa. Menanggapi pernyataan yang berisi alternatif berikut, responden memilih salah satu dari jawaban berikut yang diyakini benar seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Angket Respon Siswa

| Penilaian | Kategori |
|--------------|--------------|
| 80% - 100% | Sangat Baik |
| 60% - 79,99% | Baik |
| 40% - 59,99% | Cukup |
| 20% - 39,99% | Kurang Baik |
| 0% - 19,99% | Sangat Buruk |

Pembelajaran IPA dengan *website genially* pada materi bumi dan tata surya dikatakan efektif, apabila kemampuan guru dalam mengelola kelas minimal kategori baik, aktivitas siswa minimal dengan kategori baik, peningkatan hasil belajar minimal kategori sedang, dan respon siswa minimal kategori baik [17].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas *website genially* sebagai media pembelajaran IPA pada materi bumi dan tata surya. Data hasil penelitian dijabarkan menjadi empat komponen yaitu, kemampuan guru dalam mengelola kelas, aktivitas siswa, tes hasil belajar, dan respon siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 tangulangin didapati hasil penelitian sebagai berikut:

Kemampuan guru dalam mengelola kelas. Keterlaksanaan pembelajaran diukur berdasarkan indikator yang terdapat pada modul ajar berdasarkan sintaks pembelajaran *cooperative learning*. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas diamati oleh 2 pengamat yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti. Dari data yang diperoleh ditunjukkan pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Data Hasil Observasi 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 |

Berdasarkan hasil observasi penilaian kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas ditinjau juga dari setiap sintaks pembelajaran didapati hasil pada indikator pendahuluan sebesar 89,58 dengan kategori baik, pada indikator inti sebesar 90,12 dengan kategori sangat baik, dan 87,50 pada indikator penutup dengan kategori baik. Dari hasil rata-rata pada ketiga indikator tersebut memperoleh nilai sebesar 89,06 dan dapat dikategorikan baik. Proses pembelajaran sangat bergantung pada guru, peran guru dalam mengelola pembelajaran di kelas sangatlah penting.

Guru yang baik adalah guru yang sebisa mungkin membuat pembelajaran berhasil, yang mana sebelum pembelajaran guru harus mempersiapkan perencanaan pembelajaran sebelumnya. Guru berperan sebagai fasilitator diantaranya yaitu, guru sebagai pemimpin, guru sebagai model, guru sebagai perencana, dan guru sebagai pembimbing [18]. Dalam pembelajaran, guru merupakan sumber daya edukatif utama. Kreativitas seorang guru menjadi hal utama pada pembelajaran, sekaligus tantangan bagi seorang guru. Guru harus mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai [19]. Proses belajar mengajar yang menyenangkan tidak tercipta begitu saja, akan tetapi pengelolaan akan dirancang oleh guru dengan merancang fasilitas belajar (media). Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan serta kompetensi siswa, semakin guru kreatif dalam menyampaikan materi maka siswa akan lebih mudah memahami pelajaran dan tidak akan mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran [20].

Aktivitas siswa merupakan kegiatan yang dilaksanakan dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Aktivitas siswa ini juga mengukur menggunakan indikator yang terdapat pada modul ajar yang sesuai dengan sintaks pembelajaran. Pengamatan aktivitas siswa dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Pengamatan aktivitas siswa ini terdapat empat orang pengamat yang mana setiap pengamat mengamati siswa pada masing-masing kelompok belajar. Hasil observasi ini digunakan untuk mengukur kontribusi siswa terhadap media *website genially* pada materi Bumi dan Tata Surya dengan menggunakan lembar observasi. Adapun data hasil observasi dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Data Hasil Observasi 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 |

