

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *GENIALLY*
DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* DAN PARTISIPASI
BELAJAR KELAS V SD NEGERI 1 PURWANEGARA**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)**

**oleh:
AMELIA
NIM. 2017405055**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Amelia

NIM : 2017405055

Jenjang : S-1

Jurusan : Pendidikan Madrasah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Belajar Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 21 November 2024

Saya yang menyatakan,






Amelia

NIM. 2017405055

HASIL LOLOS CEK PLAGIASI

2500

ORIGINALITY REPORT

21%	22%	12%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	4%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
3	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
4	id.scribd.com Internet Source	1%
5	repository.upi.edu Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	Submitted to Binus University International Student Paper	1%
8	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
9	journal.iainlhokseumawe.ac.id Internet Source	1%
10	Submitted to UC, Boulder Student Paper	1%
11	www.researchgate.net Internet Source	1%
12	Submitted to University of Leicester Student Paper	<1%
13	ejurnal.iainpare.ac.id Internet Source	<1%
14	repository.uhamka.ac.id Internet Source	<1%
15	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1%
16	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1%
17	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	<1%
18	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%



PENGESAHAN
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi berjudul

**Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk
 Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Belajar
 Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara**

yang disusun oleh Amelia (NIM. 2017405055) Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Jurusan Pendidikan Madrasah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 26 November 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 17 Desember 2024

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/Sekretaris Sidang


Dr. Siti Sarah, S.Pd.Si., M.Pd.
 NIP. 19820525 202012 2 001


Herman Wicaksono, S.Pd.I., M.Pd.I.
 NIP.19921004 202321 1 018

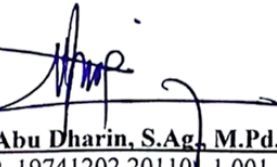
Penguji Utama


Dr. Mutijah, S.Pd., M.Si.
 NIP. 19720504 200604 2 024

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah,




Dr. Abu Dharin, S.Ag., M.Pd.
 NIP. 19741202 201101 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Amelia
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

di Purwokerto

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

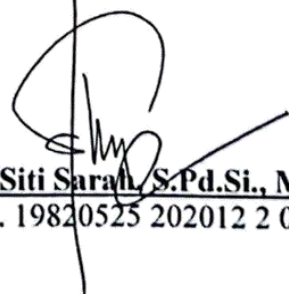
Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Amelia
NIM : 2017405055
Jurusan : Pendidikan Madrasah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran
IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan
Partisipasi Belajar Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatiannya, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 21 November 2024
Pembimbing,


Dr. Siti Sarah, S.Pd.Si., M. Pd.
NIP. 19820525 202012 2 001

**“Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS
untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Belajar
Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara”**

AMELIA
NIM. 2017405055

ABSTRAK : Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat menciptakan berbagai sarana pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Pengembangan ini perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kreativitas dan inovasi siswa, dan menciptakan aktivitas belajar yang lebih relevan. Dengan begitu kemampuan berpikir dan partisipasi belajar siswa meningkat sehingga membuahkan kualitas siswa unggul yang siap bersaing menghadapi tantangan zaman. Media *Genially* menjadi salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar kelas V SD Negeri 1 Purwanegara. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *Pretest-Posttest Control Group Design* yang menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes dan angket. Analisis data menggunakan perhitungan statistik N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dengan hasil N gain sebesar 73% (cukup efektif) untuk kelas eksperimen dan 29% (tidak efektif) untuk kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan kemampuan *Problem Solving* siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil N gain sebesar 74% (cukup efektif) untuk kelas eksperimen dan 22% (tidak efektif) untuk kelas kontrol. Maka, penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar kelas V SD Negeri 1 Purwanegara.

Kata kunci: Media *Genially*, Kemampuan *Problem Solving*, Partisipasi, IPAS

“The Effectiveness Of Using Genially Media In Science Learning To Improve Problem Solving Skills And Learning Participation Of Grade 5 Of SD Negeri 1 Purwanegara”

AMELIA
NIM. 2017405055

ABSTRACT: The increasingly rapid development of science and technology creates various educational facilities that can be utilized in the learning process to make it more effective and efficient. This development needs to be carried out to improve the quality of learning, student creativity and innovation, and create more relevant learning activities. In this way, students' thinking abilities and learning participation increase, resulting in superior quality students who are ready to compete in facing the challenges of the times. Media Genially is one of the interactive media that can be used in the learning process. This research aims to find out how effective media use is Genially in science and science learning to improve abilities Problem Solving and class V learning participation at SD Negeri 1 Purwanegara. This research uses quantitative methods with Pretest-Posttest Control Group Design which uses a control class and an experimental class. The research instruments used were tests and questionnaires. Data analysis uses N-Gain statistical calculations Score. The research results show that media use Genially in science and science learning is effective in improving abilities Problem Solving with N gain results of 73% (quite effective) for the experimental class and 29% (not effective) for the control class. This shows that media use Genially in science and science learning is effective in improving abilities Problem Solving student. The research results also show that media use Genially in science and science learning is effective in increasing learning participation. This is proven by the N gain results of 74% (quite effective) for the experimental class and 22% (not effective) for the control class. So, media use Genially in science and science learning has proven to be effective in increasing class V learning participation at SD Negeri 1 Purwanegara.

Keywords: Genially Media, Problem Solving Skills, Participation, IPAS

MOTTO

“ Janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah karena sesungguhnya pertolongan Allah itu amat dekat ”

(QS. Al-Baqarah:214)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas rahmat dan kasih sayang yang telah diberikan. Sholawat serta salam kita haturkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Alhamdulillahirobbil ‘alamiin, segala rasa syukur dan terima kasih penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Adi Purnomo dan Ibu Sularmi yang telah mendukung dengan sepenuh hati, mendoakan tiada henti, dan menyayangi setiap hari.
2. Diri saya, terima kasih sudah bertahan.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur selalu saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam selalu kita curahkan kepada junjungan kita, Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir nanti. Semoga kita semua termasuk ke dalam golongan umat Islam yang mendapatkan syafa'atnya di akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fauzi, M. Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
2. Prof. Dr. Suparjo, S. Ag., M. A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
3. Dr. Nurfuadi, M. Pd. I., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
4. Prof. Dr. Subur, M. Ag., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
5. Hendri Purbo Waseso, M. Pd. I., Koordinator Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
6. Dr. Abu Dharin, M. Pd., Penasihat Akademik kelas B Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2020 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
7. Dr. Siti Sarah, S.Pd.Si., M. Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk senantiasa membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan kebaikan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

8. Segenap dosen dan staff administrasi UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah membantu selama perkuliahan dan penyusunan skripsi
9. Darinah S.Pd.SD., M. Pd., Kepala SD Negeri 1 Purwanegara yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian skripsi ini
10. Wahyu Dwi Pamungkas, S.Pd. selaku wali kelas 5A dan Machwiati, S.Pd. selaku wali kelas 5B yang banyak membantu proses penelitian ini sehingga dapat terselesaikan
11. Siswa kelas 5A dan 5B tahun ajaran 2024/2025 SD Negeri 1 Purwanegara yang telah menyambut hangat dan berkontribusi dalam memperoleh data dalam skripsi ini hingga memberikan kenyamanan saat melakukan penelitian.
12. Kedua orang tua penulis, Bapak Adi Purnomo dan Ibu Sularmi yang memberikan semua pengorbanan untuk selalu memberikan yang terbaik dan doa yang tidak pernah berhenti terucap.
13. Adik penulis, Egi Argiansyah (Alm.) yang sangat penulis cintai dan selalu dirindukan.
14. Sahabat-sahabat penulis, yang setia mendampingi dan mewarnai hari-hari penulis, memberikan dukungan dan semangat serta kesabarannya atas setiap keluh kesah penulis. Terima kasih untuk seluruh perhatiannya.
15. Teman seperjuangan PGMI B 2020 yang telah kebersamai selama masa perkuliahan yang memberikan kebahagiaan, ilmu serta pengalaman berharga yang dapat menjadi motivasi dan semangat penulis.
16. Semua pihak yang berkontribusi dan membantu penulis baik dari segi moral, spiritual maupun material

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas semua yang telah diberikan dan menjadikannya amal saleh.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HASIL LOLOS CEK PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional	5
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Pembahasan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kerangka Teoritis.....	11
B. Penelitian Terkait	23
C. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	28

A. Jenis Penelitian.....	28
B. Variabel dan Indikator Penelitian	29
C. Konteks Penelitian	30
D. Metode Pengumpulan Data.....	31
E. Instrumen Penelitian	32
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	39
G. Teknis Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Penyajian Data	47
B. Analisis Data.....	52
C. Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP.....	57
A. Simpulan	57
B. Keterbatasan Penelitian.....	57
C. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	63
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	28
Tabel 3. 2 Rancangan Waktu Penelitian	30
Tabel 3. 3 Skor Pilihan Angket	32
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Tes Kemampuan <i>Problem Solving</i>	33
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Partisipasi Belajar	36
Tabel 3. 6 Interval Kriteria Aiken V	39
Tabel 3. 7 Hasil Uji Aiken V Instrumen Tes	40
Tabel 3. 8 Interval Kriteria Aiken V	41
Tabel 3. 9 Hasil Uji Aiken V Instrumen Angket	41
Tabel 3. 10 Validitas Tes	43
Tabel 3. 11 Validitas Angket	44
Tabel 3. 12 Reliabilitas Tes	45
Tabel 3. 13 Reliabilitas Angket	45
Tabel 3. 14 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan Nilai Gain	46
Tabel 4. 1 Jadwal Proses Penelitian	47
Tabel 4. 2 Data Nilai Tes Kemampuan <i>Problem Solving</i>	50
Tabel 4. 3 Data Angket Partisipasi Belajar	51
Tabel 4. 4 Perhitungan N-Gain Score	52
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan N-Gain	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu upaya yang disengaja dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses dimana peserta didik menggunakan potensi yang dimilikinya dalam pemahaman agama dan spiritual, pengendalian diri, kemanusiaan, kecerdasan, moral, dan kemahiran yang penting dan diperlukan untuk pertumbuhan pribadi mereka dan kemajuan masyarakat¹. Pendidikan merupakan upaya kognitif peserta didik yang terlibat dalam belajar memahami dan menganalisis informasi sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir individu. Setiap pengalaman yang memiliki dampak formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan juga dapat dianggap pendidikan².

Berdasarkan Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai potensinya secara maksimal dan menjadi individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini juga turut membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat, berakhlak mulia, tangguh, cerdas, terampil, imajinatif, mandiri, demokratis, dan teliti³. Hal ini mengandung arti bahwa pendidikan dapat membentuk peserta didik yang bermartabat secara karakter, nilai, dan perilaku sesuai dengan perkembangan zaman.

Pendidikan abad 21 sekarang ini bersifat konstruksional dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan berperan

¹Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

² Verdinandus Lelu Ngongo, Taufiq Hidayat, and Wijayanto, "Pendidikan Di Era Digital," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang* 2 (2019): 628–638, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3093>.

³ Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, vol. 3 (Indonesia, 2003), <https://www.jstor.org/stable/40971965>

REFERENCES.

menjadi upaya dalam mewujudkan generasi bangsa yang sesuai dengan empat pilar kehidupan mencakup *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together*. Pembelajaran harus dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, dapat memecahkan masalah, berkomunikasi, dan kolaborasi⁴. Pencapaian keterampilan tersebut dapat dilakukan dengan memperbarui kualitas pembelajaran, membudayakan kreativitas dan inovasi siswa, dan mendesain aktivitas belajar yang lebih relevan dengan dunia nyata. Dengan begitu partisipasi siswa dalam kegiatan belajar meningkat sehingga membuahkan kualitas siswa unggul yang siap bersaing menghadapi tantangan zaman.

PISA (*Program for International Student Assessment*) melaporkan Indonesia berada di peringkat 68 dengan skor matematika (379), sains (398), dan membaca (371). Penelitian ini mengevaluasi prestasi siswa usia 15 tahun dalam disiplin ilmu matematika, sains, dan membaca. Hasil ini mengalami penurunan tajam kinerja siswa (*steep learning loss*) secara umum pada ketiga disiplin ilmu. Hal ini menunjukkan masih rendahnya kompetensi anak-anak usia 15 tahun pada keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) lainnya masih belum tergarap secara memadai⁵. Artinya kualitas pembelajaran yang dijalankan sekolah-sekolah masih rendah.

Sarana pendidikan sekarang ini sudah menggunakan teknologi digital baik sebagai alat informasi atau sarana pembelajaran untuk mendukung pembelajaran. Perkembangan IPTEK yang pesat menciptakan peralatan dan aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pengembangan ini sangat perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik dan monoton. Penggunaan

⁴ Farida Rahmawati and Idam Ragil Widiyanto Atmojo, "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6271–6279.

⁵ Syamsir Alam, "Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023," last modified 2023, <https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023>.

media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien⁶.

