

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

¹Yarfika Halawa, ²M. Abdul Roziq Asrori, ³Yepi Sedy Purwananti

^{1,2,3}Prodi Pendidikan IPS, Universitas Bhinneka PGRI

Email: ¹yarfika.23187120011@ubhi.ac.id, ²asroriroziq@gmail.com,

³yepisedya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang dipadukan dengan metode Peer Teaching guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini difokuskan pada mata pelajaran IPS kelas VII dengan tema "Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia". Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media yang dikembangkan berbasis website Genially dan memuat materi, video pembelajaran, teman belajar, kuis, serta lembar kerja interaktif. Uji coba dilakukan dengan desain kuasi eksperimen one group pretest-posttest. Hasil menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi dari 54 menjadi 69,125 atau dari 72% ke 92,16%. Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan signifikan. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis Genially efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Genially, Peer Teaching, Motivasi Belajar.*

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di Indonesia telah mengalami peningkatan yang signifikan. Menurut Miasari dkk (2025) pendidikan di Indonesia sudah berkembang dengan pesat dengan berbagai kurikulum yang telah digunakan, salah satunya adalah kurikulum merdeka. Di era digital dan teknologi saat ini, siswa menjadi lebih mudah untuk mencari dan mendapatkan informasi tentang dunia pendidikan. Purwananti & Kotimah (2023) menyatakan bahwa, di era revolusi 4.0 yang telah menerapkan teknologi digital, maka dapat meningkatkan keterampilan kritis, kreatif dan kolaboratif dalam pembelajaran. Menurut Melati dkk (2023) penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Motivasi merupakan sebuah dorongan yang mampu mengubah individu menjadi seperti yang diharapkan. Menurut Siregar (2020) motivasi sebagai

rangsangan yang mampu mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan dan perubahan untuk tujuan tertentu yang ingin di capai. Menurut Anggraeni & Suja'i (2024) motivasi dapat membantu seseorang untuk memiliki keinginan yang besar untuk mencapai sebuah tujuan. Motivasi dapat meningkatkan semangat seseorang dalam mencapai tujuan tertentu. Menurut Fitriyah dkk (2024) menjelaskan bahwa tanpa adanya motivasi, maka kinerja, keterlibatan dan kepuasan untuk mencapai sesuatu akan mengalami penurunan. Jadi, motivasi sangat penting untuk meningkatkan semangat, keterlibatan dalam mencapai sebuah tujuan yang diinginkan.

Dalam kegiatan belajar – mengajar, motivasi belajar siswa merupakan faktor utama dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Ainurrohmah & Handayani (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan indikator utama untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Sedangkan menurut Firdaus dkk (2020) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat meningkatkan dan mendorong keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Tanpa motivasi belajar, siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Harefa dkk., 2025). Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya motivasi belajar, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Faktanya, berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa di Indonesia mengalami penurunan dari tahun ke tahun. Menurut Hidayati dkk (2022) menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa di SDN 1 Peresak semakin mengalami penurunan secara drastis dalam pembelajaran yang di akibatkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kurangnya minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran, keterbatasan fasilitas dan sarana pembelajaran. Selain itu, media dan motivasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sangat berpengaruh penting untuk memberikan dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Al Fath & Ansori (2024) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang monoton (konvensional) dan media yang membosankan akan mengakibatkan minat dan motivasi belajar siswa semakin menurun. Jadi, media dan metode pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMP Kristen Sendang sebagai tempat penelitian. Tingkat motivasi belajar siswa yang semakin menurun dan tidak terlalu terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena beberapa hal, antara lain: metode pembelajaran yang diterapkan saat pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan belum menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Penurunan motivasi belajar siswa di SMP Kristen Sendang terlihat melalui minat belajar yang berkurang dan hasil belajar yang tidak maksimal. Janah dkk (2025) menyatakan bahwa dengan adanya motivasi belajar siswa yang menurun, guru harus membuat perubahan dalam pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan lebih menarik dan menyenangkan. Melalui analisis masalah dan kebutuhan di SMP Kristen Sendang, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis *Genially* dan metode pembelajaran *Peer Teaching* sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang menurun di SMP Kristen Sendang.

Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas. Menurut Asrori dkk (2023) media pembelajaran yang kreatif dan menarik, mampu meningkatkan dan memacu motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Sedangkan Monica Gabriela Nainggolan dkk (2024) menyatakan bahwa, dengan adanya media interaktif yang menarik, maka dapat menghilangkan rasa bosan atau jenuh setiap siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Jadi, media pembelajaran interaktif mampu memacu adanya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Genially*. Menurut Syalommita & Fanani (2025) dalam penelitiannya menyatakan bahwa siswa yang menggunakan *Genially* menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang sangat signifikan dibanding dengan siswa yang tidak menggunakan media interaktif *Genially* yang terlihat melalui keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut M. Iqbal Rezky S dkk (2024) menjelaskan bahwa, pengembangan gamifikasi melalui *Genially*, mampu mendorong tingkat motivasi siswa saat

belajar. Berdasarkan data yang diperoleh, motivasi belajar siswa meningkat drastis menjadi 80% dari 63% sebelum menggunakan *Genially*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ini, mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan.

Selain media pembelajaran, metode yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar juga akan berdampak besar dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengkolaborasikan antara media dan metode pembelajaran. metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Peer Teaching*. Metode pembelajaran *Peer Teaching* mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Menurut Permana dkk (2020) metode pembelajaran *Peer Teaching* mampu meningkatkan motivasi belajar karena metode ini mampu membuat siswa lebih banyak berinteraksi dan terlibat dalam pembelajaran. Siswa yang belajar dengan teman sebayanya akan lebih mudah mengerti dan memahami karena dijelaskan oleh temannya sendiri. Kusumawardhana dkk (2024) menyatakan bahwa metode *Peer Teaching* memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih aktif dan lebih termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa, metode *Peer Teaching*, mampu memberikan dorongan kepada setiap siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian dan pengembangan sebelumnya yang dilakukan oleh Yolanda dkk (2023) menjelaskan dan menemukan bahwa Media Pembelajaran Interaktif dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Namun, penelitian tersebut hanya berfokus dalam pembuatan materi dalam bentuk media, sehingga belum ada penelitian yang membahas tentang dampak dari media yang digunakan.

Dalam penelitian ini, kebaruan yang dikembangkan oleh peneliti dari penelitian sebelumnya adalah dengan menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media, mengintegrasikan media *Genially* dengan metode pembelajaran *Peer Teaching*, Menambahkan menu kuis, lembar kerja dan menu teman belajar.

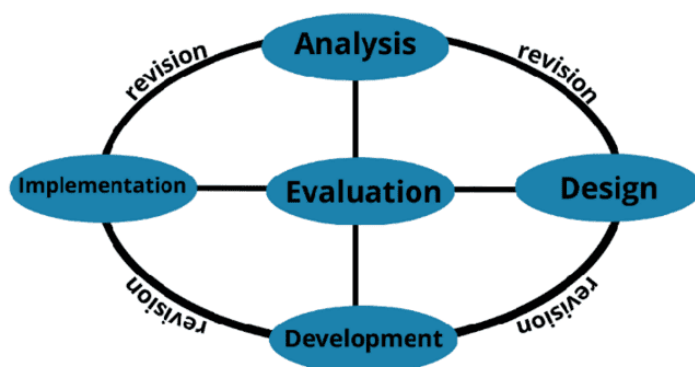
Pada pengembangan media, peneliti akan menerapkan di SMP Kristen Sendang pada mata pelajaran IPS kelas VII tema: "Potensi Sumber daya Alam di

