

SKRIPSI
EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GENIALLY*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA
SEKOLAH DASAR



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh

Nama : Ahmad Salim Marzuqi
NIM : 22CJ10031
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026



Lutfiani Nur - Staff UPT Perpustakaan Al Ghazali

Ahmad Salim Marzuqi-22CJ10031 - Ahmad Salim M (1).docx

Fisika 2026 19

Komisi 2026 TA Fisika

Universitas Jenderal Soedirman

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3594541908

102 Pages

Submission Date

Jun 15, 2026, 8:57 AM GMT+7

17,532 Words

Download Date

Jun 15, 2026, 9:02 AM GMT+7

116,534 Characters

File Name

Ahmad_Salim_Marzuqi-22CJ10031_-_Ahmad_Salim_M_1_.docx

File Size

1.2 MB

26% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 8 words)

Top Sources

- 24%  Internet sources
- 12%  Publications
- 11%  Submitted works (Student Papers)





Top Sources

24% Internet sources
12% Publications
11% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	
	Universitas Pendidikan Indonesia	1%
2	Internet	
	repository.unugha.ac.id	<1%
3	Internet	
	repository.umsu.ac.id	<1%
4	Internet	
	e-theses.laincurup.ac.id	<1%
5	Internet	
	repository.uinsaizu.ac.id	<1%
6	Student papers	
	Universitas Negeri Jakarta	<1%
7	Internet	
	repository.upi.edu	<1%
8	Internet	
	eprints.walisongo.ac.id	<1%
9	Internet	
	repository.lainpare.ac.id	<1%
10	Internet	
	eprints.uny.ac.id	<1%
11	Internet	
	repo.undiksha.ac.id	<1%

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : AHMAD SALIM MARZUQI
NIM : 22CJ10031
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul “EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GENIALLY* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 6 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Ahmad Salim Marzuqi

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

Nama : AHMAD SALIM MARZUQI
NIM : 22CJ10031
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
GENIALLY DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.

Cilacap, 4 Juni 2026

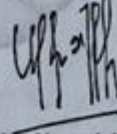
Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Mawan Akhir Riwanto M.Pd.
NIDN. 0628098501

Pembimbing II,



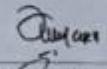
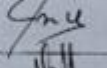
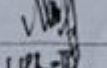
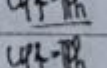
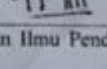
Urip Umayah M.Pd.
NIDN. 0604049302

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : AHMAD SALIM MARZUQI
NIM : 22CJ10031
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran *Genially* Dalam
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

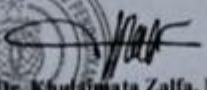
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Selasa, tanggal 30, bulan Juni, tahun 2026 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 1	Inayatul Lathifah, M.Pd.		13 Juli 2026
Penguji 2	Nasrul Umam, M.Pd.I.		08 Juli 2026
Pembimbing I	Mawan Akhir Riwanto, M.Pd.		08 Juli 2026
Ass. Pembimbing	Urip Umayah, M.Pd.		07 Juli 2026
Sekretaris	Urip Umayah, M.Pd.		07 Juli 2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 13 JUL 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Ahmad Salim Marzuqi
Lam : -

Kepada
Yth. Dekan FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama
Al Ghazali Cilacap
Di -
Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : AHMAD SALIM MARZUQI
NIM : 22CJ10031
Fakultas /Prodi : FKIP/PGSD
Judul skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN
GENIALLY DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH
DASAR

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 7 Juli 2026



Inayatul Lathifah, M.Pd
NIDN. 2113079202

MOTTO

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

(BJ Habibie)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam kesempatan kali ini penulis panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rosul-Nya, Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafa'at-Nya kelak. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat, serta kasih sayang yang selalu mengiringi setiap langkah hingga saat ini.
2. Keluarga besar yang telah mendoakan serta menuntun sejak lahir hingga saat ini didalam proses skripsi ini, terimakasih atas seluruh doa dan dukungan yang tak pernah henti.
3. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, khususnya dosen pembimbing 1, Bapak Mawan Akhir Riwanto, M.Pd. dan dosen pembimbing 2, Ibu Urip Umayah, M.Pd. yang telah membimbing serta memberikan arahan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar terkhusus angkatan 2022 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNUGHA Cilacap.
5. Terakhir untuk diriku sendiri, Ahmad Salim Marzuqi. Terima kasih menjadi pribadi yang kuat dan pantang menyerah dalam menuliskan skripsi ini.

ABSTRAK

Ahmad Salim Marzuqi, 22CJ10031, Efektivitas Media Pembelajaran *Genially* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. Cilacap. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Juni 2026.

Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya peningkatan kualitas pendidikan di era digital. Media pembelajaran digital seperti *Genially* mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mendorong semangat dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Genially* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri Klumprit 01. Penelitian menggunakan desain *nonequivalent control group design*, penelitian ini membandingkan kelas eksperimen dan kontrol menggunakan data *pretest* serta *posttest* tertulis, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen, dengan nilai *pre-test* 41,88 meningkat menjadi 74,17 pada nilai *post-test*. Sedangkan untuk *pre-test* kontrol 48,13 menjadi 60,83 untuk *post-test*. Uji-t menghasilkan nilai sig.(2-tailed) $0,002 < 0,05$, dan N-Gain pada kelas eksperimen yaitu 0,54 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol 0,20 masuk kedalam kategori rendah. Penggunaan media *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V materi harmoni dalam ekosistem di SDN Klumprit 01. Temuan ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Kata kunci: *Genially*, efektivitas, *pretest-posttest*, hasil belajar, SD

ABSTRACT

Ahmad Salim Marzuqi, 22CJ10031, The Effectiveness of Genially Learning Media in Improving IPAS Learning Outcomes of Elementary School Students. Cilacap. Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University Cilacap, June 2026.

The use of interactive digital media in learning is one of the efforts to improve the quality of education in the digital era. Digital learning media such as Genially is able to present interactive learning so that it can encourage enthusiasm and improve student learning outcomes. This study aims to determine the effectiveness of Genially learning media on the learning outcomes of fifth-grade students of Klumprit 01 Elementary School. The study used a nonequivalent control group design, this study compared the experimental and control classes using written pretest and posttest data, then analyzed using descriptive and inferential statistics. The results showed a significant increase in the experimental class, with a pre-test score of 41.88 increasing to 74.14 in the post-test score. While for the control pre-test 48.13 to 60.83 for the post-test. The t-test produced a sig. (2-tailed) value of 0.002 < 0.05, and N-Gain in the experimental class was 0.54 in the medium category, while the control class was 0.20 in the low category. The use of Genially media has been proven effective in improving the learning outcomes of fifth grade students in science on harmony in ecosystems at SDN Klumprit 01. This finding can be recommended as an alternative interactive learning media in elementary schools.

Keywords: *Genially, effectiveness, pretest-posttest, learning outcomes, elementary school*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirrabil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran *Genially* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. Tidak lupa sholawat dan salam penulis junjungkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. Semoga kita semua termasuk dalam golongan hamba yang diberikan syafa'atnya pada hari kiamat. Aamiin.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari semua pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan berbagai pihak. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih atas dorongan dan keterlibatan berbagai pihak dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. A. Luthfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap .
4. Mawan Akhir Riwanto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan dukungan, saran, arahan dan senantiasa sabar dalam membimbing penulis di dalam menyusun skripsi ini.

5. Urip Umayah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan dukungan, saran, arahan dan senantiasa sabar dalam membimbing penulis di dalam menyusun skripsi ini.
6. Dosen-dosen FKIP-PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat pada penulis sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik suatu hari nanti.
7. Semua teman-teman PGSD angkatan 2022 terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya selama kita menuntut ilmu bersama.
8. Yeni Setyaningsih, M.Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Klumprit 01.
9. Suparman, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Kedungbenda 02.
10. Surakhmat, S.Pd dan Liza Dwi Jayanti, S.Pd., selaku Guru Kelas V Sekolah Dasar Negeri Klumprit 01.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis semoga mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Aamiin. Saran dan kritik yang membangun diharapkan penulis demi perbaikan karya di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca serta pengembangan ilmu.