Model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa dan memberikan respon positif terhadap implementasi model pembelajaran interaktif⁷. Media pembelajaran menjadi salah satu alat bantu pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, menjadikan peserta didik kreatif dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran⁸. Peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong peserta didik untuk menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Hal ini karena media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajiannya⁹.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan produk dari pengembangan Kurikulum Merdeka yang menggabungkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antarmanusia sehingga dalam pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa. Namun dalam implementasinya guru melaksanakan konten pembelajaran IPAS yang terpisah, baik IPA maupun IPS. IPAS menjadi satu kesatuan diharapkan mampu menjadi salah satu solusi dalam pengembangan kemampuan berpikir siswa¹⁰. Dalam ranah IPA, salah satu tujuan pendidikan adalah untuk memperbaiki pemikiran kritis, respon logis,

⁶ Mulyani F and Haliza N, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 3, no. 1 (2021).

⁷ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.

⁸ Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97, http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.

⁹ Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0."

¹⁰ Ayu Nanda. I Made Ari Winangun Septiana, "Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar," *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2023): 43–54, file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB (2).pdf.

dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah¹¹. Oleh karena itu, siswa harus memiliki kemampuan pemecahan masalah yang tinggi agar mampu menyelesaikan permasalahan ataupun soal yang diberikan.

Sesuai dialog awal dengan guru di SD Negeri 1 Purwanegara mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran berpusat pada guru dan juga terbatasnya media dan sarana prasarana yang mendukung pembelajaran sehingga terkesan monoton dan tidak menarik. Hal ini membuat sedikitnya minat siswa terhadap pembelajaran IPA sehingga menghambat kemampuan pemecahan masalah siswa juga tidak adanya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Padahal SD Negeri 1 Purwanegara ditetapkan sebagai salah satu sekolah penggerak kurikulum merdeka di Purwokerto yang mana teknologi dalam proses pembelajaran berdiferensiasi tidak dapat terpisahkan karena perannya yang saling berhubungan.

Berdasarkan penyebab tersebut, langkah yang dapat dilakukan dengan menyajikan pembelajaran yang dipadukan dengan berbagai media yang dapat merangsang minat siswa. Media *Genially* hadir sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Media *Genially* merupakan *platform* pembelajaran *online* yang menyediakan konten pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik berupa presentasi, video pembelajaran ataupun berbentuk *game*. Media *Genially* ini menyediakan konten pembelajaran yang dapat memenuhi gaya belajar siswa baik visual, auditori, maupun kinestetik karena didalamnya memuat berbagai fitur yang bervariasi, seperti presentasi, animasi atau video, infografis, poster elektronik, kuis, dan *games*¹². Media *Genially* diakses secara *online* dan dapat disimpan secara

¹¹ Mustafa Dogru, "The Application of Problem Solving Method on Science Teacher Trainees on the Solution of the Environmental Problems", *The International Journal of Environmental and Science Education*, Vol 3 No. 1, 2008

¹² Nailah Fatma and Ichsan, "Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah," *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 50–59.

offline sehingga mudah untuk diakses kapan saja dan di mana saja¹³. Media *Genially* dengan kelebihanannya itu mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dibuktikan dengan sebuah penelitian mengatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis *platform Genially* pada subtema penghematan energi menghasilkan respon positif peserta didik yang sangat antusias, menarik minat peserta didik dan menambah motivasi belajar serta melatih kemandirian¹⁴.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mengadakan penelitian di SD Negeri 1 Purwanegara dengan pembelajaran menggunakan media *Genially* sehingga dirancanglah studi untuk mengetahui “efektivitas penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar kelas 5 SD Negeri 1 Purwanegara”.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam “efektivitas penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar kelas V SD Negeri 1 Purwanegara” adalah sebagai berikut:

1. Media *Genially*

Media *Genially* merupakan *platform* media pembelajaran yang termasuk dalam jenis audio-visual dan interaktif. *Genially* adalah *platform* berbasis web (*online*) yang dapat digunakan untuk menampilkan konten presentasi tentang materi pembelajaran yang menarik atau hal-hal lain yang bersangkutan dengan cara cepat dan mudah. Media *Genially* juga dapat digunakan untuk membuat *game* kuis sesuai dengan materi yang akan diajarkan dengan berbagai fitur

¹³ Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman Warsiman, and Titik Hermiati, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang,” *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (2022): 1–10.

¹⁴ Maria Septianingsih, Dadang Kurnia, and Nur Hikmah, “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON THE GENIALLY PLATFORM ON THE SUBTHEME” 15 (2023): 34–38.

yang bervariasi¹⁵. Media *Genially* merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran *online* yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif¹⁶. Bahan ajar ini berupa presentasi, *game*, kuis, video pembelajaran dan sebagainya. Hal ini dapat menciptakan kolaborasi antara siswa dan guru sehingga terbentuk kondisi yang interaktif. Berdasarkan pemaparan tersebut, media *Genially* disimpulkan sebagai media pembelajaran *online* yang menghasilkan konten kreatif dan interaktif berupa presentasi, *game*, kuis, ataupun video pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa.

2. Kemampuan *Problem Solving*

Problem Solving merupakan suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak begitu mudah segera dapat dicapai¹⁷. *Problem Solving* juga diartikan sebagai kemampuan mencari informasi, menganalisis situasi, dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif sehingga dapat mengambil suatu tindakan keputusan untuk mencapai sasaran¹⁸. Pendapat lain menyebutkan bahwa *Problem Solving* adalah salah satu bagian dari proses berpikir yang berupa kemampuan untuk memecahkan masalah¹⁹. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Problem Solving* adalah usaha yang dilakukan untuk mencari jalan keluar dalam mencapai suatu tujuan tertentu dengan mencari informasi, menganalisa situasi, dan mengidentifikasi masalah.

¹⁵ Hamidullaoh Ibda et al., *Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 Dan PPRA* (Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2023).

¹⁶ Anisya Yolanda and Rini Sri Indriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (2023).

¹⁷ A.M.Irfan Taufan Asfar and Syarif Nur, *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving : Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah* (Sukabumi: CV Jejak, 2018).

¹⁸ Darmawan Harefa, "Perbedaan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Pembelajaran Problem Posing Dan Problem Solving Pada Siswa Kelas X-MIA SMA Swasta Kampus Telukdalam," *Sinasis* 1, no. 1 (2020): 109.

¹⁹ Anwar Anwar and Sutisna Sutisna, "Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SD," *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika* (2022): 71–78.

3. Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar merupakan keikutsertaan siswa baik aspek fisik maupun psikisnya dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang memuaskan²⁰. Pendapat lain menyebutkan, partisipasi siswa merupakan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang nampak dari respon, keberanian bertanya, mengungkapkan, dan mempertahankan pendapatnya, serta proses saling belajar dan membelajarkan²¹. Jadi, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa merupakan keterlibatan siswa secara aktif baik mental dan emosionalnya untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

4. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar mempelajari ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya²². Jadi, IPAS merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari alam dan manusia.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang ingin dicarikan jawabannya melalui penelitian. Rumusan masalah disusun secara singkat,

²⁰ Ratna Harmain, "Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Materi Mengidentifikasi Macam-Macam Limbah Melalui Metode Diskusi," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 01, no. 1 (2021): 35–42.

²¹ Ariswan Usman Aje, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament*, 1st ed. (Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka, 2022).

²² Inggit Dyaning Wijayanti and Anita Ekantini, "Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar," *Pendas; Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 2100–2113, <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>.

padat, jelas, dan dituangkan dalam bentuk kalimat tanya. Rumusan masalah yang baik akan menampakkan variabel-variabel yang diteliti dan dapat diuji secara empiris²³.

Berdasar pada identifikasi masalah yang disebutkan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas peneliti adalah:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* siswa kelas V SD Negeri 1 Purwanegara?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan partisipasi belajar kelas V SD Negeri 1 Purwanegara?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui efektivitas penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* siswa kelas V SD Negeri 1 Purwanegara.
- b. Mengetahui efektivitas penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan partisipasi belajar kelas V SD Negeri 1 Purwanegara.

2. Manfaat Penelitian

Harapan peneliti setelah melakukan penelitian ini agar dapat memberikan sumbangan sebagai berikut :

- a. Manfaat secara teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPAS

²³ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode* (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019).

menggunakan media *Genially*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian berikutnya.

b. Manfaat secara praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana untuk menambah wawasan pengetahuan sebagai bekal nantinya ketika terjun ke lapangan mengabdikan menjadi seorang pendidik.

2) Bagi Peserta Didik

Peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran IPAS menggunakan media *Genially* sehingga dapat meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar peserta didik.

3) Bagi Guru

Menambah pengetahuan dan ide kreatif dalam mengembangkan media-media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam proses pembelajaran IPAS.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi pembahasan skripsi dari bab pertama sampai bab terakhir yang ditulis dalam bentuk narasi dengan urutan logis dan koherensif²⁴. Dalam pembahasan secara sistematis terbagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, isi, dan akhir skripsi.

Bagian awal mencakup halaman judul, halaman pernyataan keaslian, abstrak, nota dinas pembimbing, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar. Selanjutnya bab I berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

²⁴ Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, *Panduan Menulis Skripsi Tahun 2022*, ed. Safrudin Aziz (Purwokerto: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022).

Bagian bab II landasan teori berisi tentang kerangka teori yang meliputi; 1) media pembelajaran, 2) media *Genially*, 3) kemampuan *Problem Solving*, 4) partisipasi belajar, 5) pembelajaran IPAS, dan 6) Sistem Pernapasan Manusia di SD/MI, penelitian terkait, dan hipotesis. Bab III metode penelitian berisi tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sample penelitian, variabel dan indikator penelitian, metode pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknis analisis data.

Bab IV menjelaskan data hasil penelitian yang dibahas dan dianalisis. Bab V berisi penutup kesimpulan dan saran. Bagian akhir skripsi, terdiri atas daftar pustaka, dan lampiran tertentu serta riwayat hidup.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi²⁵. Media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang membuat siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap²⁶.

Suatu media disebut media pendidikan ketika media tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran²⁷. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada peserta didik dengan tujuan informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik²⁸. Pendapat lain menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web²⁹.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan,

²⁵ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019).

²⁶ Hamdan Husein, *Media Pembelajaran Efektif*, Fatawa Publishing (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover.

²⁷ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021).

²⁸ Marlina et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

²⁹ M Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran* (Makassar: Cendekia Publisher, 2020).

dan kemauan siswa sehingga menciptakan sebuah interaksi. Jenis media pembelajaran berdasarkan teknologi diklasifikasikan atas 4 kelompok:

- a. Media hasil teknologi cetak,
- b. Media hasil teknologi audio-visual,
- c. Media hasil teknologi berbasis komputer,
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer³⁰.

Referensi lain menyebutkan media pembelajaran dibedakan menjadi tiga kelompok.

- a. Media visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa atau media yang hanya dapat dilihat. Media visual ini terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).

- b. Media audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contohnya program kaset suara dan radio.

- c. Media audio visual

Media audio visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar. Penggunaan media ini dapat menyajikan isi tema dengan lengkap dan optimal. Media ini juga dapat membantu menggantikan peran dan tugas guru dalam batas-batas tertentu³¹. Contohnya televisi, VCD, film, dan buku suara.

³⁰ Sugiarni, *Bahan Ajar, Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Tangerang: Pascal Books, 2022).

³¹ Septy Nurfadhilah and 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021).

2. Media *Genially*

Genially merupakan salah satu media pembelajaran audio visual karena di dalamnya memuat fitur seperti gambar, video, suara dan lainnya. Media *Genially* ialah sebuah *platform* desain berbasis web (*online*) yang memungkinkan penggunaannya membuat beragam konten yang menarik, mulai dari presentasi yang dinamis hingga permainan edukatif. Media *Genially* memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menggabungkan teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya dalam suatu karya³². Banyak fitur yang dapat digunakan untuk optimalisasi pembelajaran, seperti presentasi, infografis, *gammification*, gambar interaktif, dan masih banyak lainnya³³.

Kemampuan dalam menciptakan permainan edukatif yang memikat menjadi salah satu fitur terbaik media *Genially* ini. Melalui perpaduan desain yang menarik dan fungsionalitas yang kuat, *Genially* membantu membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Beragam manfaat media *Genially* dalam pendidikan dan pembelajaran yaitu keterlibatan siswa. Kunci efektivitas pembelajaran adalah keterlibatan siswa. Melalui elemen interaktif seperti pilihan ganda, *drag-and-drop*, gamifikasi, media *Genially* merangsang partisipasi siswa menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan relevan. Kedua, aksesibilitas global. Sifatnya yang dapat diakses secara daring, memberikan kesempatan untuk siswa dapat mengakses pelajaran dengan lebih mudah. Ketiga, kreativitas tanpa batas. *Genially* memungkinkan pendidik untuk mengekspresikan kreativitas secara bebas. Keempat, diversifikasi pembelajaran. Pengguna dapat menciptakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran mulai dari kuis, teka-

³² Ibda et al., *Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 Dan PPRA*.

³³ Yuniasturi, Miftakhuddin, and Muhammad Khoiron, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021).

teki, simulasi, hingga permainan peran, sesuai dengan materi yang diajarkan³⁴.