Dari data pada tabel 6 dapat dilihat bahwa aktivitas siswa yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, dengan indikator pendahuluan memperoleh rata-rata sebesar 83,06 dengan kategori sangat baik, indikator inti memperoleh rata-rata sebesar 77,10 kategori baik, dan rata-rata sebesar 79,97 pada indikator penutup dengan kategori baik. Ketercapaian aktivitas siswa pada proses pembelajaran dikatakan efektif atau berhasil dengan persentase sebesar 60% sampai dengan 80% dengan kategori minimal baik. Aktivitas siswa yang paling menonjol yaitu siswa belajar menggunakan *website genially* bersama dengan kelompoknya untuk menjawab LKPD, siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab LKPD. Aktivitas siswa yang meningkat akan berpengaruh pada hasil belajar siswa [21]. Aktivitas siswa diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam tugas belajarnya. Siswa belajar dapat dilakukan secara mandiri maupun dengan kelompok belajar [22]. Proses pembelajaran menggunakan media *website genially* dikatakan berjalan dengan baik dilihat dari rata-rata pada setiap pertemuan. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas menggunakan media *website genially* dikatakan berhasil [23].

Hasil Belajar. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa yang diperoleh dari hasil belajar menggunakan media *website genially*. Siswa akan diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui tingkat hasil belajar. Tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 25 butir soal yang telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Data tes hasil belajar disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Data Tes Hasil Belajar

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

Hasil belajar adalah hasil yang disajikan yang merujuk pada penilaian setelah selesai mengikuti proses pembelajaran dengan mengevaluasi pengetahuan, sikap, dan keterampilannya melalui perubahan perilaku [24]. Pada penelitian ini hasil belajar siswa diukur menggunakan pretest dan posttest, dan data dihitung menggunakan perhitungan N-Gain score. Jumlah siswa yang memperoleh nilai N-Gain rendah dengan rincian sebanyak 17 siswa dengan persentase sebesar 54,83%, terdapat 12 siswa yang memperoleh kategori sedang dengan persentase sebesar 38,70%, dan 2 siswa memperoleh kategori tinggi dengan perolehan persentase sebesar 6,45%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa hasil belajar siswa kelas VII-A memperoleh kategori rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek seperti kesehatan, minat,

bakat, dan motivasi. Faktor eksternal di sisi lain, meliputi elemen-elemen seperti faktor keluarga, sekolah, atau bahkan faktor masyarakat [25]. Dalam hal ini guru harus lebih bijaksana dalam menentukan sebuah model pembelajaran demi menciptakan suasana kelas yang kondusif dan siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran [26].

Angket respon siswa. Respon siswa merupakan reaksi siswa yang sedang mempelajari mengenai suatu pendekatan, faktor yang mempengaruhi suatu potensi yang ingin dicapai dalam belajar. Respon ini dimaksudkan agar seorang siswa memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran *website genially* yang mana hal ini sangat penting dilakukan untuk pedoman agar suasana pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan [27]. Survei respon siswa mencakup 12 pertanyaan positif untuk setiap indikator yang ada. Respon ini dapat mencakup respon negatif maupun respon positif terhadap media yang digunakan. Hasil respon siswa dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini:

Tabel 8. 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 |

11 Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil respon siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *website genially* memperoleh kategori baik. Secara faktual hal tersebut dapat dilihat melalui indikator respon siswa yang memiliki respon baik pada setiap indikatornya. Pada indikator ketertarikan memperoleh rata-rata sebesar 78,71 dengan kategori baik, dalam hal ini terlihat bahwa siswa tertarik dalam hal menggunakan media *website genially* sebagai media pembelajaran IPA khususnya pada materi bumi dan tata surya. Indikator bahasa memperoleh rata-rata sebesar 75,80 dengan kategori baik, bahasa dalam media *website genially* ini menggunakan bahasa yang lugas, mudah dipahami dan sesuai dengan EYD. Tampilan pada media *website genially* menggunakan tombol dan fitur-fitur yang bersifat interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memperoleh rata-rata sebesar 77,74 dengan kategori baik [28]. Penggunaan media *website genially* ini dapat digunakan dimana saja baik di laptop maupun di HP, sehingga hal tersebut dapat mempermudah siswa dalam belajar, pada indikator ini memperoleh rata-rata sebesar 77,20 dengan kategori baik. Manfaat *website genially* ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk belajar selain buku, dan media lainnya dengan perolehan rata-rata pada indikator ini memperoleh rata-rata sebesar 77,41 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil dari respon siswa tersebut terlihat bahwa siswa-siswi kelas VII-A SMP Negeri 2 Tanggulangin tertarik akan media *website genially* dan dapat dipergunakan sebagai salah satu referensi media pembelajaran IPA dengan perolehan rata-rata dari kelima indikator tersebut sebesar 77,37 dengan kategori baik dan efektif digunakan [29].