Indonesia.” Menurut Hanafi (2024) Tujuan pembelajaran materi potensi sumber daya alam di Indonesia adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kekayaan sumber daya alam yang dimiliki Indonesia, mengembangkan kesadaran siswa akan pentingnya pemanfaatan yang bijak dan berkelanjutan, serta membekali siswa dengan pengetahuan yang relevan untuk berkontribusi dalam pengelolaan sumber daya alam secara bertanggung jawab. Pembelajaran ini juga bertujuan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa melalui media yang menarik dan kontekstual, seperti video pembelajaran interaktif.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dan pengembangan sebuah produk yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Menggunakan Metode Pembelajaran *Peer Teaching* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Pendekatan ini digunakan untuk menciptakan produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website *Genially* menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Branch & Varank (2009) menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Peneliti memilih model ADDIE karena model ini membantu dalam mengatasi masalah dengan menciptakan produk pembelajaran. Tahapan-tahapan model ADDIE terlihat pada Gambar 1.1 di bawah ini :



Gambar 1.1

Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Sumber: Branch & Varank, 2009)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema kewirausahaan dalam membangun karakter dan jiwa berwirausaha pada siswa kelas V di Gugus 3 Kecamatan Kalidawir. Fokus utama penelitian adalah pada tiga aspek: perencanaan proyek, pelaksanaan proyek, dan evaluasi proyek. Hasil penelitian disajikan secara deskriptif dengan pembahasan yang dikaitkan dengan teori dan temuan sebelumnya.

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Genially dalam pembelajaran IPS kelas VII di SMP Kristen Sendang. Hasil penelitian diperoleh melalui tahapan validasi oleh ahli, uji coba pengguna (siswa), serta pengukuran peningkatan motivasi belajar melalui pretest dan posttest. Data dikumpulkan menggunakan angket, observasi, dan wawancara, lalu dianalisis secara deskriptif dan statistik menggunakan bantuan SPSS.

1. Hasil Validasi Ahli

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian, kedalaman, dan keakuratan isi dalam media pembelajaran. Validator yang merupakan dosen bidang IPS memberikan skor total 56 dari 60 dengan persentase kelayakan sebesar 93,3%, sehingga media dinyatakan sangat layak.

Tabel 1.1

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Nama Validator	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	Isi materi, kesesuaian kurikulum, kedalaman	60	56	93,3%	Sangat Valid

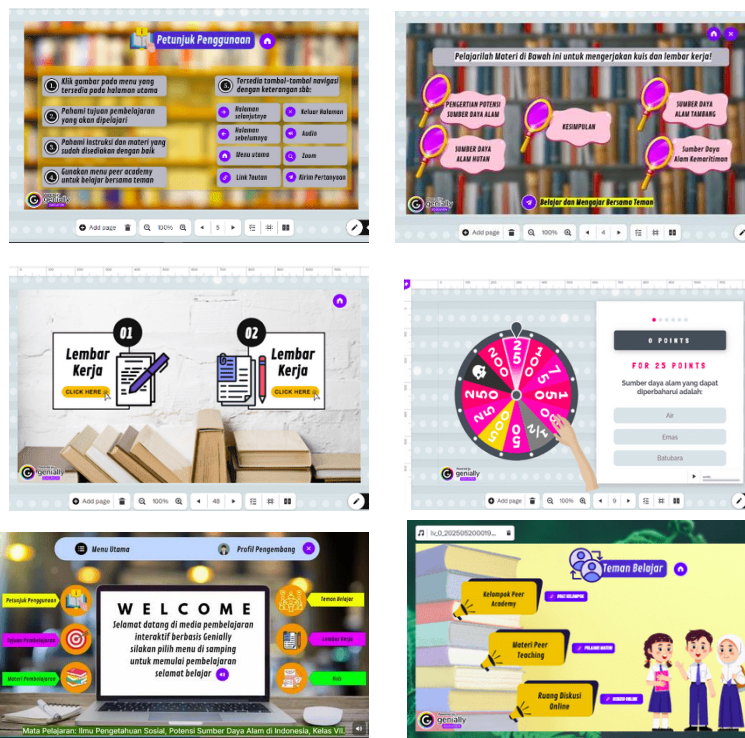
b. Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan untuk mengevaluasi tampilan visual, navigasi, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan media. Skor yang diperoleh sebesar 52 dari 60, dengan persentase sebesar 86,6%, tergolong sangat valid.