3. Kemampuan *Problem Solving*

Problem Solving adalah kemampuan untuk menyelesaikan segala masalah dan mengambil keputusan yang sulit. *Problem Solving* merupakan suatu aktivitas atau usaha untuk mengidentifikasi dan menganalisa suatu masalah maupun situasi sehingga dapat menemukan jalan keluar alternatif sesuai dengan tujuan³⁵. Pendapat lain menyebutkan *Problem Solving* adalah kemampuan untuk menggunakan proses berpikir dalam memecahkan masalah dengan mengumpulkan fakta, menganalisis informasi, penyusunan alternatif solusi, serta memilih solusi masalah yang lebih efektif³⁶.

Pemecahan masalah adalah upaya individu atau kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya dalam rangka memenuhi tuntutan situasi yang tak lumrah. *Problem Solving* adalah suatu pemikiran yang terarah secara langsung untuk menemukan suatu solusi dari suatu masalah yang spesifik. Pemecahan masalah juga diartikan sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai satu tujuan yang tidak begitu mudah langsung dicapai³⁷.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Solving* merupakan usaha yang dilakukan untuk mencari jalan keluar dalam mencapai suatu tujuan tertentu dengan mencari informasi, menganalisa situasi, dan mengidentifikasi masalah.

³⁴ Ibda et al., *Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 Dan PPRA*.

³⁵ G. Polya, *How to Solve it*, 1973

³⁶ Yusuf Hidayat et al., *Diskursus Paud & SD/MI Di Era Kurikulum Merdeka* (Indramayu: Penerbit Adab, 2022).

³⁷ Shoffan Shoffa, *Model Pembelajaran DOCAR: Teori Dan Implementasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemecahan Masalah* (Banyumas: SIP Publishing, 2022).

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses pemecahan masalah, yaitu:

a. Faktor pengalaman

Baik lingkungan maupun personal seperti usia, isi pengetahuan (ilmu), keterampilan menyelesaikan masalah, kepahaman tentang konteks masalah dan isi masalah.

b. Faktor afektif

Misalnya minat, motivasi, tekanan, kecemasan, toleransi terhadap ambiguitas, ketahanan, dan kesabaran.

c. Faktor kognitif

Seperti kemampuan membaca, kemampuan berpikir, kemampuan menganalisa, keterampilan menghitung, dan sebagainya³⁸

Teori konvergensi menggaris bawahi bahwa perkembangan manusia merupakan hasil perpaduan kerjasama antara faktor bakat dan faktor alam. Teori ini memandang bahwa pembawaan atau potensi yang dibawa manusia sejak lahir memerlukan stimulus dari luar untuk berkembang³⁹. Oleh karena itu kemampuan pemecahan masalah seseorang harus terus dilatih agar dapat menemukan solusi dari sebuah masalah. Media pembelajaran memerankan peranan penting dalam membantu siswa membangun pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain.

Konsep indikator pemecahan masalah memiliki empat langkah, yakni :

a. *Understanding the problem* atau memahami masalah

Indikator ini menuntut untuk melakukan pendalaman terhadap situasi yang terjadi. Setiap masalah harus dibaca berulang kali untuk memperoleh informasi yang tepat.

b. *Devising a plan* atau membentuk rencana pemecahan masalah

³⁸ Risma anita Puriani and ratna sari Dewi, *Konsep Adversity & Problem Solving Skill* (Palembang: Bening Media Publishing, 2020).

³⁹ Sagaf Pettalongi, "Telaah Teori-Teori dalam Pendidikan dan Hubungannya dengan Motivasi Belajar", *TA'DIEB*, Vol. 9 No.5 2020

Menentukan rencana penyelesaian masalah diperlukan pertimbangan terhadap masalah tersebut.

- c. *Carrying out the plan* atau melaksanakan rencana pemecahan masalah

Melaksanakan rencana pemecahan masalah maka yang perlu dilakukan adalah melakukan hal yang sudah direncanakan sebelumnya.

- d. *Looking back* atau memeriksa kembali jawaban

Saat melakukan pemeriksaan kembali perlu adanya pertimbangan terhadap solusi permasalahan⁴⁰.

Berdasar pada penjelasan tersebut, maka indikator kemampuan *Problem Solving* dalam penelitian ini yaitu memahami masalah, menyusun strategi atau rencana penyelesaian, menyelesaikan permasalahan sesuai rencana yang telah dibuat, dan memeriksa kembali jawaban.

4. Partisipasi Belajar

Partisipasi belajar merupakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Partisipasi belajar siswa adalah kontribusi individu untuk mencapai tujuan kelompoknya yang diwujudkan dalam aktivitas tertentu. Aktivitas-aktivitas tersebut berupa keikutsertaan dalam membagi tugas dan tanggung jawab kelompok saat menyelesaikan tugas, menyumbangkan pemikiran dan kreativitas, memberikan bantuan teknis atau bantuan tenaga fisik, menanyakan hal-hal atau permasalahan terkait tugas kelompok, memaparkan gagasan atau pemikiran, dan melakukan dialog dengan siswa lain dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas kelompok⁴¹.

⁴⁰ G. Polya, *How to Solve it*, 1973

⁴¹ Aje, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament*.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran mencakup dua hal pokok, yaitu keterlibatan fisik dan psikis siswa. Keterlibatan secara fisik dapat dilihat dari kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, atau berlatih keterampilan. Sedangkan keterlibatan secara psikis dapat dilihat dari kegiatan mengungkapkan pendapat, memecahkan masalah yang dihadapi, menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran dan sebagainya⁴². Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa partisipasi belajar adalah keterlibatan siswa baik secara fisik maupun psikis untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

Sesuai dengan teori konvergensi yang memandang bahwa pembawaan atau potensi yang dibawa manusia sejak lahir akan berkembang jika terdapat rangsangan dari eksternal⁴³. Begitu pula dengan partisipasi belajar siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan berkembang apabila adanya dorongan dari dalam diri sendiri seperti kecerdasan, perhatian, minat juga didukung dengan kondisi lingkungan yang baik termasuk juga media pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu siswa membangun pengetahuan dan keterampilan melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain

Hal-hal yang dapat mempengaruhi tingkat partisipasi siswa diantaranya sebagai berikut:

- a. Kedisiplinan atas kehadiran setiap pertemuan pembelajaran.
- b. Hubungan antar siswa yang terbuka, saling peduli, terfokus, saling berempati, saling bekerjasama dan saling berbagi pengetahuan.
- c. Interaksi komunikasi yang sejajar antara siswa dan pendidik.
- d. Penitikberatan fokus pembelajaran pada keaktifan siswa⁴⁴.

⁴² Nofriza Efendi et al., *Pembelajaran Microteaching Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah* (Purbalingga: Penerbit Sketsa Media, 2023).

⁴³ Sagaf Pettalongi, "Telaah Teori-Teori dalam Pendidikan dan Hubungannya dengan Motivasi Belajar", *TA'DIEB*, Vol. 9 No.5 2020

⁴⁴ Ariswan Usman Aje, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament*

Terdapat beberapa indikator partisipasi belajar diantaranya, yaitu:

- a. Memberikan pendapat
Memberikan pendapat berarti memberikan ide atau gagasan yang dimiliki. Pada saat berpendapat berarti harus berbicara dengan Bahasa yang baik dan mudah dimengerti orang lain.
- b. Memberikan tanggapan
Tanggapan merupakan sebuah bentuk reaksi dari seseorang terhadap apa yang disampaikan berupa persetujuan ataupun sanggahan.
- c. Mengerjakan tugas
Pemberian tugas dilakukan sebagai usaha guru dalam memantau kemampuan siswa dan agar siswa belajar disiplin, melatih mental, dan emosinya.
- d. Membuat kesimpulan
Keterampilan menyimpulkan menjadi salah satu aspek yang digunakan untuk menilai pemahaman siswa. Selain itu juga dapat menjadi cara siswa dalam belajar mengembangkan.
- e. Presentasi
Presentasi menjadi sebuah cara seseorang menyampaikan informasi dari hasil apa yang telah dilakukan ataupun hasil diskusi yang telah dilakukan⁴⁵.

Berdasarkan hal tersebut, maka indikator partisipasi belajar dalam penelitian ini yaitu:

- a. Mampu memberikan pendapat singkat atas sebuah permasalahan
- b. Mengerjakan tugas yang diberikan guru
- c. Mempresentasikan ide penyelesaian masalah di depan publik

⁴⁵ Fitri Barokah, Dewi Mulyani, "Analisis terhadap Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Garut", *Journal Riset Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1 No. 1, 2021

- d. Menghormati pendapat orang lain
- e. Tanggung jawab terhadap keputusan kelompok.

5. Pembelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan hasil desain pengembangan dari kurikulum merdeka dimana mata pelajaran IPA dan IPS dijadikan satu⁴⁶. IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk memperkuat siswa mempelajari ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. Mata pelajaran IPAS mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁴⁷ IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena di sekitarnya sehingga dapat memicu pemahaman bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi⁴⁸. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik⁴⁹.

Tujuan mempelajari IPAS agar peserta didik dapat mengembangkan dirinya dan dapat :

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.

⁴⁶ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Kurikulum Merdeka*, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Kemdikbud, 2024

⁴⁷ Dyaning Wijayanti and Ekantini, "Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar."

⁴⁸ Kemendikbud, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C untuk SD/MI/Program Paket A*, 2022

⁴⁹ Septiana, "Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar."

- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- e. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari⁵⁰.

Fase C ini umumnya untuk kelas V dan VI SD/MI/Program Paket A. Pada fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari⁵¹. Pembelajaran IPA pada fase C berisi tentang sistem organ tubuh manusia, hubungan antar komponen biotik abiotik, gelombang bunyi dan cahaya, energi, dan sistem tata surya.

6. Sistem Pernapasan Manusia MI/SD

⁵⁰ Kemendikbud, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*

⁵¹ Kemendikbud, "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA," *Merdeka Mengajar* (2022), <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/.hal> 14

a. Sistem dan Organ Pernapasan

Sistem pernapasan pada manusia adalah menghirup oksigen dari udara serta mengeluarkan karbon dioksida dan uap air yang melibatkan alat-alat pernapasan. Hal ini mengandung arti, bahwa dalam proses pernapasan terjadi pertukaran gas oksigen dan karbon dioksida. Oksigen menjadi kebutuhan utama dalam proses pernapasan yang dapat diperoleh dari udara di lingkungan sekitar. Tujuan dari proses pernapasan yaitu untuk memperoleh energi⁵².

Organ pernapasan pada manusia terdiri dari hidung, faring, tenggorokan dan cabang tenggorokan, paru-paru, dan diafragma. Organ-organ pernapasan ini berfungsi untuk memasukkan udara yang mengandung oksigen dan mengeluarkan karbondioksida.

1) Hidung

Hidung merupakan pintu masuk dan pintu keluar udara.

2) Faring

Udara yang masuk dari hidung akan melanjutkan perjalanan ke faring. Faring merupakan hulu kerongkongan yang merupakan percabangan dua saluran. Di faring inilah udara bertemu dengan makanan dan minuman.

3) Tenggorokan dan cabang tenggorokan

Kemudian udara diteruskan ke tenggorokan dan melewati pipa saluran udara bercabang menjadi dua. Percabangan itulah yang disebut sebagai bronkus. Pada persimpangan tersebut terdapat sensor batuk. Jika ada nasi atau benda asing pada saluran pernapasan maka benda itu akan didorong ke atas dengan cara batuk. Itu sebabnya jika tersedak, secara spontan akan batuk. Hal ini untuk menghindari masuknya benda-benda asing ke dalam paru-paru.

4) Paru-paru

⁵² Pariang Sonang Siregar, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2017).

Semua udara yang dihirup akan masuk ke dalam paru-paru. Paru-paru terletak di rongga dada tubuh. Manusia mempunyai dua paru-paru, yaitu paru-paru kanan dan kiri. Paru-paru terdiri atas satuan kecil yang dinamakan alveolus yang menjadi tempat terjadinya pertukaran udara antara oksigen yang dihirup dengan karbon dioksida. Oksigen akan diedarkan ke seluruh tubuh sementara karbon dioksida dikeluarkan lewat hembusan napas.

5) Diafragma

Antara rongga dada dan rongga perut terdapat sekat pembatas berupa otot yang disebut diafragma. Ketika menarik napas, diafragma akan menekan ke bagian bawah tubuh sehingga paru-paru mengembang dan udara dari luar bisa masuk. Ketika kita membuang napas maka diafragma akan melengkung dan menekan ke bagian atas tubuh sehingga udara di dalam paru-paru keluar⁵³.

Mekanisme pernapasan manusia terjadi saat menarik napas, otot diafragma mengalami kontraksi dan paru-paru mengembang. Udara masuk melalui hidung menuju paru-paru. Kotoran akan disaring saat melewati hidung, trakea, dan bronkus. Pertukaran antara gas oksigen yang didapatkan dari luar tubuh dengan gas karbon dioksida yang terdapat di dalam darah terjadi di dalam alveoli. Setelahnya, napas akan dihembuskan. Otot diafragma akan relaksasi, paru-paru mengempis, dan gas karbon dioksida dikeluarkan melalui mulut/hidung⁵⁴.

b. Gangguan pernapasan pada manusia

⁵³ Kementerian Pendidikan et al., *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V* (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), <https://buku.kemdikbud.go.id>.

⁵⁴ Heri Sulistyanto and Edy Wiyono, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas 5* (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008).