Cilacap, 6 Juni 2026

Penulis Skripsi



Ahmad Salim Marzuqi

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
NOTA KONSULTAN	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Hasil Belajar	12
2. Ilmu Pengetahuan Alam	16
3. Media Pembelajaran	27
4. Media <i>Genially</i>	37
B. Kajian Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Berpikir	47

D. Hipotesis	49
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian	51
B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan	51
C. Populasi dan Sampel Penelitian	52
D. Desain Penelitian	54
E. Variabel Penelitian.....	55
F. Teknik Pengumpulan Data	56
G. Instrumen Pengumpulan Data	59
H. Validitas dan Reabilitas Instrumen	63
I. Teknik Analisis Data	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Hasil Penelitian	72
B. Pembahasan	80
C. Keterbatasan Penelitian	91
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Time Line Penelitian	52
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel	53
Tabel 3. 3 Desain Penelitian	54
Tabel 3. 4 Lembar Observasi.....	59
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Wawancara	62
Tabel 3. 6 Standar Kesukaran.....	65
Tabel 3. 7 Kriteria Daya Pembeda	67
Tabel 3. 8 Kategori N-Gain Score	71
Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas Pre-test dan Post-test.....	76
Tabel 4. 2 Hasil Homogenitas Pre-test	77
Tabel 4. 3 Hasil Homogenitas Post-test	77
Tabel 4. 4 Hasil Uji Paired T-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	78
Tabel 4. 5 Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	79
Tabel 4. 6 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	49
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi	104
Lampiran 2 Surat Balasan Observasi di SD	105
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Media Pembelajaran	106
Lampiran 4 Surat Uji Coba Instrumen Penelitian	107
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SD	108
Lampiran 6 Lembar Wawancara Guru Kelas V A	109
Lampiran 7 Lembar Wawancara Guru Kelas V B	112
Lampiran 8 Lembar Observasi Kelas V A	115
Lampiran 9 Lembar Observasi kelas V B	117
Lampiran 10 Daftar Nilai Siswa Kelas V A	119
Lampiran 11 Daftar Nilai Siswa Kelas V B	120
Lampiran 12 Dokumentasi Kelas Eksperimen	121
Lampiran 13 Dokumentasi Kelas Kontrol	124
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Post</i>	127
Lampiran 15 Format Soal <i>Pre-Test</i>	133
Lampiran 16 Format Soal <i>Post-Test</i>	142
Lampiran 17 Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran & Daya Pembeda	151
Lampiran 18 Modul Ajar Kelas Eksperimen	152
Lampiran 19 Modul Ajar Kelas Kontrol	160
Lampiran 20 Kartu Soal <i>Pre-Test</i>	168
Lampiran 21 Kartu Soal <i>Post-Test</i>	180

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membangun karakter dan kemampuan membentuk kualitas generasi bangsa. Sebagaimana tercantum di UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan upaya yang dilakukan dengan kesadaran serta perencanaan untuk membentuk lingkungan pembelajaran yang mendukung, sehingga siswa dapat dengan aktif menggali dan memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya (Ichsan & Hadiyanto, 2021). Dalam mewujudkan tujuan tersebut, sekolah dasar berperan sebagai instansi pendidikan formal yang tidak hanya terbatas pada memberikan pengetahuan, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan yang relevan di abad ke-21 seperti kreativitas, pemikiran kritis, dan kemampuan bekerja sama atau kolaborasi (AR & Ismail, 2024).

Kurikulum Merdeka hadir sebagai upaya untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 tersebut. Kurikulum ini lebih mengutamakan pengembangan kompetensi holistik siswa yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan karakter (Marwiyah et al., 2024). Kurikulum Merdeka menghadirkan berbagai pembaharuan, salah satunya ada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS yang merujuk pada hasil penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS (Kemendikbud, 2022).

Mata pelajaran IPAS mencakup kajian tentang segala sesuatu di alam semesta serta interaksinya, termasuk makhluk hidup hingga benda mati. Selain itu, IPAS juga menelaah bagaimana manusia menjalankan perannya, baik sebagai pribadi maupun sebagai makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya (Allutfia & Setyaningsih, 2023). Penerapan Kurikulum Merdeka SD Negeri Klumpit 01 khususnya IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dilaksanakan menjadi dua bagian, yakni pada semester 1 membahas materi IPA terlebih dahulu dan semester 2 baru membahas materi IPS.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang sudah diberikan sejak jenjang pendidikan dasar sampai menengah. Ilmu Pengetahuan Alam pada dasarnya mempelajari alam beserta segala isinya melalui proses ilmiah seperti pengamatan, percobaan, dan penyelidikan (Abdullah et al., 2025). Pembelajaran IPA bertujuan agar siswa dapat memahami beragam kejadian alam yang berlangsung di lingkungan sekitar mereka. Tidak hanya pemahaman konsep saja, pembelajaran IPA juga memberikan bekal pengetahuan praktis kepada siswa dalam mengelola dan menjaga alam semesta dengan cara yang bijaksana, sehingga keberlanjutannya tetap terjaga untuk masa depan (Sitiman et al., 2025).

Hasil belajar adalah salah satu tolok ukur krusial yang digunakan untuk menilai keberhasilan suatu proses pendidikan. Ahmad Susanto menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang dialami oleh siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai konsekuensi dari aktivitas

belajar yang telah dilakukan (A. Setiawan, 2020). Model pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif membuat suasana belajar dengan lebih nyaman, membangun motivasi siswa, dapat meningkatkan konsentrasi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun dalam praktiknya di lapangan, pencapaian hasil belajar yang maksimal masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam pembelajaran IPAS.

Materi IPAS dianggap cukup sulit oleh sebagian siswa, terutama karena beberapa materinya bersifat abstrak dan membutuhkan penalaran yang cukup dalam, sementara siswa SD pada umumnya lebih mudah untuk memahami sesuatu dengan pengalaman langsung dan nyata (Susilasari et al., 2025). Agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik, maka pembelajaran yang dilakukan perlu motivasi dan semangat yang tinggi. Namun pada kenyataannya, menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri Klumprit 01, yaitu Bapak Surakhmat, S.Pd dan Ibu Liza Dwi Jayanti, S.Pd pada tanggal 6 Januari 2026, ditemukan bahwa kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS dan dengan mudahnya mereka merasa bosan. Kondisi tersebut tidak lepas dari minimnya variasi media pembelajaran, dimana guru dan siswa masih mengandalkan media konvensional berupa gambar, media konkret, dan buku LKS saja. Sehingga dalam pelaksanaannya hasil belajar siswa belum maksimal pada kelas V SD Negeri Klumprit 01. Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran IPAS dirasa perlu sebagai salah satu solusi agar pemahaman siswa lebih meningkat.

Secara umum, pengertian media pembelajaran bisa dipahami sebagai sarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar dengan fungsi untuk memicu pemikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan siswa, agar dapat mendorong terjadinya kegiatan belajar yang lebih baik (Mahardika et al., 2021). Tanpa media yang menarik, siswa cenderung mudah bosan, tidak tertarik mengikuti pelajaran, dan hasil belajarnya juga kurang maksimal (Astutik, 2020). Maka dari itu diperlukan pembaharuan dalam penggunaan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat sekaligus memotivasi siswa agar lebih semangat belajar.