Tabel 1.2

Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Nama Validator	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	Desain visual, navigasi, interaktivitas	60	52	86,6%	Sangat Valid



Gambar 1.3 Spesifikasi Produk

c. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ini fokus pada keterbacaan, struktur kalimat, tata bahasa, serta kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa SMP. Hasil validasi memperoleh skor 54 dari 60 atau 90%, menunjukkan bahwa media sangat layak dari aspek kebahasaan.

Tabel 1.3*Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa*

No	Nama Validator	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase	Kriteria
1	Ahli Bahasa	Tata bahasa, keterbacaan, kesesuaian istilah	60	54	90%	Sangat Valid

Secara umum, hasil validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori “sangat valid” dan dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu revisi besar.

2. Hasil Uji Coba Lapangan oleh Siswa

Setelah divalidasi oleh para ahli, media diuji cobakan kepada 16 siswa kelas VII SMP Kristen Sendang. Tujuan dari uji coba ini adalah menilai respon siswa terhadap kemudahan penggunaan, kebermanfaatan media, dan tampilan grafis. Hasil angket menunjukkan rata-rata persentase skor 91,25% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Tabel 1.4*Rekapitulasi Hasil Uji Coba oleh Pengguna (Siswa)*

No	Aspek	Rata-rata Skor	Persentase	Kategori
1	Kemudahan	18,4	92%	Sangat Layak
2	Kebermanfaatan	21,6	90%	Sangat Layak
3	Kegrafikan	23,5	91,6%	Sangat Layak
Total Rata-rata			91,25%	Sangat Layak

Hasil ini mengindikasikan bahwa media Genially yang dikembangkan diterima baik oleh siswa dari berbagai aspek, terutama dalam hal interaktivitas dan visualisasi konten.

3. 3sil Uji Motivasi Belajar Siswa

Peneliti juga mengukur efektivitas media terhadap motivasi belajar siswa dengan desain *one group pretest-posttest*. Motivasi belajar diukur sebelum dan sesudah penggunaan media menggunakan angket skala Likert.

Rata-rata skor motivasi belajar sebelum perlakuan (pretest) adalah 57,69, dan setelah perlakuan (posttest) meningkat menjadi 79,13. Persentase

peningkatan motivasi dihitung sebesar 37,19%, menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Genially berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

4. Hasil Uji Statistik (Paired Sample T-Test)

Untuk menguji apakah perbedaan antara skor pretest dan posttest signifikan secara statistik, dilakukan uji T berpasangan dengan bantuan software SPSS. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Genially.

Tabel 1.5

Hasil Uji T Berpasangan (Paired Sample T-Test)

Statistik	Nilai
Mean (pretest)	57,69
Mean (posttest)	79,13
Sig. (2-tailed)	0,000
Kesimpulan	Terdapat perbedaan signifikan

5. Ringkasan Temuan

Berdasarkan hasil validasi para ahli, tanggapan siswa, serta uji efektivitas melalui pretest dan posttest, media pembelajaran interaktif berbasis Genially dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Layak digunakan dalam pembelajaran IPS berdasarkan validasi ahli (materi, media, dan bahasa) dengan kategori “sangat valid”.
- Disukai dan mudah digunakan oleh siswa berdasarkan angket uji coba pengguna, dengan persentase rata-rata 91,25%.
- Efektif meningkatkan motivasi belajar, terbukti dari peningkatan skor motivasi sebesar 37,19% dan hasil uji T yang signifikan.
- Dapat mendukung metode peer teaching, karena memungkinkan siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran secara interaktif.

B. Pembahasan Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dengan metode *Peer Teaching* dilakukan untuk menjawab permasalahan menurunnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Kristen Sendang. Pembahasan ini mengkaji hasil pengembangan secara menyeluruh, baik dari aspek desain, implementasi, efektivitas, dan pembeda dengan penelitian terdahulu, disertai analisis teoritis yang mendalam.