Beberapa gangguan pernapasan yang biasa terjadi pada manusia yaitu :

1) Flu (influenza)

Penyakit influenza disebabkan oleh virus dan mudah sekali menular. Penularan bisa melalui kontak langsung atau melalui cairan yang keluar dari penderita saat batuk atau bersin. Saat flu, hidung akan dipenuhi lendir sehingga mengganggu pernapasan.

2) Asma

Asma merupakan akibat penyempitan saluran napas. Sesak napas menjadi tanda awal dibarengi dengan mengi (*wheezing*) yang merupakan suara khas bernada tinggi saat pasien mengeluarkan napas.

3) Bronkitis

Bronkitis adalah peradangan yang terjadi pada bronkus (saluran udara dari dan ke paru-paru). Bronkitis pada umumnya dicirikan dengan batuk berdahak yang kadang dahaknya bisa berubah warna.

4) Tuberkulosis

Tuberkulosis atau biasa disebut TBC adalah penyakit paru-paru yang disebabkan bakteri *Mycobacterium tuberculosis*. Bakteri ini tidak hanya menyerang paru-paru, tapi juga bisa menyerang ke bagian tubuh lain, seperti tulang, kelenjar getah bening, sistem saraf pusat, dan ginjal. Bakteri menyebar di udara melalui percikan dahak atau cairan dari saluran pernapasan penderita⁵⁵.

B. Penelitian Terkait

Penelitian terkait berisi tentang kajian teori yang relevan dengan masalah yang diteliti yang berfungsi untuk mengetahui apakah penelitian

⁵⁵ Pendidikan et al., *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V*.

ini relevan untuk dilakukan. Selanjutnya agar dapat membandingkan sebuah penelitian apakah terdapat perbedaan dan pembaharuan dalam penelitian.

Penelitian yang berjudul “*Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah Condongcatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVB SD Muhammadiyah Condongcatur⁵⁶. Persamaan yang terdapat dalam penelitian tersebut dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah media pembelajaran *Genially*. Sedangkan perbedaannya adalah dalam penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah Condongcatur, berbeda dengan yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Purwanegara.

Skripsi karya penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Genially Berbasis Gamifikasi Tema 4 Sub Tema 4 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kramat Jegu 1 Taman Sidoarjo*” menyatakan bahwa penggunaan media *Genially* berbasis gamifikasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar Tema 4 Sub Tema 4 kelas III SDN Kramat Jegu 1 Taman Sidoarjo⁵⁷. Keterkaitan skripsi tersebut, keduanya sama sama meneliti mengenai penggunaan media *Genially*. Adapun perbedaannya penelitian tersebut membahas pengaruh media *Genially* terhadap hasil belajar pada Tema 4 Sub Tema 4. Sedangkan fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media *Genially* dalam

⁵⁶ Fatma and Ichsan, “Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah.”

⁵⁷ Diah Fitriani Maulana Ischaq, “Pengaruh Penggunaan Media Genially Berbasis Gamifikasi Tema 4 Sub Tema 4 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kramat Jegu 1 Taman Sidoarjo” (Universitas Jember, 2023).

meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar pada pembelajaran IPAS.

Penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially dengan Gamifikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Genially dengan gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi sistem pernapasan manusia dan hewan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis aplikasi Genially dengan gamifikasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia dan hewan⁵⁸. Persamaannya terletak pada penggunaan media *Genially* pada materi sistem pernapasan manusia, sedangkan perbedaannya pada penelitian tersebut ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berbeda dengan yang dilakukan peneliti adalah media *Genially* digunakan untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar pada pembelajaran IPAS.

Penelitian yang berjudul “*Effectiveness of Gamified Instructional Media to Improve Critical and Creative Thinking Skills in Science Class*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pembelajaran gamifikasi menggunakan *Genially* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pembelajaran gamifikasi menggunakan *Genially* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa⁵⁹. Keterkaitan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan media *Genially* pada pembelajaran IPA. Adapun perbedaannya penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan

⁵⁸ Nurani Hadnistia Darmawan et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 02 (2024): 5318–5328.

⁵⁹ Neni Hermita et al., “Effectiveness of Gamified Instructional Media to Improve Critical and Creative Thinking Skills in Science Class,” *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal* 7, no. 3 (2022): 44–50.

oleh peneliti terfokus pada peningkatan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar.

Penelitian yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA tentang Siklus Air melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning*”. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pembelajaran IPA tentang siklus air dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning*. Hasil menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pembelajaran IPA tentang siklus air pada peserta didik kelas VB SDN Dukuh Kerten Surakarta tahun ajaran 2020/2021⁶⁰. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah fokus penelitian pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran IPA. Sedangkan perbedaan penelitian ini dalam penerapannya menggunakan model *problem based learning*. Berbeda yang dilakukan oleh peneliti akan menggunakan media *Genially* dan fokus penelitian tidak hanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah tapi juga partisipasi belajar.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban penelitian yang bersifat masih sementara atau belum final. Berdasarkan kajian teori dan penelitian terkait yang relevan maka dapat diambil hipotesis bahwa:

⁶⁰ Hanitia Putri Ramadhani, “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA Tentang Siklus Air Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning,” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9, no. 1 (2021): 148–153.

1. Penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS efektif meningkatkan kemampuan *Problem Solving* siswa kelas V SD Negeri 1 Purwanegara
2. Penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS efektif meningkatkan partisipasi belajar kelas V SD Negeri 1 Purwanegara



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif (*Quantitatif Research*) adalah suatu metode ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka (*score, nilai*) atau pernyataan-pernyataan yang di nilai, dan dianalisis dengan analisis statistik⁶¹. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma *pospositivisme* dalam pengembangan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab-akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian teori) menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survey yang memerlukan data statistik⁶².

Metode yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design* dimana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random⁶³. Skema dari desain ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Pretest-Posttest Control Group Design

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O ₁	X ₁	O ₃
Eksperimen	O ₂	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁ = pretest kontrol

O₂ = pretest eksperimen

O₃ = posttest kontrol

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022).

⁶² Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode*.(Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan), 2019, hal 29

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

O_4 = posttest eksperimen

X_1 = perlakuan menggunakan media *Genially*

X_2 = perlakuan menggunakan metode ceramah dan diskusi

B. Variabel dan Indikator Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai seseorang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁶⁴. Berdasarkan hal tersebut, maka variabel dalam penelitian ini yaitu kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar.

2. Indikator Penelitian

Indikator-indikator kemampuan *Problem Solving* pada penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Memahami masalah
- b. Menyusun strategi atau rencana penyelesaian
- c. Menyelesaikan permasalahan sesuai rencana yang telah dibuat
- d. Memeriksa kembali jawaban⁶⁵.

Indikator partisipasi belajar dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Mampu memberikan pendapat singkat atas sebuah permasalahan
- b. Mengerjakan tugas yang diberikan guru
- c. Mempresentasikan ide penyelesaian masalah di depan publik
- d. Menghormati pendapat orang lain
- e. Tanggung jawab terhadap keputusan kelompok⁶⁶.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*

⁶⁵ G Polya, *How to Solve It*, Princeton University Press, Princeton and Oxford, 1973.

⁶⁶ Fitri Barokah, Nan Rahminawati, and Dewi Mulyani, "Analisis Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Garut," *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 15–20.

C. Konteks Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat dilaksanakannya suatu penelitian. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Purwanegara Kabupaten Banyumas. Adapun rancangan waktu penelitian pada tabel berikut.

Tabel 3. 2 Rancangan Waktu Penelitian

No.	Jenis kegiatan	Bulan Tahun 2023-2024						
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun
1.	Pengajuan Judul							
2.	Penerimaan Judul							
3.	Observasi Awal							
4.	Penyusunan Proposal							
5.	Ujian Proposal							
6.	Menyusun Instrumen							
7.	Validasi Instrumen							
8.	Pengumpulan Data							
9.	Analisis Data							
10.	Penyusunan Skripsi							

2. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sekumpulan elemen atau kasus, baik itu individual, objek, atau peristiwa yang berhubungan dengan kriteria spesifik dan merupakan target peneliti yang akan dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya⁶⁷. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Purwanegara Tahun Akademik 2023/2024 yang terdapat 2 kelas dengan jumlah 20 anak di kelas 5A dan 19 anak di kelas 5B. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Sampling Jenuh*. *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel⁶⁸. Jadi penelitian ini merupakan penelitian populasi.

D. Metode Pengumpulan Data

Langkah penting dalam suatu penelitian salah satunya adalah pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber, dan cara⁶⁹. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu:

1. Tes

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian⁷⁰. Tes ini digunakan untuk mengukur variabel kemampuan *Problem Solving*. Tes ini terdiri dari soal-soal IPA dengan materi sistem pernapasan manusia yang berjumlah 12 soal.

2. Kuesioner atau angket

Kuesioner atau angket adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara

⁶⁷ Asep Saepul Hamdi dan E Bahrudin, *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2014).

⁶⁸ Sandu Siyoto and Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

⁷⁰ Siyoto and Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*.

sistematis⁷¹. Kuesioner menggunakan pertanyaan tertutup dengan menggunakan model skala Likert dimana pertanyaan mengharapakan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan⁷². Angket dalam penelitian ini yang terdiri dari 17 pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel partisipasi belajar. Adapun pola skor pilihan angket adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Skor Pilihan Angket

Jawaban	Selalu (SL)	Sering (SR)	Kadang- kadang (KK)	Pernah (P)	Tidak pernah (TP)
Skor	5	4	3	2	1

Sumber : Sugiyono, 2022

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang melibatkan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lain yang dapat berupa catatan, gambar, laporan, surat, buku atau dokumen yang lainnya⁷³. Metode pengumpulan data dokumentasi pada penelitian ini berupa foto atau video, dan daftar hadir siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa kuesioner atau angket dan tes. Materi yang diujikan adalah sistem pernapasan manusia untuk kelas V sesuai dengan kurikulum merdeka. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tes kemampuan *Problem Solving* dan angket partisipasi belajar.

⁷¹ Syahrani Jailani Ardiansyah, Risnita, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2023): 1–9.

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

⁷³ Ardiansyah, Risnita, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif."

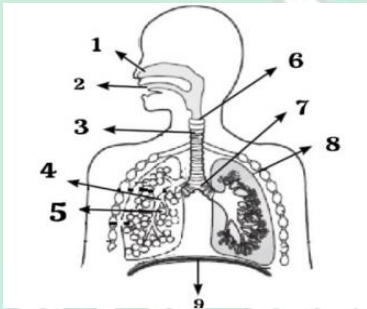
Berikut ini kisi-kisi instrumen tes kemampuan *Problem Solving*.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Tes Kemampuan *Problem Solving*

No	Indikator	Butir Soal	No. Soal
1.	Memahami masalah	Bernapas merupakan hal yang penting bagi setiap makhluk hidup. Begitu juga dengan manusia memerlukan bernapas untuk hidup. Menurut pendapatmu, bagaimanakah konsep sistem pernapasan pada manusia itu?	1
		Saat kita bernapas ada dua proses yang terjadi, yaitu menarik napas (inspirasi) dan menghembuskan napas (ekspirasi). Bagaimana mekanisme yang terjadi pada saat inspirasi dan ekspirasi?	3
		Salah satu gangguan sistem pernapasan yaitu pneumonia. Pneumonia merupakan peradangan yang terjadi pada paru-paru khususnya pada bagian alveolus. Bagaimana gejala yang timbul bila seseorang terserang penyakit tersebut? Mengapa hal tersebut bisa terjadi?	8

2.	Menyusun strategi atau rencana penyelesaian	Jika kamu mengalami hidung tersumbat, beringsus, dan bersin-bersin apa yang akan kamu lakukan agar kondisi tubuh kembali sehat?	7
		Andi merasa kondisi tubuhnya berbeda dari biasanya. Setelah diperiksa dokter, Andi dinyatakan terkena penyakit TBC (Tuberkulosis). a. Bagaimana gejala penyakit TBC yang dirasakan Andi? b. Bagaimana langkah dilakukan Andi agar tidak terserang penyakit TBC kembali?	9
		Meningkatnya suhu bumi akhir-akhir ini dipicu oleh pemanasan global yang semakin memburuk. Hal ini diakibatkan oleh penebangan hutan secara besar-besaran, asap kendaraan disetiap harinya, pemakaian barang elektronik yang berlebihan, juga pembuatan dan penggunaan pupuk-pupuk kandang untuk bercocok tanam. Salah satu dampak yang terjadi akibat pemanasan global adalah menurunnya kualitas udara yang dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kesehatan sistem pernapasan? Sebutkan minimal 5!	12

3.	Menyelesaikan permasalahan sesuai rencana yang telah dibuat	Pada saat manusia menghirup oksigen hingga mengeluarkan gas karbon dioksida melibatkan alat-alat dalam sistem pernapasan. Apa saja organ tubuh manusia yang berperan dalam sistem pernapasan tersebut?	4
		Apabila seseorang memiliki gangguan pernapasan asma, bagaimana tindakan yang bijak untuk meminimalisir terjadinya asma? Sebutkan 5!	10
		Seorang balita berusia 4 tahun menderita infeksi paru-paru yang diakibatkan oleh asap rokok. Ternyata diketahui bahwa ayah balita tersebut merupakan perokok aktif. Menurut pendapatmu, mengapa asap rokok dapat merusak paru-paru dan sistem pernapasan?	11
4.	Memeriksa kembali jawaban	Perhatikan cara kerja sistem pernapasan pada manusia berikut ini! 1. Udara melewati proses penyaringan partikel kecil oleh rambut hidung 2. Udara menuju trakea atau batang tenggorokan 3. Di alveolus terjadi pertukaran oksigen dan karbondioksida 4. Udara masuk lewat hidung dan mulut 5. Udara masuk ke paru-paru	2