Hasil wawancara terhadap kedua guru kelas V SD Negeri Klumprit 01 diketahui bahwasannya dalam pembelajaran IPAS materi “Harmoni dalam Ekosistem” dilakukan dengan media pembelajaran konvensional tanpa adanya media berbasis teknologi dalam menjelaskan. Kondisi ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih belum maksimal, sehingga sejumlah siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diatur minimal sebesar 75. Tercatat 12 dari 24 siswa di kelas V A (50%) dan 14 dari 24 siswa di kelas V B (58%) belum memenuhi nilai tersebut. Hasil yang diperoleh oleh siswa pasti berkaitan dengan bagaimana berlangsungnya proses belajar mengajar. Permasalahan siswa juga ditunjukkan dengan rendahnya antusiasme siswa saat belajar. Hal ini terlihat dari observasi yang dilakukan yakni perilaku mereka yang sering mengobrol dengan teman sebangku meski materi sedang menjelaskan oleh guru. Akibatnya, siswapun kesulitan memahami pelajaran yang disampaikan. Di sisi lain, guru juga masih

menerapkan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajarannya, sehingga guru juga masih menjadi pusat pembelajaran dan siswa cenderung pasif dengan hanya duduk mendengarkan tanpa terlibat aktif. Akibatnya, siswa mudah merasa bosan dan jenuh. Dari sisi media pembelajaran guru juga masih mengandalkan media konvensional seperti gambar, benda konkret, dan buku LKS. Sementara itu, pemanfaatan media digital seperti *Genially* belum pernah diterapkan sama sekali dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar, diperlukan media pembelajaran yang mampu membimbing siswa dalam memecahkan persoalan belajar mereka. Mengingat perkembangan teknologi yang kian maju dan siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat digital, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pencapaian belajar mereka. Banyak sekali media yang menarik serta inovatif, salah satunya adalah *Genially* yang akan digunakan untuk penelitian ini. *Genially* merupakan salah satu media pembelajaran bersifat kreatif, inovatif, serta interaktif dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menyediakan berbagai fitur pembelajaran interaktif seperti presentasi, video edukasi, poster digital, permainan edukatif, serta berbagai jenis materi pengajaran lainnya dengan desain yang menarik dan menyenangkan, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dalam belajar sekaligus mengurangi rasa bosan siswa selama kegiatan pembelajaran (Fatma & Ichsan, 2022).

Media *Genially* memiliki fungsi yang hampir sama dengan *PowerPoint*, namun dilengkapi dengan fitur yang jauh lebih beragam dan menarik, termasuk

berbagai pilihan template dengan tema yang berbeda-beda (Ni'mah et al., 2022). Media ini memiliki kemampuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan tidak membosankan, serta, memberikan perspektif baru bagi siswa dalam memahami serta menguasai materi pembelajaran (Florentina et al., 2025). *Genially* memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya cocok untuk pembelajaran, antara lain fitur permainan dan interaktif yang dapat memikat perhatian siswa, mudah diakses dan dioperasikan oleh guru, menyediakan berbagai fitur seperti presentasi dan infografis, serta berpotensi meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar (Rinjani, 2024).

Beberapa penelitian terkait penggunaan *Genially* sebagai alat pengajaran pernah dilakukan oleh (Nur'aini et al., 2025) yang menyimpulkan bahwasannya media *Genially* dapat dijadikan alternatif efektif untuk mendukung proses pembelajaran IPAS. Sementara itu, penelitian dari (Putra & Afrina, 2023) juga menunjukkan bahwa penerapan media interaktif yang menggunakan *Genially* telah terbukti dapat meningkatkan motivasi serta ketertarikan belajar anak-anak di tingkat sekolah dasar. Sedangkan (Aprilyani & Usamah, 2025) menyimpulkan bahwa penggunaan media *Genially* sangat mempengaruhi hasil pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh (Luthfiah et al., 2025) mengungkapkan bahwa pemasangan *Genially* dalam proses belajar mengajar IPAS terbukti meningkatkan partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan pemahaman konseptual siswa sehingga menyenangkan dalam pembelajarannya. Di sisi lain, (Zamri et al.,

2025) menegaskan bahwa menggunakan media pembelajaran secara digital *Genially* yang interaktif mampu menghasilkan hasil belajar dengan rata-rata yang lebih besar apabila dibandingkan dengan media konvensional. Sejalan penelitian yang dilakukan oleh (Wicaksono et al., 2025) menerangkan media *Genially* dinilai efektif sebagai alat bantu mengajar dalam kurikulum merdeka yang sesuai dengan tuntutan dalam pembelajaran abad ke-21.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian berupa pengembangan media pembelajaran yang interaktif berupa *Genially* dalam materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD oleh (Jatun, 2025) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD". Media ini sendiri telah melalui tahapan validasi oleh para ahli dan mendapatkan hasil yang sangat layak, yakni ahli media sebesar 99%, ahli bahasa 90%, dan ahli materi mencapai 100%, serta telah diuji kepraktisannya dengan hasil praktis hingga sangat praktis (guru 75%, dan siswa 87%). Namun demikian, penelitian tersebut belum mengukur efektivitas media untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara langsung di lapangan. Titah Dwi Jatun (Jatun, 2025) dalam saran penelitiannya menyatakan bahwa “pada media ini bisa mencari keefektifannya untuk peneliti yang akan meneliti media pengembangan ini”. Rekomendasi ini menunjukkan bahwa peneliti sebelumnya menyadari pentingnya dilakukan uji efektivitas sebagai tahap lanjutan yang belum dilakukan.

Penggunaan *Genially* di SD Negeri Klumprit 01 ini masih sangat langka. Hal inilah yang mendorong penelitian dilakukan, khususnya dalam lingkup

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penelitian ini hadir sebagai kebaruan dengan melanjutkan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh (Jatun, 2025) yang telah membuktikan kelayakan dan kepraktisan belum sampai pada tahap menguji efektivitas media pembelajaran *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini *Genially* akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri Klumprit 01.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS di SD Negeri Klumprit 01 belum maksimal, yaitu lebih dari 50% siswa masih belum berhasil mencapai KKTP yang telah ditetapkan.
2. Proses pembelajaran masih mengandalkan berupa media konvensional seperti gambar, LKS, serta buku teks, sehingga pemanfaatan dalam media pembelajaran berbasis teknologi digital belum optimal.
3. Sarana teknologi di SD Negeri Klumprit 01 belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam menunjang pembelajaran siswa.
4. Guru masih terbatas dalam menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan menarik bagi siswa.
5. Belum diketahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi harmoni dalam ekosistem di SD Negeri Klumprit 01.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disampaikan, perlu adanya batasan pada masalah supaya penelitian ini lebih terarah dan fokus. Dengan demikian, penelitian ini akan difokuskan pada efektivitas penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD Negeri Klumpit 01. Media *Genially* digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional serta belum mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Selain itu, batasan masalah dalam penelitian ini juga mencakup hasil belajar ranah kognitif yang diukur dari nilai tes siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mengenai materi harmoni dalam ekosistem?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V mengenai materi harmoni dalam ekosistem.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik dari perspektif teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran khususnya dengan media berbasis teknologi dalam mata pelajaran IPAS, terutama pada materi harmoni dalam ekosistem, sebagai acuan diri sebagai calon pendidik, dan melengkapi penelitian Titah Dwi Jatun (2025) dengan data efektivitas sebagaimana yang direkomendasikan. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan media pembelajaran ke depannya.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi guru

Adapun beberapa manfaat media *Genially* bagi guru:

- 1) Guru dapat lebih bervariasi dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar.
- 2) Guru bisa lebih maksimal dalam mengelola kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 3) Mengembangkan perspektif guru terkait penggunaan media pembelajaran.

b. Manfaat bagi siswa

Adapun beberapa manfaat media *Genially* bagi siswa:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran melalui media *Genially* sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.
- 2) Mengurangi rasa bosan yang dialami siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 3) Membuat siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti proses belajar.