1. Efektivitas Model ADDIE Dalam Proses Pengembangan

Model ADDIE terbukti efektif dalam mengarahkan proses pengembangan media secara sistematis dan bertahap. Pada tahap analisis, ditemukan kebutuhan akan media yang menarik dan metode yang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menjadi dasar perancangan desain media dengan fitur-fitur interaktif, seperti kuis, video pembelajaran, teman belajar, dan lembar kerja siswa.

Penggunaan *Genially* sebagai platform interaktif membantu menyusun materi dalam bentuk yang menarik dan tidak membosankan. Implementasi metode *Peer Teaching* juga sangat relevan dalam menjawab kebutuhan keterlibatan sosial dan kolaboratif siswa, yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

2. Validasi Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta respon pengguna (siswa), media dinyatakan sangat layak. Penilaian terhadap aspek tampilan visual, isi materi, keterbacaan, serta fitur interaktif menunjukkan nilai dalam kategori "sangat baik". Masukan dari validator telah diterapkan dalam revisi produk, termasuk penyempurnaan navigasi, kejelasan instruksi, dan kualitas visual media.

Hal ini sejalan dengan pendapat Lasmawan & Kertih (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara profesional dengan memperhatikan aspek *user-experience* akan lebih mudah diterima oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran digital.

3. Peningkatan Motivasi Belajar

Uji efektivitas media menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan. Nilai rata-rata pretest motivasi adalah 54 (72%) dan meningkat menjadi 69,125 (92,16%) pada *posttest*. Uji Wilcoxon menghasilkan nilai signifikansi yang menunjukkan adanya perbedaan nyata sebelum dan sesudah penggunaan media.

Hasil ini memperkuat argumen bahwa penggunaan media interaktif dan metode pembelajaran menarik dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa (Sofyan & Dewantari, 2023).

4. Analisis Teoritis Menggunakan *Self Determination Theory*

Media dan metode yang dikembangkan mampu memenuhi tiga kebutuhan dasar menurut teori *Self Determination* oleh (Ryan & Deci, 2000), yaitu: 1). Otonomi: siswa diberi kebebasan mengakses media dan berperan aktif dalam kelompok; 2). Kompetensi: melalui kuis dan lembar kerja yang menantang dan memberi umpan balik; 3). Keterhubungan: metode *Peer Teaching* menciptakan hubungan yang kuat antar siswa dalam suasana pembelajaran yang suportif. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan sosial siswa.

5. Perbedaan Dan Keunggulan Dengan Penelitian Sebelumnya

Pada tabel 2.1 menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media *Genially*, namun belum secara spesifik mengintegrasikannya dengan metode *Peer Teaching* dan menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar secara mendalam. Beberapa perbandingan penting adalah: Yolanda dkk (2023) hanya meneliti pengembangan media *Genially* tanpa mengukur pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Rezky dkk (2024) menggunakan *Genially* dengan pendekatan gamifikasi, namun tidak mengintegrasikan metode *Peer Teaching*. Sedangkan Afifah dkk (2022) meneliti metode *Peer Teaching* untuk meningkatkan minat belajar, tetapi tidak menggunakan media digital interaktif.

Penelitian ini memiliki keunikan karena: 1). Menggabungkan media digital (*Genially*) dengan metode aktif (*Peer Teaching*); 2). Mengembangkan fitur tambahan seperti menu teman belajar dan sistem pengumpulan tugas berbasis *link*; 3). Menguji kelayakan dan efektivitas dalam konteks nyata pada siswa kelas VII SMP. Dengan demikian, pengembangan yang dilakukan bukan hanya teknis, tetapi juga pedagogis dan psikologis, menjadikannya memiliki nilai kebaruan (*novelty*) yang kuat.