		Dari pernyataan-pernyataan di atas, urutan yang tepat dari proses bernapas adalah...	
		Gambar di bawah ini merupakan alat-alat dalam sistem pernapasan manusia! Tuliskan organ pernapasan tersebut sesuai dengan nomor yang ditunjukkan! 	5
		Pada proses menarik napas, kotoran disaring saat melewati hidung, trakea, dan bronkus. Bagaimana cara kerja dari organ pernapasan yang dilalui tersebut?	6

Berikut ini kisi-kisi instrumen angket partisipasi belajar.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Partisipasi Belajar

Variabel	Indikator variabel	Pernyataan	No. Soal
Partisipasi Belajar	Memberikan pendapat singkat atas sebuah masalah	Saya berani menyampaikan pendapat terhadap permasalahan yang ada	1

		Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	2
		Saya berani mengemukakan pendapat ketika setuju dengan pendapat orang lain	3
		Saya memberikan pendapat ketika memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain	4
	Mengerjakan tugas yang diberikan guru	Saya mampu mengerjakan tugas individu yang diberikan guru secara mandiri	5
		Saya merasa dengan mengerjakan tugas membuat saya belajar lebih banyak	6
		Saya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu	7
		Saya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru sebelum tenggat waktu yang ditentukan	8

	Mempresentasikan ide penyelesaian masalah di depan publik	Saya percaya diri saat harus mempresentasikan pendapat di depan kelas	9
		Saya sering merasa kurang percaya diri saat presentasi	10
		Saya mampu menyampaikan pendapat dengan lugas tanpa terbata-bata	11
		Saya sulit menjawab pertanyaan teman dan guru saat presentasi berlangsung	12
	Menghargai pendapat orang lain	Saya menerima dan menghargai ketika ada orang lain yang berbeda pendapat	13
		Saya mampu memperhatikan orang lain ketika sedang menyampaikan pendapat	14
	Tanggung jawab terhadap keputusan kelompok	Saya dapat bekerja sama saat mengerjakan tugas kelompok	15
		Saya mampu memberikan pemikiran	16

		dan pendapat mengenai permasalahan yang diberikan	
		Saya berani mempresentasikan hasil diskusi kelompok	17

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Instrumen harus memiliki akurasi ketika digunakan. Konsisten dan stabil dalam arti tidak mengalami perubahan dari waktu pengukuran satu ke pengukuran lain agar hasil yang diperoleh akurat. Alat ukur atau instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas⁷⁴.

1. Uji Validitas

Instrumen yang sudah disusun berdasarkan landasan teori kemudian dikonsultasikan kepada ahli (*expert judgement*), yaitu Aziz Kurniawan, M. Pd. dan Maghfira Febriana, M. Pd. untuk memenuhi validasi isi. Perhitungan hasil penelitian ini menggunakan uji Aiken V dengan interval kriteria Aiken V, sebagai berikut.

a. Kemampuan *Problem Solving*

Tabel 3. 6 Interval Kriteria Aiken V Kemampuan *Problem Solving*

Koefisien Korelasi	Kriteria
$0.80 < V \leq 1.00$	Sangat tinggi
$0.60 < V \leq 0.80$	Tinggi

⁷⁴ Sandu Siyoto and Muhammad Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Sleman: Literasi Media Publishing, 2015).

$0.40 < V \leq 0.60$	Cukup
$0.20 < V \leq 0.40$	Rendah
$0,00 < V \leq 0.20$	Sangat rendah

Hasil dari pengujian Aiken V pada lembar instrumen tes kemampuan *Problem Solving*, sebagai berikut.

Tabel 3. 7 Hasil Uji Aiken V Instrumen Tes

Butir soal	Validator		S1	S2	ΣS	V	Kriteria
	A	B					
1	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
2	3	4	2	3	5	0,83	sangat tinggi
3	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
4	3	4	2	3	5	0,83	sangat tinggi
5	4	2	3	1	4	0,67	tinggi
6	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
7	3	4	2	3	5	0,83	sangat tinggi
8	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
9	3	4	2	3	5	0,83	sangat tinggi
10	4	3	3	2	5	0,83	sangat tinggi

11	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
12	4	3	3	2	5	0,83	sangat tinggi

Hasil uji Aiken V menunjukkan bahwa 12 butir soal tersebut masuk pada kriteria sangat tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa semua memenuhi validitas isi.

b. Partisipasi Belajar

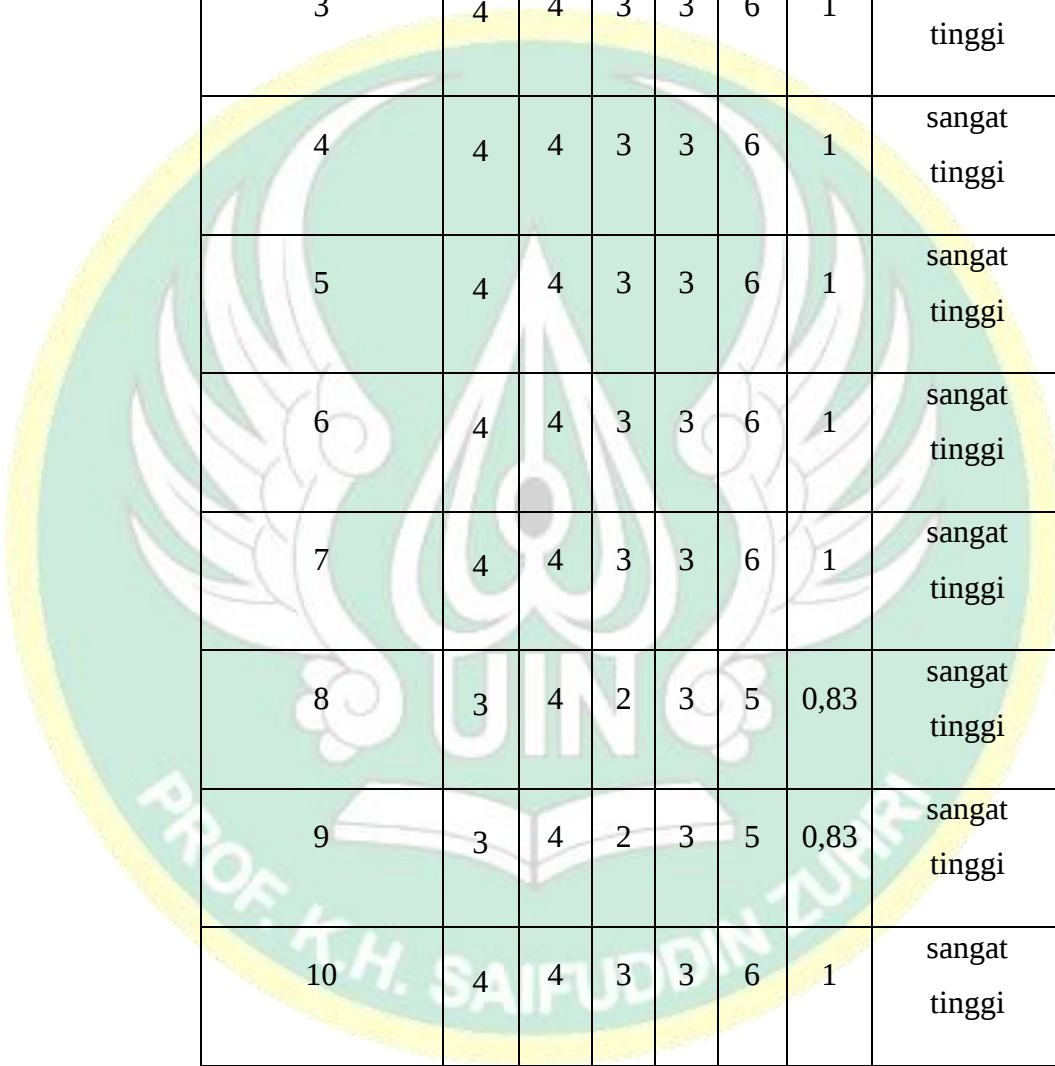
Tabel 3. 8 Interval Kriteria Aiken V Partisipasi Belajar

Koefisien Korelasi	Kriteria
$0.80 < V \leq 1.00$	Sangat tinggi
$0.60 < V \leq 0.80$	Tinggi
$0.40 < V \leq 0.60$	Cukup
$0.20 < V \leq 0.40$	Rendah
$0,00 < V \leq 0.20$	Sangat rendah

Hasil dari pengujian Aiken V pada lembar instrumen angket partisipasi belajar, sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Hasil Uji Aiken V Instrumen Angket

Butir Pernyataan	Validator		S1	S2	$\sum S$	V	Kriteria
	A	B					



1	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
2	3	4	2	3	5	0,83	sangat tinggi
3	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
4	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
5	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
6	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
7	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
8	3	4	2	3	5	0,83	sangat tinggi
9	3	4	2	3	5	0,83	sangat tinggi
10	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
11	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
12	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi

13	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
14	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi
15	4	2	3	1	4	0,67	tinggi
16	3	3	2	2	4	0,67	tinggi
17	4	4	3	3	6	1	sangat tinggi

Hasil uji Aiken V, menunjukkan semua butir pernyataan masuk pada kriteria tinggi dengan skor 0,67 hingga 1, maka dapat disimpulkan bahwa semua memenuhi validitas isi.

2. Uji Validitas Empiris

Uji validitas empiris dalam penelitian ini dilakukan setelah siswa melalui uji coba instrumen penelitian. Alat ukur yang digunakan untuk pengujian ini menggunakan bantuan *software* SPSS versi 25. Rumus yang digunakan yaitu *Product Moment Correlation* (r). Tolak ukur yang digunakan untuk menjabarkan tingkat validitas instrumen dengan membandingkan r dengan r_{tabel} . Jika $r \geq r_{\text{tabel}}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka soal tersebut dinyatakan valid. Jika $r < r_{\text{tabel}}$ maka soal tersebut tidak valid.

Berikut ini data hasil validasi instrumen tes dan angket.

a. Instrumen Tes Kemampuan *Problem Solving*

Tabel 3. 10 Validitas Tes

Nomor	r	r_{tabel}	Hasil
-------	-----	--------------------	-------

1	0,788	0,413	Valid
2	0,508		Valid
3	0,663		Valid
4	0,643		Valid
5	0,541		Valid
6	0,740		Valid
7	0,455		Valid
8	0,768		Valid
9	0,608		Valid
10	0,468		Valid
11	0,718		Valid
12	0,492		Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa 12 butir soal dinyatakan valid dan dapat digunakan.

b. Instrumen Angket Partisipasi Belajar

Tabel 3. 11 Validitas Angket

Nomor	r	r tabel	Hasil
1	0,504	0,413	Valid
2	0,491		Valid
3	0,501		Valid
4	0,458		Valid
5	0,765		Valid
6	0,582		Valid
7	0,628		Valid
8	0,458		Valid
9	0,584		Valid
10	0,523		Valid
11	0,460		Valid
12	0,545		Valid
13	0,480		Valid

14	0,422		Valid
15	0,575		Valid
16	0,513		Valid
17	0,551		Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa 17 butir pernyataan dinyatakan valid dan dapat digunakan.

3. Uji Reliabilitas

Uji selanjutnya, uji reliabilitas dihitung menggunakan *software* SPSS versi 25, diperoleh data tabel berikut.

Tabel 3. 12 Reliabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,829	12

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai koefisien Cronbach's Alpha pada instrumen soal kemampuan *Problem Solving* adalah $0,829 > 0,7$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tersebut reliabel.

Tabel 3. 13 Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,827	17

Berdasarkan tabel di atas bahwa nilai koefisien Cronbach's Alpha pada instrumen angket partisipasi siswa adalah $0,827 > 0,7$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket tersebut reliabel.

G. Teknis Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh untuk menjawab rumusan masalah atau

menguji hipotesis yang telah dirumuskan⁷⁵. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, yaitu menggunakan N-Gain dan presentase (%) skor rata-rata N-Gain. Perhitungan statistik N-Gain digunakan dengan maksud untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan rata-rata nilai *posttest* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan⁷⁶. Adapun rumus perhitungan *n-gain score* dan presentase (%) rata-rata N-Gain dapat dilihat sebagai berikut:

$$N\ Gain = \frac{(rata\ rata\ posttest - rata\ rata\ pretest)}{(ideal\ skor - rata\ rata\ pretest)}$$

dan

$$Presentase\ (\%) \ N - Gain = skor\ rata - rata\ N - Gain \times 100\%$$

Adapun pembagian kategori perolehan nilai N-Gain dalam bentuk presentase (%), sebagai berikut:

Tabel 3. 14 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan Nilai Gain

Presentase (%)	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Irma Sukarelawa, dkk, 2024

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.