c. Manfaat bagi peneliti

Untuk dapat menambah pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran *Genially* yang terkait dengan hasil belajar mata pelajaran IPAS, serta menjadi langkah awal peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi pendidik yang berkualitas dan unggul.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Salah satu tanda bahwa keberhasilan yang utama dalam sebuah pembelajaran ialah hasil belajar. Menurut Susanto (2013) dalam (Fatirani, 2022) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek-aspek tersebut saling berkaitan dan berkontribusi dalam membentuk kompetensi siswa secara menyeluruh setelah mengikuti proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sudjana (2010) dalam (Masturin & Khoiruzzaman, 2025) menyatakan bahwa hasil belajar adalah potensi yang ada dalam diri siswa itu sendiri setelah ia menerima sebuah proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari sejauh mana siswa mampu menunjukkan penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Dimiyati dan Mudjiono dalam (Hidayati, 2021) juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah nilai atau angka yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes. Dari perspektif guru, proses pembelajaran diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Sementara itu dari sudut pandang siswa, hasil belajar adalah pembelajaran yang sudah berakhir dari sebuah

proses belajar. Perilaku siswa dapat berubah setelah mereka menyelesaikan pembelajaran dengan berinteraksi berbagai sumber belajar.

Dari beberapa pendapat ahli yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dialami siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar selesai yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan tersebut dapat dilihat dari hasil penelian tertulis untuk mengetahui sejauh mana kemampuan seseorang. Hal tersebut terjadi karena hasil dan interaksi dari aktivitas belajar yang dilakukan siswa serta kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru.

b. Faktor -Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Hariyadi et al., 2025) menegaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yakni faktor internal dan eksternal:

- 1) Faktor internal, adalah faktor yang ada dalam diri seseorang yang berupa:

(a) Minat

Suasana kelas yang menyenangkan dan efektif dapat mempengaruhi minat dalam belajar siswa. Dalam menyampaikan materi, guru juga menggunakan metode pengajaran agar materinya terasa menarik dan tidak membosankan, sehingga berkontribusi terhadap minat belajar.

Tanpa adanya minat yang besar terhadap sesuatu, seseorang biasanya akan mengalami kesulitan dan kurang berminat untuk melakukannya.

(b) Bakat

Jika dilihat perbandingannya dengan seseorang yang tidak memiliki bakat, individu yang mempunyai bakat cenderung belajar lebih cepat dan lebih mudah menangkap informasi. Dengan demikian, bakat sangat penting dalam menentukan kesuksesan seseorang, baik dalam proses belajar maupun dalam mencapai hasil belajar.

(c) Motivasi

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membantu mencapai hasil belajar siswa. Motivasi dimaknai sebagai serangkaian usaha untuk menciptakan situasi tertentu yang mendorong individu untuk mengambil tindakan. Dalam proses belajar, motivasi sangat dibutuhkan agar siswa memiliki antusiasme dan keinginan untuk belajar.

(d) Cara Belajar

Salah satu faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar seseorang adalah bagaimana mereka belajar. Setiap siswa belajar melalui cara yang berbeda-beda. Siswa umumnya mempunyai metode belajar yang berbeda, tergantung pada apa yang paling nyaman dan sesuai untuk mereka. Metode ini

sangat berperan dalam proses pemahaman materi pelajaran, baik ketika di sekolah atau pada saat ia belajar secara sendiri di rumah.

2) Faktor eksternal, adalah faktor berasal dari luar diri seseorang yang meliputi:

(a) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah mempunyai dampak besar terhadap prestasi belajar siswa. Sekolah berfungsi sebagai lokasi utama bagi murid dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dengan hal ini peran pendidik menjadi faktor penting yang mendukung terwujudnya suasana belajar yang baik.

(b) Lingkungan Keluarga

Keluarga memiliki pengaruh yang begitu signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa. Orang tua dan anggota keluarga lainnya bertindak tidak hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pendidik pertama yang berperan membangun nilai-nilai moral dan tanggung jawab sosial anak.

c. Manfaat Hasil Belajar

Setiap transformasi dalam kehidupan individu, maka berlangsunglah suatu proses pembelajaran, baik yang direncanakan maupun tidak direncanakan. Proses belajar mengajar tersebut akan membuahkan hasil yang sering disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan sebuah transformasi perilaku individu yang meliputi bidang

kognitif, afektif, maupun psikomotorik setelah mengikuti pelajaran tertentu. Bidang kognitif meliputi pengetahuan tentang materi, bidang afektif meliputi sikap di kelas dan bidang psikomotorik meliputi perubahan tingkah laku di kelas. Pengetahuan akan bertambah, sikap, dan tingkah laku seorang siswa menjadi baik adalah suatu keberhasilan belajar. Kemampuan, perkembangan, dan tingkat keberhasilan belajar inilah bisa dilihat dari hasil belajarnya. Tentu saja hasil belajar harus memberikan manfaat dan perubahan yang lebih baik. Kesimpulannya, hasil pembelajaran merupakan perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan kemampuan individu yang terjadi akibat proses belajar.

2. Ilmu Pengetahuan Alam

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam, yang dikenal dengan istilah sains, pada dasarnya memiliki nama lain. Dalam bahasa Inggris, istilah sains berasal dari '*science*' yang secara harfiah yakni pengetahuan. Seiring perkembangannya zaman *science* kemudian terbagi menjadi *social science* yang di Indonesia dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan juga *natural science* yang kita kenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam (Hisbullah & Selvi, 2018).

Ilmu Pengetahuan Alam dikenal juga dengan sains adalah salah satu bidang ilmu krusial yang mengkaji fenomena alam dan interaksinya, pernyataan ini sesuai dengan pendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah deretan konsep serta pola teoritis yang

saling berkaitan dan sebuah hasil melalui pengamatan dan percobaan yang digunakan untuk mengetahui berbagai gejala alam (Abdullah et al., 2025), sehingga pembelajaran IPA dapat membantu dalam pembentukan sikap ilmiah, keterampilan proses, dan kemampuan berpikir kritis siswa, karena dilakukan melalui penyelidikan ilmiah.

Menurut (Qoridatullah et al., 2021) Ilmu Pengetahuan Alam adalah cabang ilmu yang berfungsi untuk memahami serta dapat mencari jawaban dari berbagai fenomena yang muncul di alam, guna meningkatkan kemampuan dalam melakukan eksperimen mengenai berbagai peristiwa atau objek berada di sekitar lingkungan, sehingga diharapkan menumbuhkan sebuah sikap mencintai alam beserta segala isinya.

Menurut (Fajriyah & Azizah, 2024) IPA adalah bidang studi yang fokus pada pengkajian alam dengan memanfaatkan berbagai cara untuk memahami kebenaran dari peristiwa atau fenomena, proses ini dilaksanakan dalam pembelajaran melalui penggunaan media, metode dan kegiatan eksperimen agar hasil belajar siswa dapat maksimal.

Berdasarkan beberapa definisi dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji dan menganalisis fenomena serta kejadian alam menggunakan beragam metode ilmiah seperti pengamatan, percobaan, dan penyelidikan. IPA merupakan pola teoritis dan kumpulan konsep yang saling berkaitan dihasilkan dari proses pengamatan serta eksperimen untuk memahami, menjelaskan,

dan mencari jawaban atas berbagai peristiwa di alam dan lingkungan sekitar.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan serta pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA yang berkaitan dan dapat digunakan dalam aktivitas sehari-hari (Fitriana et al., 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada tingkat sekolah dasar memiliki tujuan yaitu untuk memberikan peluang bagi siswa dalam memperkuat rasa ingin tahunya yang dilakukan dengan cara alami mengembangkan kemampuan untuk bertanya serta mencari penjelasan mengenai fenomena alam yang didasari oleh bukti-bukti, serta memperkuat pola pikir ilmiah mereka (Barus, 2022).

c. Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD

Adapun materi harmoni dalam ekosistem untuk kelas V SD diambil dari buku IPAS semester gasal yang ditulis oleh (Cahyati & Wulandari, 2025).