6. Dampak Terhadap Proses Pembelajaran IPS

Dalam konteks mata pelajaran IPS, media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap tema “Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia” melalui penyajian visual yang menarik dan tugas - tugas kolaboratif. Hal ini menjawab kebutuhan pembelajaran kontekstual sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* menggunakan metode pembelajaran *Peer Teaching* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Kristen Sendang, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* menghasilkan media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta karakteristik materi IPS tema “Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia.” Media ini memiliki fitur interaktif seperti video, kuis, lembar kerja, serta menu *teman belajar* yang mendukung pelaksanaan metode *Peer Teaching*. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diakses melalui *link* : <https://view.genially.com/682ed9ba4997087b7bacf3c6/interactive-content-media-pembelajaran>
2. Kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam

proses pembelajaran. Media tersebut sesuai dengan kurikulum merdeka dan mampu mendukung proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3. Efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diuji melalui uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, dengan hasil nilai p-value sebesar 0.000061 yang lebih kecil dari $\alpha = 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dengan metode *Peer Teaching*. Artinya, media dan metode yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Ainurrohmah, F., & Handayani, R. (2020). The Influence Of Motivation, Learning Discipline, Teacher Competence And Parental Support On Academic Achievement Of Students (Study On Gama English Course Sukoharjo). *International Journal Of Economics, Business And Accounting Research (IJEBA)*, 4(4).
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*.
- Al Fath, M. J., & Ansori, S. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Di SMA Al Hikmah Tenjolaya Bogor). *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 2(4), 940–954.
- Aminudin, A., & Suradika, A. (2022). Peluang Dan Tantangan Dakwah Bil Lisan Melalui Youtube Sebagai Metode Komunikasi Dakwah. *Perspektif*, 2(1).
- Anggraeni, D. L., & Suja'i, I. S. (2024). Pengaruh Motivasi Dan Konsep Diri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(8), 616–627.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Asrori, M. A. R., Koiriyah, K., & Purwananti, Y. S. (2023). Pengembangan Konten Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Development Of Canva Content As Learning Media To Increase Student Motivation. *Efektor*, 10(2), 242–252.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal*

Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 5(2), 4034–4040.

Azizah, D. N., Rustaman, N. Y., & Rusyati, L. (2021). Enhancing Students' Communication Skill By Creating Infographics Using Genially In Learning Climate Change. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1806(1), 12129.

Branch, R. M., & Varank, I. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Vol. 722). Springer.

Cabrera-Solano, P. (2022). Game-Based Learning In Higher Education: The Pedagogical Effect Of Genially Games In English As A Foreign Language Instruction. *International Journal Of Educational Methodology*, 8(4), 719–729. <https://doi.org/10.12973/ijem.8.4.719>

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.

Damayanti, H., Rizky, N. N., & Sofiyah, K. (2024). Pengaruh Apresiasi Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas Rendah. *LANCAH: Jurnal Inovasi Dan Tren*, 2(2b), 829–834.

Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design Of Instruction*.

Ermayulis, S. (2022). Penerapan Metode Peer Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(1), 51–62. <https://doi.org/10.51878/Social.V2i1.1100>

Fa'izulloh, Z. D. (2024). *Analisis Literasi Matematika Peserta Didik Menggunakan Gamifikasi Berbasis Genial. Ly Pada Materi Bangun Ruang*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Firdaus, C. C., Mauludyana, B. G., & Purwanti, K. N. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *PENSA*, 2(1), 43–52.

Fitriyah, N., Sukasmono, T., Qomariyah, N., & Fawaid, M. (2024). The Role Of Leadership Style And Motivation In Improving Employee Performance. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 12(5), 1959–1968.

Ghina, A. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Di Sma Negeri 14 Bandar Lampung*. Uin Raden Intan Lampung.

Haerani, N., Ramadhana, F., Ridawati, I., Ayudiningsi, F. A., & Zalsabilah, Z. (2025). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Pada Anak Usia Dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 6(1), 234–243.

Hanafi, F., Novrianti, N., Anugrah, S., & Ramayanti, E. (2024). Pengembangan

Media Video Pembelajaran Potensi Sumber Daya Alam Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VIII SMP. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(5), 5326–5334. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i5.1771>

Harefa, Y., Lahagu, A., & Lase, A. (2025). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Terpadu Kelas Viii Di Uptd Smp Negeri 1 Gunungsitoli Utara TP 2023/2024. *Jurnal Suluh Pendidikan*, 13(1), 53–61.