⁷⁶ Wahyu Widhiarso, "Mengaplikasikan Uji-t Untuk Membandingkan Gain Score Antar Kelompok Dalam Eksperimen," *Fakultas Psikologi UGM* 1, no. 1 (2011): 1–4.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Purwanegara. Penelitian ini menggunakan satu sampel kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Kelas VA sebagai kelas kontrol berjumlah 20 peserta didik dan kelas VB sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 19 peserta didik. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pada pembelajaran berbantuan media *Genially* sedangkan kelas kontrol diberikan dengan metode ceramah. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan pembelajaran IPAS pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Adapun proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Jadwal Proses Penelitian

No.	Hari/tanggal	Waktu	Kelas	Materi
1.	Rabu, 2 Oktober 2024	07.15 – 07.45	Kelas Kontrol	<i>Pretest</i> dan angket
		07.55 – 09. 10	Kelas Kontrol	Sistem Pernapasan Manusia
		09.30 – 10.00	Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i> dan angket
		10.05 – 11.30	Kelas Eskperimen	Sistem Pernapasan Manusia
2.	Kamis, 3 Oktober 2024	07.15 – 08.30	Kelas Kontrol	Gangguan Sistem Pernapasan

		09.30 – 10.10	Kelas Eksperimen	Gangguan Sistem Pernapasan
3.	Jumat, 4 Oktober 2024	07.30 – 08.30	Kelas Kontrol	Menjaga Kesehatan Sistem Pernapasan
		08.30 – 09.00	Kelas Kontrol	<i>Posttest</i> dan angket
		09.20 – 10.30	Kelas Eksperimen	Menjaga Sistem Pernapasan
		10.30 – 11.00	Kelas Eksperimen	<i>Posttest</i> dan angket

Berikut merupakan kegiatan pembelajaran selama penelitian dilakukan:

a. Kelas Kontrol

Kelas kontrol dilakukan di kelas VA dengan pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pretest* dan angket guna mengetahui keadaan awal peserta didik kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran pada materi sistem pernapasan manusia. Pertemuan kedua dilakukan pembelajaran dengan materi gangguan sistem pernapasan. Pertemuan terakhir dilakukan pembelajaran dengan materi menjaga kesehatan sistem pernapasan dan pemberian *posttest* dan angket partisipasi belajar.

b. Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen dilakukan di kelas VB yang pembelajarannya dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pretest* dan angket untuk mengetahui keadaan awal peserta didik sebelum diberikan

perlakuan pembelajaran menggunakan media *Genially*. Selanjutnya pembelajaran pada materi sistem pernapasan manusia menggunakan media *Genially*. Pertemuan kedua dilakukan pembelajaran dengan materi gangguan sistem pernapasan menggunakan media *Genially*. Pertemuan ketiga dilakukan pembelajaran dengan materi menjaga kesehatan sistem pernapasan. Pertemuan terakhir ini juga diberikan *posttest* dan angket partisipasi belajar guna mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media *genially*.

2. Hasil Penelitian

Perolehan data yang digunakan oleh peneliti yaitu tes dan angket untuk mengetahui kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar kelas V. Pengambilan data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol diikuti oleh 20 peserta didik sehingga ada 20 data *pretest* dan *posttest*. Sementara itu, pengambilan data *pretest* pada kelas eksperimen diikuti oleh 18 peserta didik dikarenakan 1 peserta didik tidak masuk sekolah. Pengambilan data *posttest* pada kelas eksperimen hanya diikuti oleh 17 peserta didik dikarenakan 2 peserta didik lainnya tidak masuk sekolah. Akan tetapi, 2 peserta didik tersebut berbeda dengan peserta didik yang tidak mengikuti pelaksanaan *pretest* pada kelas eksperimen. Oleh karena itu, data yang diambil adalah data peserta didik yang mengikuti *pretest* dan *posttest* yaitu sebanyak 16 data.

Berikut ini disajikan data dari hasil *pretest* dan *posttest* efektivitas pembelajaran IPAS, responden dari siswa kelas V SD Negeri 1 Purwanegara tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 4. 2 Data Nilai Tes Kemampuan *Problem Solving*

Responden	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	29	35	32	51
2	20	32	28	46
3	27	30	29	56
4	20	40	32	51
5	21	32	32	56
6	20	35	28	55
7	31	39	30	52
8	24	35	27	55
9	28	39	31	55
10	24	34	29	50
11	23	35	20	45
12	27	35	28	55
13	26	37	24	54
14	25	32	26	53
15	27	39	26	50
16	20	30	30	47
17	33	47		
18	34	41		
19	28	35		
20	22	30		
Maximun	34	47	32	56
Minimum	20	30	20	45
Mean	25,45	35,60	28,25	51,94
Standar Deviasi	4,32	4,3	3,21	3,58

Tabel 4. 3 Data Angket Partisipasi Belajar

Responden	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	62	67	42	73
2	60	68	36	63
3	62	68	43	77
4	59	69	40	65
5	56	61	43	80
6	63	69	38	66
7	62	66	44	80
8	58	67	46	78
9	61	70	47	78
10	50	55	46	80
11	54	60	40	74
12	56	64	47	79
13	55	61	40	73
14	54	55	40	74
15	57	69	49	68
16	59	61	40	72
17	59	62		
18	53	58		
19	56	63		
20	50	53		
Maximun	63	70	49	80
Minimum	50	53	36	63
Mean	57,3	63,3	42,56	73,75
Standar Deviasi	3,88	5,24	3,68	5,66

B. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif, yaitu menggunakan N-Gain. Perhitungan Statistik N-Gain dilakukan guna mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar dengan menggunakan media *Genially*. Berikut ini akan diuraikan data *pretest* dan *posttest* untuk perhitungan N-Gain.

**Tabel 4. 4 Perhitungan N-Gain Score
Kemampuan *Problem Solving***

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Skor rata-rata N-Gain	0,29	0,73
Persentase skor N-Gain	29% (Tidak Efektif)	73% (Cukup Efektif)

Tabel 4.8 menunjukkan hasil perhitungan N-Gain untuk mengukur peningkatan kemampuan *Problem Solving* peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan *Problem Solving* pada kelas kontrol sebesar 29% atau dalam kategori tidak efektif. Hal ini dapat diartikan bahwa metode konvensional pada pembelajaran IPAS tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan *Problem Solving* peserta didik. Sementara itu, pada kelas eksperimen mendapatkan persentase skor N-Gain sebesar 73% yang masuk pada kategori cukup efektif. Hasil tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *Genially* cukup efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* peserta didik kelas V SD Negeri 1 Purwanegara.

**Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan N-Gain
Angket Partisipasi Belajar**

Data	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Skor rata rata N-Gain	0,22	0,74
Persentase skor N-Gain	22% (Tidak Efektif)	74% (Cukup Efektif)

Tabel 4.9 menunjukkan hasil perhitungan N-Gain untuk mengukur peningkatan partisipasi belajar setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa partisipasi belajar pada kelas kontrol sebesar 22% yang masuk dalam kategori tidak efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tidak efektif digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar. Perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan hasil sebesar 74% yang artinya penggunaan media *Genially* pada pembelajaran IPAS di kelas V cukup efektif untuk meningkatkan partisipasi belajar.

C. Pembahasan

1. Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara

Kemampuan *Problem Solving* atau lebih dikenal dengan kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dalam memberikan solusi atau jawaban atas sebuah permasalahan. Kemampuan pemecahan masalah bergantung pada proses siswa dalam memahami suatu permasalahan tersebut. Siswa yang memiliki pemahaman yang baik maka baik pula kemampuan pemecahan masalah yang dimilikinya. Sebaliknya jika pemahaman akan suatu pokok permasalahan rendah, maka akan sulit untuk memberikan jawaban atas

permasalahan. Hal ini dapat menunjukkan seberapa tinggi tingkat kemampuan *Problem Solving* yang dimiliki oleh siswa.

Media *Genially* sebagai media pembelajaran berbasis audio visual di dalamnya memuat berbagai fitur yang beragam dapat menciptakan konten pembelajaran yang menarik. Hal tersebut menjadikan siswa tertarik terhadap pembelajaran dan akhirnya dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Penggunaan media *Genially* dalam proses belajar ini juga menjadikan siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berkaitan dengan nilai N-Gain yang didapatkan pada kelas eksperimen, yaitu kelas yang menggunakan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS pada materi sistem pernapasan manusia menghasilkan 73%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Genially* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan *Problem Solving* siswa pada materi sistem pernapasan manusia. Berbeda dengan perolehan nilai N-Gain pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Genially* mendapatkan nilai N-gain sebesar 29% dengan kategori tidak efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Audiovisual terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”, menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual menjadikan siswa dapat mengerjakan permasalahan yang otentik, menyusun pengetahuan mereka sendiri, dan siswa dapat mengkonstruksi pengalaman atau permasalahan yang dihadapinya. Selain itu juga diperkuat penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Genially* dengan Model Pembelajaran *Problem Posing* terhadap Kemampuan Pemecahan Matematis Siswa di SDN 88 Rejang Lebong”, menyatakan bahwa media *Genially* memiliki dampak yang signifikan pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan pembahasan tersebut di atas, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media *Genially* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan *Problem Solving* siswa kelas V SD Negeri 1 Purwanegara.

2. Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara

Partisipasi belajar mengarah pada keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran ditunjukkan dengan keikutsertaan siswa dalam mengerjakan tugas, berdiskusi, mendengarkan penjelasan, menyelesaikan masalah, dan menyajikan hasil jawaban. Partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi dengan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar.

Media *Genially* merupakan media pembelajaran interaktif yang melibatkan partisipasi siswa di dalamnya. Siswa tidak hanya belajar dari guru saja tetapi juga akan tercipta interaksi dengan siswa yang lain. Hal ini akan menarik rasa antusias dan penasaran siswa sehingga membantu siswa untuk tetap fokus pada pembelajaran.

Berkaitan dengan perolehan nilai N-Gain bisa dijelaskan bahwa kelas eksperimen, yaitu yang menggunakan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS cukup efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar kelas V di SD Negeri 1 Purwanegara. Hal ini dibuktikan dengan nilai N-Gain yang didapatkan sebesar 74%. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Genially* mendapatkan nilai N-Gain sebesar 22% dengan kategori tidak efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran dapat memberikan inovasi baru sehingga pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan, peserta didik menjadi aktif dan semangat dalam belajar karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Selain itu, diperkuat oleh penelitian sebelumnya, yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Genially* dengan terhadap pembelajaran. Studi lain yang berjudul “Strategi Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Diskusi Mata Pelajaran IPAS Mengenai Bumi dan Alam Semesta Kelas V di SD Sukatani”, bahwa penggunaan media yang interaktif terbukti memberikan peningkatan pada partisipasi belajar siswa secara signifikan. Siswa menunjukkan minat lebih dan lebih terlibat dalam kegiatan diskusi. Berdasarkan pembahasan tersebut di atas, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media *Genially* cukup efektif dalam peningkatan partisipasi belajar kelas V SD Negeri 1 Purwanegara.



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *Problem Solving* kelas V SD Negeri 1 Purwanegara. Hal ini dilihat dari perolehan nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 73% dengan kategori “cukup efektif”, sedangkan pada kelas kontrol nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 29% yang termasuk dalam kategori “tidak efektif”.
2. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar kelas V SD Negeri 1 Purwanegara. Hal ini dilihat dari nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 74% yang masuk pada kategori “cukup efektif”. Sedangkan pada kelas kontrol nilai N-Gain sebesar 22% atau tergolong “tidak efektif”.

B. Keterbatasan Penelitian

Proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari terdapat keterbatasan atau hambatan yang dihadapi, sehingga tidak menutup kemungkinan untuk dilakukannya penelitian lanjutan. Adapaun keterbatasan yang peneliti hadapai antara lain:

1. Penelitian ini hanya dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Hal ini dikarenakan sekolah yang bersangkutan sedang dalam persiapan menghadapi ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) kelas V.
2. Penelitian hanya dilakukan pada pembelajaran IPAS materi sistem pernapasan manusia saja.

C. Saran

1. Bagi Sekolah

Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan sebaiknya memberikan peran dan dukungan yang baik untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan. Pemanfaatan media digital, khususnya media *Genially* dalam pembelajaran dapat menjadi inovasi baru yang cukup efektif diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Sekolah sebaiknya memfasilitasi para guru untuk melakukan pelatihan pengembangan media ajar khususnya media digital.