1) Memakan dan Dimakan

Setiap makhluk hidup memerlukan energi untuk bisa bertahan hidup, dan itulah mengapa makanan menjadi kebutuhan yang tidak bisa dihindari. Manusia membutuhkan energi dari makanan untuk menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari, dan

pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sains yang berhubungan dan dapat diimplementasikan dalam aktivitas sehari-hari. Bagaimana mereka memperoleh makanan untuk sumber energinya?

(a) Rantai Makanan

Rantai makanan merupakan serangkaian proses makan memakan antar makhluk hidup berdasarkan urutan tertentu. Suatu ekosistem di dalamnya terdapat makhluk hidup satu sama lain bisa saling menjadi sumber energi. Sebuah rantai makanan, masing-masing makhluk hidup memiliki perannya tersendiri, ada yang bertugas sebagai produsen, konsumen, maupun dekomposer.

(1) Produsen

Produsen adalah makhluk hidup yang bisa menciptakan makanannya sendiri, contohnya tumbuhan yang berdaun hijau. Mereka bisa hidup tanpa harus mencari atau memakan makhluk lain, yang penting lingkungan sekitarnya seimbang. Jadi, produsen tidak memangsa organisme lain, justru mereka yang menjadi sumber makanan bagi makhluk hidup lainnya. Disebut sebagai produsen karena tumbuhan berfotosintesis, yakni menghasilkan makanan sendiri. Untuk melakukan itu, tumbuhan

memerlukan matahari berupa energi cahaya. Yang termasuk produsen misalnya lumut-lumutan, alga, dan tumbuhan hijau.

(2) Konsumen

Konsumen adalah makhluk hidup yang hidupnya tergantung pada organisme lain, karena mereka tidak dapat membuat makanan dengan sendiri seperti yang dilakukan produsen. Oleh karena itu, untuk bisa bertahan hidup konsumen perlu memakan organisme lainnya. Hewan dan manusia juga disebut sebagai konsumen, karena untuk mendapatkan energi dengan cara mengkonsumsi makhluk hidup lainnya.

Konsumen dalam rantai makanan terbagi menjadi beberapa tingkatan. Konsumen tingkat 1 adalah kelompok hewan yang memakan tumbuhan secara langsung, dan hewan yang masuk dalam kategori ini biasanya merupakan hewan herbivora atau omnivora. Konsumen tingkat 2 adalah hewan yang memakan konsumen tingkat 1, umumnya termasuk dalam kelompok hewan karnivora atau omnivora. Begitu pula dengan konsumen tingkat 3, yaitu hewan yang memakan konsumen tingkat 2 dan juga termasuk dalam kelompok karnivora atau

omnivora. Tingkatan berikutnya disebut sebagai konsumen puncak, yaitu makhluk hidup yang berada di posisi teratas dalam rantai makanan.

(3) Dekomposer

Pengurai atau dekomposer merupakan makhluk hidup yang memiliki peran dalam mengurai sisa-sisa organisme dalam rantai makanan. Organisme ini mampu mengubah bahan organik menjadi bahan anorganik yang kemudian akan digunakan kembali oleh tumbuhan untuk tumbuh dan berkembang. Beberapa contoh dekomposer yang ada di alam yaitu jamur, bakteri, dan cacing tanah. Dengan adanya dekomposer ini, proses makan dan dimakan dalam sebuah ekosistem menjadi suatu siklus yang berkelanjutan, sehingga rantai makanan dalam ekosistem tidak terputus.

(b) Jaring-Jaring Makanan

Jaring-jaring makanan adalah gabungan dari beberapa rantai makanan yang dimana saling berhubungan dalam suatu ekosistem tersebut. Hal ini dapat terjadi dikarenakan dalam sebuah ekosistem luas, bisa lebih dari satu rantai makanan terdapat makhluk hidup yang sama. Dalam jaring-jaring makanan, satu organisme bisa

memiliki lebih dari satu peran sekaligus. Situasi ini muncul karena konsumen tingkat 1 tidak hanya mengonsumsi satu jenis produsen, begitu pula sebaliknya. Satu produsen bisa dimakan oleh berbagai jenis konsumen tingkat 1. Pola yang sama juga berlaku pada konsumen tingkat 2 dan 3 yang dapat memangsa berbagai variasi hewan lainnya.

Fungsi utama jaring-jaring makanan adalah untuk memperlihatkan rantai makanan antara berbagai makhluk hidup dalam suatu komunitas itu. Jaring-jaring makanan bisa dibuat agar menunjukkan bagaimana beberapa spesies saling berinteraksi. Seluruh makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu spesies basal yang mampu memproduksi makanannya sendiri atau bersifat autotrof seperti tumbuhan, spesies perantara yang meliputi herbivora dan karnivora menengah seperti belalang dan kalajengking, serta spesies puncak atau predator yang merupakan karnivora tingkat atas.

Beberapa ahli menyebutkan bahwa setiap makhluk hidup memiliki posisi tertentu dalam jaring makanan, dan posisi tersebut disebut tingkat trofik. Tingkat trofik menunjukkan cara energi berpindah dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lain dalam sebuah ekosistem.

Berikut fungsi dari jaring-jaring makanan adalah sebagai berikut:

- (1) Menjelaskan hubungan langsung antara spesies-spesies yang terdapat dalam ekosistem tersebut, sehingga kita dapat membedakan mana spesies basal, spesies perantara, serta mana yang menjadi spesies predator teratas.
- (2) Mempermudah pemahaman keterkaitan antar spesies serta bermanfaat untuk mempelajari pengaruh dari tingkat yang lebih tinggi ke yang lebih rendah maupun sebaliknya dalam suatu komunitas.
- (3) Menganalisis pengaruh dari tingkat atas ke bawah atau dari bawah ke atas di dalam suatu struktur komunitas atau bentuknya.

2) Transfer Energi Antar Makhluk Hidup

(a) Piramida Makanan

Piramida makanan merupakan sebuah ilustrasi yang menggambarkan hubungan antara komponen makhluk hidup dalam sebuah ekosistem. Sementara di sisi lain berbeda halnya dengan rantai makanan, piramida makanan menampilkan gambaran yang lebih rinci mengenai interaksi yang terjadi di antara setiap komponen biotik yang ada.

Tumbuhan berada di posisi paling bawah dalam piramida makanan sebagai produsen. Tingkat berikutnya dalam piramida makanan ditempati oleh herbivora atau hewan pemakan tumbuhan, yang kemudian diikuti oleh karnivora atau hewan pemakan daging. Ditingkat terakhir ada pengurai, yaitu mikroorganisme yang bertugas menguraikan bangkai hewan pemakan daging.

Rantai makanan dalam ekosistem memiliki hubungan erat dengan piramida makanan. Oleh karena itu, alasan ekosistem digambarkan dalam bentuk piramida adalah untuk memperlihatkan jumlah populasi di setiap tingkatannya.

3) Ekosistem yang Harmonis

(a) Keseimbangan Ekosistem

Ekosistem adalah sebuah sistem lingkungan yang terbentuk dari interaksi yang saling mempengaruhi antara organisme hidup dan lingkungan sekitarnya. Dalam ekosistem terdapat jaring-jaring makanan yang berfungsi menjaga agar pertumbuhan dan populasi makhluk hidup tetap terkendali. Dengan adanya organisme yang berperan sebagai sumber makanan, populasi setiap organisme bisa tetap seimbang. Namun apabila salah satu komponen dalam jaring-jaring makanan tersebut hilang, maka akan menyebabkan terputusnya salah satu sumber makanan yang

pada akhirnya dapat mengganggu keseimbangan ekosistem secara keseluruhan.