Hariri, M., Masnawati, Eli., Darmawan, D. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar, Dan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Nurul Huda Al-Mashudi Sampang. *JUPI : Jurnal Ilmu Pedidikan Islam*, Vol. 23, 24–33.

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.

Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1153–1160.

Janah, M. N., Reni, D. S., Wulandari, N. S., Musayadah, B., & Maulana, R. Y. (2025). Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 197–204.

Jusdienar, A. L., & Ayunani, F. Z. (2025). Motivasi Kerja Dan Peningkatan Jenjang Karier Terhadap Kompetensi Karyawan Mega Sejahtera. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 9(2), 54–69.

Kendana, E. M. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio (Podcast) Pada Pelatihan Kepemimpinan Administrator Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Dalam Negeri. *Thejournalish: Social And Government*, 4(4), 488–495.

Kusumawardhana, A. M. M., Sahria, Y., & Santosa, B. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1289–1298. <https://doi.org/10.55681/Nusra.V5i3.3161>

Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 148–152.

Likert, R. (1932). A Technique For The Measurement Of Attitudes. *Archives Of Psychology*.

M. Iqbal Rezky S, Agus Salim, & Qomario. (2024). Pengembangan Gamification

Genially Dalam Pembelajaran Ips Kelas Vii Di Smpn 1 Upau. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.52647/Jep.V6i1.125>

Magdalena, I. (2024). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Maslow, A. H. (1943). A Theory Of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396. <https://doi.org/10.1037/H0054346>

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal On Education*, 6(1), 732–741.

Miasari, R. S., Indar, C., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2025). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53–61.

Monica Gabriela Nainggolan, Ratih Ayunda, Wahyuni Amanda Hasibuan, & Windy Antika. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 237–244. <https://doi.org/10.61132/Yudistira.V2i3.904>

Ni'mah, N. K., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.

Permana, Y., Araniri, N., & Nurhidayat, N. (2020). Penerapan Metode Peer Teaching Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Silam Di Sekolah Menengah Atas 2 Majalengka. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 2(2), 242–260. <https://doi.org/10.47453/Eduprof.V2i2.36>

Purwananti, Y. S., & Kotimah, N. (2023). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Pembelajaran IPS Di Era Revolusi 4.0. *SIPTEK: Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 1(1).

Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal Of Elementary Education And Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/Ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/Ijeeti.2023.2(1).20-31)

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory And The Facilitation Of Intrinsic Motivation, Social Development, And Well-Being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Santoso, S., & Andriyanto, W. (2012). *Aplikasi SPSS Pada Statistik Parametrik*.

- Siregar, L. Y. S. (2020). Motivasi Sebagai Pengubahan Perilaku. *Forum Paedagogik*, 11(2), 81–97.
- Sofyan, M. A. H., & Dewantari, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran TIK (Studi Kasus: SMP Negeri 1 Kota Mojokerto). *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 13981–13989.
- Sugiyanto, S., Hasim, W., & Mulyanto, T. (2025). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal Of Education*, 497–506.
- Sungkono, S. (2012). Pengembangan Intrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2, 220161.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, [Online]. Available: <https://Journal.Banjaresepacific.Com/Index.Php/Jimr>.
- Syalommitha, E. P., & Fanani, A. (2025). Pengaruh Model Giving Question And Getting Answer (GQGA) Berbantuan Media Digital Genially Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Materi Lapisan Bumi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 6(1), 146–154.
- Wang, Y., Hu, Y., Wu, F., & Chen, Y. (2022). Automatic Reward Design Via Learning Motivation-Consistent Intrinsic Rewards. *Arxiv Preprint Arxiv:2207.14722*.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/Alfihris.V2i3.843>
- Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6246–6247.
- Yusup, A. A. M., & Sari, A. I. C. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Kuliah Kalkulus. *Research And Development Journal Of Education*, 6(2), 01. <https://doi.org/10.30998/Rdje.V6i2.5457>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.