2. Bagi Pendidik

Pemanfaatan dalam menggunakan media *Genially* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi siswa. Pendidik sebaiknya memanfaatkan media *Genially* dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan sejumlah manfaat.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji pengaruh media *Genially* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan *Problem Solving* dan partisipasi belajar. Harapannya penelitian ini dapat dikembangkan baik dari segi metode, karakteristik, maupun objeknya agar lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aje, Ariswan Usman. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) & Team Games Tournament*. 1st ed. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka, 2022.
- Alam, Syamsir. "Hasil PISA 2022, Refleksi Mutu Pendidikan Nasional 2023." Last modified 2023. <https://mediaindonesia.com/opini/638003/hasil-pisa-2022-refleksi-mutu-pendidikan-nasional-2023>.
- Anwar, Anwar, and Sutisna Sutisna. "Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SD." *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika* (2022): 71–78.
- Ardiansyah, Risnita, Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2023): 1–9.
- Asfar, A.M.Irfan Taufan, and Syarif Nur. *Model Pembelajaran Problem Posing & Solving : Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Bahrudin, Asep Saepul Hamdi dan E. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Dyaning Wijayanti, Inggit, and Anita Ekantini. "Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar." *Pendas; Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 2100–2113. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>.
- Efendi, Nofriza, Yona Syaida Oktira, Gusnita Efrina, and Salmatun Zahra. *Pembelajaran Microteaching Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Purbalingga: Penerbit Sketsa Media, 2023.
- Fatma, Nailah, and Ichsan. "Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah." *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 50–59.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.
- Fitri Barokah, Nan Rahminawati, and Dewi Mulyani. "Analisis Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN 2 Garut." *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 15–20.

- Hadnistia Darmawan, Nurani, Ardi Cahyadireja, Hilman Hilmawan, Windy Dwi Astuti, Pgsd Stkip, and Bina Mutiara. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 02 (2024): 5318–5328.
- Harefa, Darmawan. "Perbedaan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Pembelajaran Problem Posing Dan Problem Solving Pada Siswa Kelas X-MIA SMA Swasta Kampus Telukdalam." *Sinasis* 1, no. 1 (2020): 109.
- Harmain, Ratna. "Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Materi Mengidentifikasi Macam-Macam Limbah Melalui Metode Diskusi." *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 01, no. 1 (2021): 35–42.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, tuti khairani Harahap, Tasdin Tahrir, ahmad mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and i made Indra. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019.
- Hermita, Neni, Rian Vebrianto, Zetra Hainul Putra, Jesi Alexander Alim, Tommy Tanu Wijaya, and Urip Sulistiyo. "Effectiveness of Gamified Instructional Media to Improve Critical and Creative Thinking Skills in Science Class." *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal* 7, no. 3 (2022): 44–50.
- Hidayat, Yusuf, Dian Nurmala, Elis Julaelawaty, Vina Susanti, Sri Ningsih, Nia Tania, Nurhayati, et al. *Diskursus Paud & SD/MI Di Era Kurikulum Merdeka*. Indramayu: Penerbit Adab, 2022.
- Husein, Hamdan. *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover.
- Ibda, Hamidullaoh, Aniqoh, Ahmad Muntakhib, Maratussolichah, trifka dila Fadhilah, and nurma febri Rakhmawati. *Media Game Digital SD/MI Berbasis Karakter P5 Dan PPRA*. Bantul: Mata Kata Inspirasi, 2023.
- Ischaq, Diah Fitriani Maulana. "Pengaruh Penggunaan Media Genially Berbasis Gamifikasi Tema 4 Sub Tema 4 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kramat Jegu 1 Taman Sidoarjo." Universitas Jember, 2023.

Ismail, M Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher, 2020.

Keguruan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu. *Panduan Menulis Skripsi Tahun 2022*. Edited by Safrudin Aziz. Purwokerto: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022.

Kemendikbud. "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA." *Merdeka Mengajar* (2022). <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.

Khoirun Ni'mah, Nurlaily, Warsiman Warsiman, and Titik Hermiati. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang." *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (2022): 1–10.

Marlina, Abdul Wahab, Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, Siti Zumrotul, sarwo edy Wibowo, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Mashuri, Sufri. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2019.

Mulyani F, and Haliza N. "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 3, no. 1 (2021).

Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufiq Hidayat, and Wijayanto. "Pendidikan Di Era Digital." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang* 2 (2019): 628–638. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3093>.

Nurfadhilah, Septy, and 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.

Pendidikan, Kementerian, Dan Teknologi, Badan Standar, Dan Asesmen Pendidikan, Pusat Perbukuan, Alam Dan, Sosial Alam, and Dan Sosial. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021. <https://buku.kemdikbud.go.id>.

Polya, G. *How to Slove It*. Princeton University Press, Princeton and Oxford, 1973.

Puriani, Risma anita, and ratna sari Dewi. *Konsep Adversity & Problem Solving Skill*. Palembang: Bening Media Publishing, 2020.

Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and

- Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.
- Rahmawati, Farida, and Idam Ragil Widiyanto Atmojo. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021): 6271–6279.
- Ramadhani, Hanitia Putri. "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA Tentang Siklus Air Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9, no. 1 (2021): 148–153.
- Republik Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Vol. 3. Indonesia, 2003. <https://www.jstor.org/stable/40971965> REFERENCES.
- Septiana, Ayu Nanda. I Made Ari Winangun. "Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2023): 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf).
- Septianingsih, Maria, Dadang Kurnia, and Nur Hikmah. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA BASED ON THE GENIALLY PLATFORM ON THE SUBTHEME" 15 (2023): 34–38.
- Shoffa, Shoffan. *Model Pembelajaran DOCAR: Teori Dan Implementasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemecahan Masalah*. Banyumas: SIP Publishing, 2022.
- Siregar, Pariang Sonang. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2017.
- Siyoto, Sandu, and Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Siyoto, Sandu, and Muhammad Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiarni. *Bahan Ajar, Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Tangerang: Pascal Books, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sulistyanto, Heri, and Edy Wiyono. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Widhiarso, Wahyu. "Mengaplikasikan Uji-t Untuk Membandingkan Gain Score

Antar Kelompok Dalam Eksperimen.” *Fakultas Psikologi UGM* 1, no. 1 (2011): 1–4.

Yolanda, Anisya, and Rini Sri Indriani. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (2023).

Yuniasturi, Miftakhuddin, and Muhammad Khoiron. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.



LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Hadir Selama Penelitian Kelas Kontrol

No.	Nama	Pertemuan		
		1	2	3
1	Abyan Nandana	√	√	√
2	Aldera Adelisti Azzahra	√	√	√
3	Alissa Rachel	√	√	√
4	Aqila Yumna	√	√	√
5	Aura Pelangi Kharisma Dewi	√	√	√
6	Azura Alvita	√	√	√
7	Dania Aqila Azzahra	√	√	√
8	Davino Putra	√	√	√
9	Dhanu Wibawa Saputra	√	√	√
10	Farsya Syabilla	√	√	√
11	Gurbhani Prananta Wibowo	√	√	√
12	Hafizah Gendys Rizkyana	√	√	√
13	Haiyana Kinanti Arumningati	√	√	√
14	Ilham Prasetyo	√	√	√
15	Muhammad Zalfa	√	√	√
16	Nabihan Abdul Kholiq	√	√	√
17	Nabila Nur Rabbani	√	√	√
18	Ruliff Sheehan Athaillah Sofyaman	√	√	√
19	Sakaichi Nizam Utomo	√	√	√
20	Zhidan Arsenio	√	√	√

Lampiran 2 Daftar Hadir Selama Penelitian Kelas Eksperimen

No	Nama	Pertemuan		
		1	2	3
1	Anugrah Dwi Mustofa	√	√	√
2	Aradiansyah Zahran Fairus	√	√	√
3	Asyfa Tsalsa Kasih	√	√	√
4	Boyke Alexander Pierro	√	√	√
5	Kayla Izza Az Zahwa	√	√	√
6	Labib A.	√	√	S
7	Mahira Husna Arsyfa	√	√	√
8	Muhammad Lutfi	√	√	√
9	Nazriel Raka	√	√	√
10	Ratih Nur Safitri	√	√	√
11	Satria Komara Putra Sunda	√	√	√
12	Yafia Sidik Fatoni	√	√	√
13	Eva Syakill Zain	√	√	√
14	Dhiya Zahara Fana S	√	√	√
15	Vazarama Diyagyo	S	S	√
16	Iman Airul Akbar	√	√	S
17	Muhammad Arkhan	√	√	√
18	Selviana Ayun Putri Rahayu	√	√	√
19	Silviana Unik Putri Rahayu	√	√	√

Lampiran 3 Instrumen Tes Kemampuan Problem Solving

TES KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING*

Soal Pretest & Posttest

Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : 5
Materi Pokkok : Sistem Pernapasan Manusia

Petunjuk Pengerjaan

- Tulis nama, nomor absen, dan kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan
- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan teliti dan tepat!
- Periksa kembali jawaban setelah selesai mengerjakan soal sebelum dikumpulkan

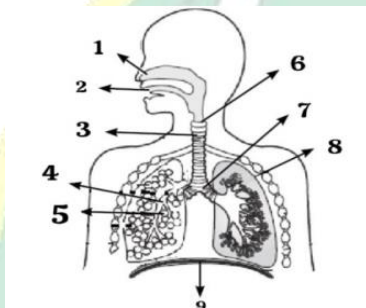
Kerjakan soal-soal di bawah ini dengan benar!

1. Bernapas merupakan hal yang penting bagi setiap makhluk hidup. Begitu juga dengan manusia memerlukan bernapas untuk hidup. Menurut pendapatmu, bagaimanakah konsep sistem pernapasan pada manusia itu?
2. Perhatikan cara kerja sistem pernapasan pada manusia berikut ini!

1.	Udara melewati proses penyaringan partikel kecil oleh rambut hidung
2.	Udara menuju ke trakea atau batang tenggorokan
3.	Di alveolus terjadi pertukaran oksigen dan karbondioksida
4.	Udara masuk lewat hidung dan mulut
5.	Udara masuk ke paru-paru melewati bronkus dan bronkiolus

Dari pernyataan-pernyataan di atas, urutan yang tepat dari proses bernapas adalah...

3. Saat kita bernapas ada dua proses yang terjadi, yaitu menarik napas (inspirasi) dan menghembuskan napas (ekspirasi). Bagaimana mekanisme yang terjadi pada saat inspirasi dan ekspirasi?
4. Pada saat manusia menghirup oksigen hingga mengeluarkan gas karbon dioksida melibatkan alat-alat dalam sistem pernapasan. Apa saja organ tubuh manusia yang berperan dalam sistem pernapasan tersebut?
5. Gambar di bawah ini merupakan alat-alat dalam sistem pernapasan manusia! Tuliskan organ pernapasan tersebut sesuai dengan nomor yang ditunjukkan!



6. Pada proses menarik napas, kotoran disaring saat melewati hidung, trakea, dan bronkus. Bagaimana cara kerja dari organ pernapasan yang dilalui tersebut?
7. Jika kamu mengalami hidung tersumbat, beringsus, dan bersin-bersin apa yang akan kamu lakukan agar kondisi tubuh kembali sehat?
8. Salah satu gangguan sistem pernapasan yaitu pneumonia. Pneumonia merupakan peradangan yang terjadi pada paru-paru khususnya pada bagian alveolus. Bagaimana gejala yang timbul bila seseorang terserang penyakit tersebut? Mengapa hal tersebut bisa terjadi?
9. Andi merasa kondisi tubuhnya berbeda dari biasanya. Setelah diperiksa dokter, Andi dinyatakan terkena penyakit TBC (Tuberkulosis).
 - c. Bagaimana gejala penyakit TBC yang dirasakan Andi?
 - d. Bagaimana langkah dilakukan Andi agar tidak terserang penyakit TBC kembali?
10. Apabila seseorang memiliki gangguan pernapasan asma, bagaimana tindakan yang bijak untuk meminimalisir terjadinya asma? Sebutkan 5!

11. Seorang balita berusia 4 tahun menderita infeksi paru-paru yang diakibatkan oleh asap rokok. Ternyata diketahui bahwa ayah balita tersebut merupakan perokok aktif. Menurut pendapatmu, mengapa asap rokok dapat merusak paru-paru dan sistem pernapasan?
12. Meningkatnya suhu bumi akhir-akhir ini dipicu oleh pemanasan global yang semakin memburuk. Hal ini diakibatkan oleh penebangan hutan secara besar-besaran, asap kendaraan disetiap harinya, pemakaian barang elektronik yang berlebihan, juga pembuatan dan penggunaan pupuk-pupuk kandang untuk bercocok tanam. Salah satu dampak yang terjadi akibat pemanasan global adalah menurunnya kualitas udara yang dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kesehatan sistem pernapasan? Sebutkan minimal 5!