Proses makan dan dimakan ini bisa dilihat sebagai cara alami untuk mengatur populasi makhluk hidup agar tetap seimbang. Kalau ada organisme tertentu yang hilang dan perannya tidak bisa digantikan oleh yang lain, maka ekosistem akan terganggu. Akan ada organisme yang populasinya meledak tanpa kendali. Sebaliknya, ada juga makhluk hidup yang jumlahnya akan terus menurun dikarenakan kehilangan asupan makanan dan harus bersaing lebih ketat untuk mendapatkan makanan. Akibatnya bisa terjadi kerusakan ekosistem, bisa jadi kepunahan. Hewan yang ditempatkan di puncak sebuah rantai makanan umumnya memiliki kontribusi yang lebih besar dalam mempertahankan keseimbangan dalam ekosistem, karena merekalah yang mengontrol perkembangan populasi berbagai jenis hewan di bawahnya.

(b) Penyebab Ketidakseimbangan Ekosistem

Secara umum, kerusakan pada ekosistem dapat disebabkan oleh bencana alam maupun tindakan manusia. Ada beberapa faktor dari aktivitas manusia yang bisa menyebabkan kerusakan ekosistem, diantaranya adalah penebangan hutan secara liar, pemburuan liar secara ilegal,

eksploitasi sumber daya alam yang berlebihan, serta kebiasaan membuang sampah dan limbah sembarangan.

Gangguan keseimbangan ekosistem terhadap makhluk hidup disebabkan dua faktor, yakni faktor buatan berupa tingkah laku manusia dan faktor di alam seperti letusan gunung berapi, tanah longsor, banjir, dan bencana lainnya. Ketika ekosistem terganggu, maka menimbulkan berbagai dampak buruk untuk makhluk hidup di dalamnya dan dampaknya sangat merugikan. Berikut beberapa dampak dari terganggunya ekosistem:

- (1) Kepunahan spesies atau populasi tertentu, contohnya hiu. Jika hiu terus diburu untuk diambil siripnya, populasinya bisa habis.
- (2) Dampak bagi manusia, manusia juga merasakan langsung akibat dari rusaknya keseimbangan ekosistem di bumi. Ketidakseimbangan ini memicu bencana yang merugikan manusia. Manusia bisa kehilangan segalanya akibat bencana tersebut harta benda, rumah, bahkan nyawa.
- (3) Munculnya keanehan atau anomali dalam ekosistem, yang dimana disebabkan oleh ketidakseimbangan atau kerusakan ekosistem itu sendiri.

(4) Saat hujan turun di tanah yang gundul tanpa pepohonan, air langsung mengalir masuk ke dalam tanah. Karena tidak ada pohon yang menahan laju air hujan, aliran air di permukaan tanah menjadi deras menyebabkan pengikisan lapisan tanah yang subur.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata ‘Media’ diambil dari bahasa Latin, yaitu bentuk kemejemukan dari kata ‘medium’ yang berarti sebagai sarana atau penghubung. *Nasional Education Association* (NEA) dalam (Nurfadhilah, 2021) mendefinisikan bahwa media mencakup semua objek yang bisa diolah, terdengar, terlihat, dibaca, atau dibicarakan, beserta instrumennya yang digunakan untuk mendukung kegiatan.

Media yakni alat yang digunakan untuk mendukung keberlangsungannya kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan sebaik mungkin. Selain itu, media juga bisa dipahami sebagai sarana yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pemberi informasi dan penerimanya, sehingga proses pembelajarannya bisa terwujud. Dengan kata lain, proses pengajaran dari guru kepada siswa akan berjalan baik apabila ada media yang mendukung. Secara sederhana, media mencakup segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk membantu menyampaikan informasi kepada orang lain (Astutik, 2020).

Secara umum, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Segala hal yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya pembelajaran termasuk dalam kategori media ini. Pengertian ini cukup luas, karena juga meliputi sumber belajar, lingkungan, manusia, hingga metode yang digunakan dalam keperluan pembelajaran maupun pelatihan. Lebih dari itu, media pembelajaran juga bisa dipahami sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam proses pendidikan di sekolah. Dengan penggunaan media yang tepat, proses belajar siswa diharapkan bisa meningkat, dan akhirnya juga berdampak untuk mereka terkait pencapaian peningkatan hasil belajarnya (Mahardika et al., 2021).

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulannya bahwa media pembelajaran adalah fasilitas yang sangat krusial dalam kegiatan belajar dan mengajar. Media berperan dalam memperlancar dan mempermudah interaksi antara siswa dan pendidik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan lebih baik dan efektif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penyusunan media pembelajaran dapat menyesuaikan apa yang menjadi dasar fungsi dari media tersebut, salah satunya menurut Kemp

dan Dayton (1985) dalam (Syafei & Husni, 2020) fungsi media pembelajaran yaitu:

1) Memotivasi minat dan tindakan

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik minat yang menjaga siswa tetap fokus serta antusias selama pembelajaran berlangsung. Kejelasan pesan, sebuah tampilan visual dinamis, serta digunakannya efek-efek menarik dapat memancing rasa keingintahuan siswa, semuanya menunjukkan bahwa media memiliki fungsi motivasi yang kuat untuk mendorong minat dan keterlibatan aktif siswa.

2) Menyajikan informasi

Dalam konteks penyampaian informasi, media pembelajaran bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan materi di hadapan sekumpulan siswa. Konten dan cara penyampaiannya bersifat umum, dan biasanya berfungsi sebagai pengantar materi, ringkasan, atau latar belakang pengetahuan yang perlu dipahami siswa terlebih dahulu.

3) Memberi instruksi

Media juga berfungsi sebagai alat pengajaran, yaitu sebuah informasi yang disampaikan dengan media harus melibatkan siswa, baik secara mental maupun melalui kegiatan nyata, sehingga proses pembelajaran benar-benar bisa terjadi. Meski begitu, pemberian instruksi akan jauh lebih efektif jika

disampaikan langsung oleh guru, karena gurulah yang paling memahami kemampuan dan kebutuhan siswanya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum menurut (Nurfadhillah et al., 2021) penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran bermanfaat guna memperlancar komunikasi antara guru dan siswa, sehingga proses belajar bisa berjalan lebih efektif serta efisien. Penggunaan media yang tepat juga dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan proses pengajaran di kelas. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional dalam (Almagofi et al., 2023) terdapat delapan manfaat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

Berbantu media maka adanya perbedaan penafsiran antar siswa bisa diminimalkan sehingga materi dapat disampaikan secara lebih merata dan ketidakseimbangan informasi di antara siswa dimana pun berada bisa dikurangi.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Materi yang disajikan lewat media akan terasa lebih jelas, lebih lengkap, dan membuat ketertarikan bagi siswa. Media pembelajaran juga mendukung guru dalam membangun suasana belajar yang lebih dinamis, tidak kaku, dan tidak membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga peserta didiknya.

4) Efisiensi waktu dan tenaga.

Dengan media, tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Menggunakan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali saja menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami materi belajar dan pembelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Peserta didik diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media pembelajaran, maka pemahaman peserta didik pasti akan lebih baik.

6) Media memungkinkan suatu proses pembelajaran bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap yang baik pada siswa mengenai materi serta proses belajar dan pembelajaran.

Kemampuan siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber dapat membentuk kebiasaan mereka untuk secara mandiri mencari bahan ajar yang diperlukan.

- 8) Mengubah fungsi guru menuju peran yang lebih baik dan produktif.