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. Sebagaimana yang ditemukan peneliti bahwa, siswa menganggap IPA adalah pelajaran yang sulit sehingga minat siswa untuk belajar menjadi rendah, dan kurangnya motivasi belajar dari diri siswa itu sendiri. Selain itu faktor eksternal seperti faktor lingkungan sekolah, rumah, maupun dimasyarakat juga dapat mempengaruhi. Pada saat penelitian dilakukan terdapat beberapa siswa yang ketahuan membuka aplikasi game online bersama dengan teman sebangkunya, selain itu pada setiap pertemuan terdapat beberapa siswa yang tidak membawa HP sehingga mereka harus bergantian dengan temannya. Hal tersebut dapat menghambat jalannya pembelajaran, dan juga dapat mengurangi konsentrasi belajar siswa [30]. Berdasarkan hasil observasi awal sebelum penelitian dilakukan dengan guru IPA, beliau mengatakan bahwa memang hasil belajar IPA disekolah tersebut tergolong rendah, sudah dilakukan berbagai cara seperti penerapan media pembelajaran. Namun hal tersebut hanya mengalami kenaikan sekitar 5% - 10% saja.

IV. SIMPULAN

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.

5 UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Allah SWT atas segala pertolongan, kemudahan serta kesehatan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan artikel ini, seluruh civitas akademika Universitas Muhammadiyah Sidoarjo khususnya Program studi Pendidikan IPA Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, atas dukungan dan bantuan yang berharga selama proses penulisan ini. Kepada pihak SMP Negeri 2 Tanggulangin atas izin penelitian yang diberikan serta kepada guru IPA yang telah membantu dalam pengambilan data peneliti, kepada dosen pembimbing yang telah membimbing serta memberikan arahan kepada penulis dalam penulisan artikel. Kepada kedua orang tua dan keluarga atas dukungan, doa, serta motivasi yang diberikan kepada penulis, rekan-rekan seperjuangan yang telah mensupport penulis dalam menyusun artikel ini.

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.
- [5] 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.
- [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 Sintax 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/JPPPI>
- [21] I. S. Putri, R. Juliani, and I. N. Lestari, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa dan Aktivitas Siswa Ildi Shabrona 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 Pandemi 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 Matematika," *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.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Artikel Nina 3.docx

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

19%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|--|-----|
| 1 | Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper | 10% |
| 2 | Ilmiyatur Rosidah, Shofatill Imamah, Abdul Madjid. "OPTIMALISASI APLIKASI RENDERFOREST SEBAGAI MEDIA PENGAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI MTSN PASURUAN KOTA PASURUAN", Open Science Framework, 2021 Publication | 2% |
| 3 | es.scribd.com Internet Source | 1% |
| 4 | Riris Apriliana, Murfiah Dewi Wulandari. "The Development of Science Learning Media Using Android Applications in Solar System Subject", Jurnal Basicedu, 2022 Publication | 1% |
| 5 | jbse.ulm.ac.id Internet Source | 1% |
| 6 | repository.um-surabaya.ac.id Internet Source | 1% |

| | | |
|----|---|-----|
| 7 | Yanti Fitria. "PEMBELAJARAN LITERASI SAINS UNTUK LEVEL DASAR", INA-Rxiv, 2018 Publication | 1 % |
| 8 | Maulana Aji Suspito, Madziatul Churiyah, Mohammad Arief, Andi Basuki. "Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially", Efektor, 2023 Publication | 1 % |
| 9 | digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source | 1 % |
| 10 | zombiedoc.com Internet Source | 1 % |
| 11 | ejournal.bbg.ac.id Internet Source | 1 % |

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On