Lampiran 4 Instrumen Angket Partisipasi Siswa

ANGKET PARTISIPASI SISWA

Petunjuk Pengisian Angket:

- Tulis_nama, nomor absen, dan kelas pada tempat yang telah disediakan
- Jawablah_setiap pertanyaan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
- Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan Anda
- Keterangan pilihan :
 - SL : Selalu
 - SR : Sering
 - KK : Kadang-kadang
 - P : Pernah
 - TP : Tidak Pernah

Nama :

No. Absen :

Kelas :

No.	Butir Pernyataan	Penilaian				
		SL	SR	KK	P	TP
1.	Saya berani menyampaikan pendapat terhadap permasalahan yang ada					
2.	Saya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru					
3.	Saya berani mengemukakan pendapat ketika setuju dengan pendapat orang lain					
4.	Saya memberikan pendapat ketika memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain					
5.	Saya mampu mengerjakan tugas individu yang diberikan guru secara mandiri					
6.	Saya merasa dengan mengerjakan tugas membuat saya belajar lebih banyak					

No.	Butir Pernyataan	Penilaian				
		SL	SR	KK	P	TP
7.	Saya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu					
8.	Saya dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru sebelum tenggat waktu yang ditentukan					
9.	Saya percaya diri saat harus mempresentasikan pendapat di depan kelas					
10.	Saya sering merasa kurang percaya diri saat presentasi					
11.	Saya mampu menyampaikan pendapat dengan lugas tanpa terbata-bata					
12.	Saya sulit menjawab pertanyaan teman dan guru saat presentasi langsung					
13.	Saya menerima dan menghargai ketika ada orang lain yang berbeda pendapat					
14.	Saya mampu memperhatikan orang lain ketika sedang menyampaikan pendapat					
15.	Saya dapat bekerja sama saat mengerjakan tugas kelompok					
16.	Saya mampu memberikan pemikiran dan pendapat mengenai permasalahan yang diberikan					
17.	Saya berani mempresentasikan hasil diskusi kelompok					

Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen

1. Lembar validasi tes *kemampuan Problem Solving*

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES

Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara

Nama Validator	: Azziz Kurniawan, M. Pd.
NIP/NIDN	: 19911001201903 1 013
Instansi	: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Tanggal Pengisian	: 4 Juni 2024

A. Pengantar

Instrumen ini akan digunakan untuk mengungkap kemampuan *problem solving* untuk pengambilan data pada skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara”. Melalui lembar validasi ini Bapak/Ibu dimohon memberikan tanggapan, ungkapan balik dan penilaian terhadap butir pertanyaan yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan menjadi validator instrumen ini.

Penelitian ini dibawah bimbingan,

Dr. Siti Sarah, M.Pd.

Peneliti,

Amelia (UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto)

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon menentukan penilaian pada setiap butir pernyataan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom berskala sebagai berikut:

4 = sangat relevan

3 = relevan

2 = kurang relevan

1 = tidak relevan

2. Bapak/Ibu dimohon memberikan masukan dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

D. Komentar Umum dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....

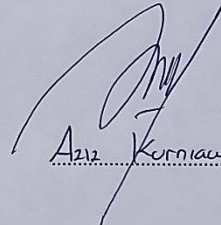
E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen ini dinyatakan sebagai berikut. (mohon beri tanda silang (X) pada nomor 1,2, atau 3 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu)

- ☒ 1. Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ 2. Layak digunakan setelah revisi
- ☐ 3. Tidak layak digunakan

Purwokerto, Juni 2024

Validator,


Aziz Kurniawan

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TES

Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara

Nama Validator	: Maghfira Febrina, M.Pd.
NIP/NIDN	: 199402192020122017
Instansi	: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Tanggal Pengisian	:

A. Pengantar

Instrumen ini akan digunakan untuk mengungkap kemampuan *problem solving* untuk pengambilan data pada skripsi dengan judul "**Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara**". Melalui lembar validasi ini Bapak/Ibu dimohon memberikan tanggapan, ungkapan balik dan penilaian terhadap butir pertanyaan yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan menjadi validator instrumen ini.

Penelitian ini dibawah bimbingan,

Dr. Siti Sarah, M.Pd.

Peneliti,

Amelia (UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto)

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon menentukan penilaian pada setiap butir pernyataan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom berskala sebagai berikut:
4 = sangat relevan
3 = relevan
2 = kurang relevan
1 = tidak relevan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan masukan dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

D. Komentar Umum dan Saran

Perbaiki sesuai saran

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen ini dinyatakan sebagai berikut. (mohon beri tanda silang (X) pada nomor 1,2, atau 3 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ 2. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak digunakan

Purwokerto, September 2024

Validator,


Maghfira Febrians

2. Lembar validasi angket partisipasi belajar

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara

Nama Validator	: Aziz Kurniawan, M. Pd.
NIP/NIDN	: 19911001201903 1 013
Instansi	: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Tanggal Pengisian	: 4 Juni 2024

A. Pengantar

Instrumen ini akan digunakan untuk mengungkap partisipasi siswa untuk pengambilan data pada skripsi dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara”**. Melalui lembar validasi ini Bapak/Ibu dimohon memberikan tanggapan, ungkapan balik dan penilaian terhadap butir angket yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan menjadi validator angket ini.

Penelitian ini dibawah bimbingan,

Dr. Siti Sarah, M.Pd.

Peneliti,

Amelia (UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto)

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon menentukan penilaian pada setiap butir pernyataan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom berskala sebagai berikut:
4 = sangat relevan
3 = relevan
2 = kurang relevan
1 = tidak relevan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan masukan dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

D. Komentar Umum dan Saran

.....
.....
Perbaiki Sesuai Saran
.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen ini dinyatakan sebagai berikut. (mohon beri tanda silang (X) pada nomor 1,2, atau 3 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ 2. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak digunakan

Purwokerto, Juni 2024

Validator,


Ati Kurniawan

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Efektivitas Penggunaan Media *Genially* dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara

Nama Validator	: Maghfira Febriona, M.Pd.
NIP/NIDN	: 199402192020122017
Instansi	: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Tanggal Pengisian	:

A. Pengantar

Instrumen ini akan digunakan untuk mengungkap partisipasi siswa untuk pengambilan data pada skripsi dengan judul "**Efektivitas Penggunaan Media Genially dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Partisipasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara**". Melalui lembar validasi ini Bapak/Ibu dimohon memberikan tanggapan, ungkapan balik dan penilaian terhadap butir angket yang dikembangkan. Terima kasih atas kesediaan menjadi validator angket ini.

Penelitian ini dibawah bimbingan,

Dr. Siti Sarah, M.Pd.

Peneliti,

Amelia (UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto)

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon menentukan penilaian pada setiap butir pernyataan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom berskala sebagai berikut:
4 = sangat relevan
3 = relevan
2 = kurang relevan
1 = tidak relevan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan masukan dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

D. Komentar Umum dan Saran

Pernyataan secara umum sudah baik, perlu perbaikan
beberapa butir pernyataan pada indikator tanggung jawab
terhadap keputusan kelompok

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen ini dinyatakan sebagai berikut. (mohon beri tanda silang (X) pada nomor 1,2, atau 3 sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ 2. Layak digunakan setelah revisi
3. Tidak layak digunakan

Purwokerto, September 2024

Validator,


Maghita Febriana

Lampiran 6 Dokumentasi



Persiapan pembelajaran



Pengisian pretest



Mengamati video pembelajaran



Presentasi hasil diskusi kelompok



Diskusi kelompok



Pengisian *posttest*

Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 PURWANEGARA
Jl. Let. Jend. Pol. Soemarto Purwokerto Utara 53126 Telp. (0281) 631647

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 400.3.5 / 097 / X / 2024

Berdasarkan Permohonan Izin Observasi Pendahuluan Universitas Negeri Profesor K.H. Saifudin Zuhri Purwokerto, saya selaku Kepala SD Negeri 1 Purwanegara Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas menerangkan bahwa :

Nama : Amelia
NIM : 2017405055
Jurusan : Pendidikan Guru MI
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Efektivitas Penggunaan Media Genially dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara

Telah melaksanakan Kegiatan Penelitian tersebut di atas dengan Objek Observasi Guru dan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara pada tanggal 2 Oktober 2024 s.d 4 Oktober 2024 di SD Negeri 1 Purwanegara Kecamatan Purwokerto Utara Kabupaten Banyumas.

Demikian surat keterangan pelaksanaan penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purwanegara, 7 Oktober 2024

Kepala Sekolah,



DARINDA H. S Pd SD, M.Pd.
NIP. 19711120 199303 2 004

Lampiran 8 Sertifikat KKN



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0907/K.LPPM/KKN.52/09/2023

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **AMELIA**
NIM : **2017405055**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-52 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **91 (A)**.



Certificate Validation

Lampiran 9 Sertifikat PPL

	KEMENTERIAN AGAMA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO LABORATORIUM FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Telp. (0281). 635624 Psw. 121 Purwokerto 53126
<i>Sertifikat</i> Nomor : B. 032 / Un.19/K. Lab. FTIK/ PP.009/ X / 2023 Diberikan Kepada : AMELIA 2017405055 Sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II Tahun Akademik 2023/2024 pada tanggal 4 September - 14 Oktober 2023	
Purwokerto, 27 Oktober 2023 Laboratorium FTIK Kepala,  Dr. Nurfuadi, M.Pd.I. NIP. 19711004 200604 1 002	



Dipindai dengan CamScanner



Lampiran 10 Surat Keterangan Sempro



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
No. 727 /Un.19/Koor.PGMI/PP.05.3/2/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Korodinator Prodi PGMI pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul:

**Efektivitas Penggunaan Media Genially dalam Pembelajaran IPAS untuk
Meningkatkan Kemampuan Problem Solving dan Partisipasi Siswa
Kelas V SD Negeri 1 Purwanegara**

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Amelia
NIM : 2017405055
Prodi : PGMI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Selasa, 6 Februari 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Mengetahui,
Korodinator Prodi

Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I
NIP. 198912052019031011

Purwokerto, 12 Februari 2024

Penguji

Hendri Purbo Waseso, M.Pd.I
NIP. 198912052019031011

Lampiran 11 Surat Keterangan Kompre



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN
No.1354/UN.19/WD.I.FTIK/PP.05.3/3/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Amelia
NIM : 2017405055
Prodi : PGMI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 21 Maret 2024
Nilai : 68 (B-)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 22 Maret 2024
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Prof. Dr. Suparjo, M.A.
NIP. 19730717 199903 1 001

Lampiran 12 Sertifikat IQLA



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا
جامعة الأستاذ كيهي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبورتو
الوحدة لتتسية اللغة
Purwokerto, 27 Februari 2024

CERTIFICATE
الشهادة
NoB-2683/Un.19/K.Bhs/PP.009/ 2/2024

This is to certify that
Name : **AMELIA**
Place and Date of Birth : **KABUPATEN PURBALINGGA, 17 April 2001**
Has taken : **IQLA**
with Computer Based Test,
organized by Language Development Unit on : **07 Desember 2023**
with obtained result as follows :
Listening Comprehension: 53 Structure and Written Expression: 48 Reading Comprehension: 56
فهم السموع فهم العبارات والتراكيب فهم المقروء

Obtained Score : 523
المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

منحت إلى
الاسم
محل وتاريخ الميلاد
وقد شاركت الاختبار
على أساس الكمبيوتر
التي قامت بها الوحدة لتتسية اللغة في التاريخ
مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:
فهم المقروء



EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI



IQLA
Amrôbâdî al-Qudrah alâ al-Lughah al-`Arabiyyah



The Head of Language Development Unit,
Rئيسة الوحدة لتتسية اللغة
Muflihah, S.S., M.Pd.
NIP.19720923 200003 2 001

Lampiran 13 Sertifikat EPTUS



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
 STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
 LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا
 جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبونو
 الوحدة لتنمية اللغة

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

CERTIFICATE
 الشهادة
 NoB-2674/Un.19/K.Bhs/PP.009/2/2024

This is to certify that
 Name : AMELIA
 Place and Date of Birth : Purbalingga, 17 April 2001
 Has taken : EPTUS
 with Computer Based Test,
 organized by Language Development Unit on : 26 Februari 2024
 with obtained result as follows :

Listening Comprehension: 57 Structure and Written Expression: 58 Reading Comprehension: 56
 فهم السموع فهم العبارات والتركيب فهم المقروء

Obtained Score : 570 المجموع الكلي : 570

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

منحت إلى
 الاسم
 محل وتاريخ الميلاد
 وقد شارك/ت الاختبار
 على أساس الكمبيوتر
 التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ
 مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:





Purwokerto, 26 Februari 2024
 The Head of Language Development Unit,
 رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

[Signature]
 Nurhah, S.S., M.Pd.
 NIP.19720923 200003 2 001

EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

IQLA
Ikhtisari al-Qudrah 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah



Lampiran 14 Sertifikat BTAPPI



IAIN PURWOKERTO

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO

UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp: 0281-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/19951/05/2022

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA	:	AMELIA
NIM	:	2017405055

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	97
# Tartil	:	85
# Imla`	:	85
# Praktek	:	80
# Nilai Tahfidz	:	85



Purwokerto, 30 Mei 2022



ValidationCode

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

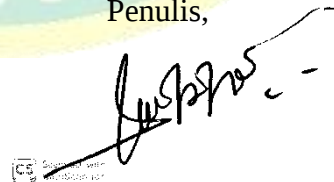
1. Nama Lengkap : Amelia
2. NIM : 2017405055
3. Tempat, tanggal lahir : Purbalingga, 17 April 2001
4. Alamat Rumah : Desa Tajug, RT 002 RW 002,
Kecamatan Karangmoncol
Kabupaten Purbalingga
5. Nama Ayah : Adi Purnomo
6. Nama Ibu : Sularmi
7. Agama : Islam

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan formal
 - a. TK Pertiwi Tajug, tahun lulus 2007
 - b. SD Negeri 1 Tajug, tahun lulus 2013
 - c. SMP Negeri 1 Karangmoncol, tahun lulus 2016
 - d. SMA Negeri 1 Bobotsari, tahun lulus 2019
 - e. S1 UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Tahun 2020-2024
2. Pendidikan Non formal
 - a. Madin Al-Hidayah 2 Tajug
 - b. Pondok Pesantren Modern Elfira 2 Purwokerto

Purwokerto, 19 November 2024

Penulis,



Amelia

NIM. 2017405055