Guru tidak perlu menjelaskan semua materi dengan sendiri, karena dapat membagikan tugas dengan media. Hal ini memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih fokus pada aspek pendidikan lainnya, seperti membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar, membangun karakter, memberikan dorongan, dan lain-lain.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dengan berbagai penggunaan dalam proses pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada penggunaan medianya. Beberapa jenis-jenis media pembelajaran menurut (Saodah et al., 2020) yaitu:

- 1) Media Auditif, adalah jenis media yang hanya bisa dinikmati melalui pendengaran, atau dengan kata lain hanya memiliki elemen suara saja, Contohnya seperti siaran radio serta rekaman audio.

- 2) Media Visual, adalah media yang bisa untuk dilihat saja, namun juga terdapat elemen suara. Contohnya meliputi film slide, foto, tranparansi, lukisan, gambar serta berbagai jenis bahan cetakan seperti halnya grafis, medis, dan sejenisnya.
- 3) Media Audiovisual, yakni jenis suatu media yang tidak hanya memiliki elemen suara, tetapi juga terdapat elemen gambar untuk bisa dilihat, misalnya video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Pada media ini dikenal lebih menarik serta unggul, karena menggabungkan kedua elemen dari media auditif dan media visual.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai adalah salah satu hal penting yang bisa mempengaruhi suksesnya proses belajar. Tidak semua media cocok digunakan untuk setiap situasi pembelajaran, sehingga diperlukan pertimbangan yang matang sebelum memutuskan media mana yang akan digunakan. Arsyad dalam (Rahmi et al., 2022) menyatakan bahwa ketika memilih media perlu memahami bahwa media adalah bagian dari keseluruhan sistem pengajaran. Jadi, saat memilih media harus memikirkan berbagai hal agar media yang dipilih benar-benar dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Arsyad dalam (Rahmi et al., 2022) mencantumkan beberapa kriteria yang harus diperhatikan saat memilih suatu media pembelajaran, yakni:

- 1) Media yang dipilih harus sesuai dengan apa yang ingin dicapai, maksudnya media harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dan umumnya merujuk pada gabungan dari ranah beberapa ranah atau mungkin salah satunya.
- 2) Media yang dipilih hendaknya sesuai dengan isi pembelajaran, baik bersifat fakta, konsep, prinsip, maupun generalisasi. Supaya bisa mendukung proses belajar secara efektif, media juga harus selaras untuk kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan berpikir siswa.
- 3) Media sebaiknya bersifat praktis, fleksibel, serta tahan lama, dalam artian bisa dipakai di mana saja dan kapan saja dengan alat yang sudah ada.
- 4) Guru harus terampil dalam mengoperasikan media yang dipilih, apapun jenis medianya, agar bisa dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar.
- 5) Pengelompokan sasaran, yakni untuk melihat media yang efektif digunakan untuk kelompok besar mungkin tidak selalu cocok untuk kelompok kecil atau individu.

- 6) Mutu teknis, yakni dalam pengembangan visual seperti gambar atau foto harus memenuhi ketentuan atau syarat-syarat teknis yang ada.

Sejalan dengan hal tersebut, Sudjana dan Rivai (2009:4-5) dalam (Usriyah, 2021) mengemukakan kriteria untuk pemilihan media pembelajaran yang baik sebaiknya harus diperhatikan dari beberapa hal, yaitu:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, yakni pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya.
- 2) Dukungan terhadap isi pelajaran, artinya media perlu mampu mendukung isi pelajaran, terutama materi yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi yang memerlukan bantuan visual agar siswa lebih mudah memahaminya.
- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang dibutuhkan sebaiknya mudah didapatkan, atau setidaknya guru bisa membuatnya sendiri.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, yaitu syarat utamanya adalah guru harus bisa mengoperasikannya dengan baik dalam proses pengajaran.
- 5) Perlu dipastikan adanya waktu yang cukup untuk menggunakan media tersebut, sehingga manfaatnya benar-benar bisa dirasakan siswa selama pembelajaran berlangsung.

- 6) Media yang dipilih harus cocok dengan tingkat pemikiran siswa, sehingga isi dan pesan yang disampaikan dapat dimengerti dengan baik.

Berdasarkan kriteria pemilihan media pembelajaran yang sebelumnya telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, media pembelajaran *Genially* dinilai memenuhi kriteria-kriteria yang dipersyaratkan. Media *Genially* sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS untuk materi Harmoni dalam Ekosistem dikarenakan dapat menyajikan konten pembelajaran secara menarik, interaktif, dan visual sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, media *Genially* juga mudah diakses oleh siswa melalui perangkat komputer maupun proyektor LCD yang tersedia di sekolah, sehingga praktis penggunaannya saat berlangsung dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media tidak hanya didasarkan pada kemampuan teknisnya saja, tetapi juga perlu mempertimbangkan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi yang diajarkan, kondisi siswa, serta kemampuan guru dalam menggunakannya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Jatun, 2025) yang menunjukkan bahwa media *Genially* sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi Harmoni dalam Ekosistem di kelas V Sekolah Dasar.

4. Media *Genially*

a. Pengertian Media *Genially*

Genially merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki unsur kreatif, inovatif, dan interaktif yang bisa dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Media ini hadir dengan berbagai fitur interaktif seperti presentasi, video pembelajaran, poster digital, permainan edukatif, serta berbagai jenis bahan ajar lain yang dikemas dengan tampilan yang menarik dan menggembirakan. Dengan begitu, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sekaligus mengurangi kebosanan dalam berlangsung pembelajaran (Fatma & Ichsan, 2022).

Media *Genially* adalah media pembelajaran yang interaktif menawarkan berbagai pilihan fitur bagi anak-anak. Media *Genially* memiliki fungsi yang hampir sama dengan *PowerPoint*. Berbeda dengan *PowerPoint*, *Genially* hadir dengan fitur yang jauh lebih beragam dan menarik, termasuk berbagai pilihan template dengan tema yang bermacam-macam. Selain itu, platform ini juga memungkinkan penggunaanya untuk membuat kuis berbasis game yang bisa disesuaikan dengan materi yang diajarkan, serta mengimpor konten dari berbagai situs lain secara daring, seperti *YouTube*, *YouTube Music*, *Spotify*, dan masih banyak platform online lainnya (Ni'mah et al., 2022).

Media ini bisa memberikan pengalaman yang lebih menarik saat siswa belajar dengan interaktif dan tidak membosankan, sekaligus

membuka sudut pandang baru bagi siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran yang dipelajari. Dengan kemampuannya menyampaikan informasi dengan cara yang dinamis serta menyediakan elemen visual yang inovatif, ditambah lagi dengan mendorong partisipasi aktif dari siswa, *Genially* memiliki kemungkinan untuk menambah daya tarik materi pembelajaran (Florentina et al., 2025).

Sejalan dengan pendapat-pendapat di atas, kesimpulannya bahwa media *Genially* yakni salah satu media yang membantu guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media ini memang memiliki kemiripan dengan *PowerPoint*, namun dilengkapi dengan fitur yang jauh lebih beragam dan menarik. Hal ini bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar, mengurangi kebosanan, dan membantu mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, *Genially* juga menawarkan kemudahan akses secara online karena hanya membutuhkan tautan atau alamat media tersebut, sehingga siswa bisa mengakses dan mencari tahu tentang materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

b. Keunggulan dan Kelemahan Media *Genially*

1) Keunggulan

Menurut (Rinjani, 2024) *Genially* memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya cocok untuk pembelajaran sebagai berikut:

- (a) *Genially* dilengkapi dengan fitur permainan dan elemen interaktif yang bisa menarik minat siswa, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- (b) Media ini gampang diakses dan dioperasikan oleh guru, sehingga menjadi cara yang praktis untuk mereka yang ingin membuat suasana belajar lebih seru tanpa kesulitan teknis.
- (c) *Genially* menawarkan berbagai fitur seperti presentasi, infografis, dan materi interaktif lainnya, maka memberikan kesempatan bagi guru untuk berkreasi dan membawakan variasi dalam pengajaran di kelasnya.
- (d) Fitur interaktif seperti tombol, hyperlink, dan animasi, dari *Genially* dinilai bisa meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar, sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis.
- (e) Media ini juga membantu guru membuat soal dan materi evaluasi yang menarik, sehingga proses penilaian pun bisa terasa lebih bervariasi dan tidak monoton.
- (f) Desain yang menarik, elemen interaktif, serta kemampuan untuk menambahkan animasi, *Genially* efektif dalam menjaga perhatian dan minat siswa saat belajar berlangsung.

- (g) *Genially* memberikan kebebasan bagi guru untuk menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih kreatif, jadi pembelajaran tidak hanya bersifat informatif tetapi juga menghibur.
- (h) Adanya elemen permainan dan interaktivitas yang tersedia, media ini mampu mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
- (i) *Genially* memudahkan guru dalam membuat berbagai jenis materi seperti presentasi, infografis, dan bahan ajar lainnya secara efisien dalam satu platform.
- (j) Konten yang disajikan terasa segar dan relevan dengan perkembangan zaman, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat untuk ikut belajar.

2) Kelemahan

Jika terdapat kelebihan tentunya ada kelemahan, seperti yang diungkapkan oleh (Choyr & Camelia, 2025) yakni:

- (a) Fitur terbatas di versi gratis

Versi gratis *Genially* memiliki banyak keterbatasan, sehingga tidak semua fitur yang tersedia dapat digunakan secara bebas oleh penggunanya. Pengguna tidak bisa mengunduh presentasi agar dapat digunakan secara offline. Semua karya yang dihasilkan bersifat publik yang kemudian bisa diakses oleh semua orang. Banyak template

yang menarik dan elemen desain yang terkunci serta hanya bisa diakses oleh pengguna berbayar. Selain itu, setiap presentasi akan menampilkan logo *Genially*, sehingga kesan yang ditampilkan kurang terlihat profesional.

(b) Memerlukan koneksi internet

Genially hanya dapat diakses ketika terhubung dengan internet. Untuk proses pembuatan, pengeditan, ataupun penayangan presentasi, semua itu memerlukan koneksi internet yang handal. Hal ini menjadi kendala serius ketika berada di lokasi tanpa akses internet atau saat koneksi mengalami gangguan.

(c) Ukuran file besar

Konten *Genially* umumnya memiliki ukuran yang besar karena sering memanfaatkan animasi, video, dan gambar. Sehingga, waktu pemuatan menjadi lebih lama, terutama jika koneksi internet lambat atau perangkat yang digunakan memiliki spesifikasi rendah. Waktu pemuatan yang lama ini dapat mengganggu presentasi dan menghabiskan banyak kuota data internet.

(d) Kurang optimal untuk konten teks panjang

Genially lebih ideal untuk konten yang bersifat visual, daripada teks yang panjang. Platform ini lebih tepat untuk infografis atau presentasi yang singkat, dan bukan

untuk dokumen yang membutuhkan penjelasan yang panjang.

c. Keterkaitan Media *Genially* dengan Teori Pembelajaran

Richard Mayer mengemukakan teori yang dikenal dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML). Teori ini menjelaskan bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi yang bekerja secara terpisah, yaitu saluran verbal yang memproses kata-kata dan suara, serta saluran visual yang memproses gambar dan animasi. Ketika kedua saluran tersebut diaktifkan secara bersamaan dalam proses pembelajaran, maka pemahaman siswa terhadap materi akan lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan satu saluran saja (Lailli et al., 2026).

Mayer juga menegaskan bahwa pembelajaran multimedia lebih efektif apabila memenuhi beberapa prinsip, di antaranya prinsip multimedia yaitu siswa belajar lebih baik melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan kata-kata saja, prinsip modalitas yaitu animasi yang disertai narasi lebih efektif daripada animasi dengan teks saja, serta prinsip signaling yaitu penggunaan penanda visual seperti warna, huruf tebal, dan animasi dapat membantu siswa memfokuskan perhatian pada informasi penting (Lailli et al., 2026).

Berdasarkan teori tersebut, media *Genially* dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena fitur-fiturnya mengaktifkan kedua saluran pemrosesan informasi secara bersamaan. Penyajian

materi Harmoni dalam Ekosistem melalui *Genially* yang menggabungkan teks, gambar, animasi, dan video edukatif mengaktifkan saluran visual dan verbal siswa secara simultan, sehingga informasi yang diterima dapat diproses lebih mendalam sesuai dengan prinsip multimedia yang dikemukakan oleh Mayer dalam (Lailli et al., 2026).

Selain itu, fitur permainan edukatif dan elemen interaktif pada *Genially* mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang sejalan dengan prinsip signaling bahwa elemen-elemen menarik dalam media dapat mengarahkan perhatian siswa pada materi inti. Materi Harmoni dalam Ekosistem menjadi lebih mudah dipahami siswa kelas V SD ketika disajikan secara visual dan interaktif melalui *Genially*, sesuai dengan prinsip modalitas menurut Mayer (2009) yang menyatakan bahwa visualisasi materi abstrak melalui animasi dan narasi dapat meringankan beban kognitif siswa (Lailli et al., 2026). Dengan demikian, secara teoritis penggunaan media *Genially* berpotensi menciptakan kondisi belajar yang optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem kelas V SD Negeri Klumpit 01.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian yang dilakukan dalam penelitian ini sebenarnya bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang teori-teori yang berhubungan dengan topik

yang diteliti dan menjadi dasar dari teori ilmiah. Di bagian ini, peneliti mengkaji beberapa karya ilmiah yang dianggap relevan, di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Jatun, 2025) dengan berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD menghasilkan bahwa media interaktif berbasis *Genially* yang dibuat memiliki kualitas yang sangat layak, dengan nilai presentase sebesar 99% dari ahli media, 90% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli materi. Selain itu, hasil uji lapangan juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik, yakni sebesar 87% berdasarkan penilaian siswa kelas V. Persamaan antara penelitian ini dan yang sebelumnya ada pada penggunaan media *Genially* di kelas V untuk mata pelajaran IPAS pada materi harmoni dalam ekosistem. Adapun perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, di mana penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengembangan, validasi, dan uji kepraktisan media, sementara penelitian ini melanjutkan ke tahap berikutnya dengan menguji efektivitas media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga merupakan tindak lanjut dari rekomendasi yang diberikan oleh penelitian sebelumnya, sehingga memperkuat urgensi dan relevansinya sebagai kelanjutan dari penelitian yang telah ada.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Zamri et al., 2025) dengan judul Efektivitas Media Digital Interaktif Berbasis *Genially* Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar efektif

digunakan dibandingkan menggunakan media konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan yang berbeda menunjukkan hasil pada materi kebudayaan daerah di Indonesia yang berbeda secara signifikan. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata setelah pelaksanaan pembelajaran kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peserta didik yang menerapkan media pembelajaran berbasis *Genially* memiliki rata-rata sebesar 86,15 sedangkan peserta didik yang menerapkan media konvensional memperoleh rata-rata sebesar 78,51. Kesamaan dari penelitian ini yaitu dalam penggunaan media *Genially* di kelas 5. Adapun perbedaan dalam penelitian yang dilakukan yaitu pada mata pelajaran IPAS.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (N. A. Dewi & Setyaningsih, 2025) dengan judul Pengaruh Media *Genially* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar. Hasil penelitian dibuktikan dari perhitungan nilai kelas eksperimen sebesar 82,07, dan perhitungan nilai kelas kontrol sebesar 76,79. Dengan selisih perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 2,6 dengan t-hitung 2,608 dan F-hitung 0,600 dan juga nilai signifikansi 0,012 lebih kecil dari 0,05. Dari penelitian terdahulu tersebut ada kesamaan yang digunakan yaitu penggunaan media *Genially* dan mata pelajaran IPAS. Adapun perbedaan dalam penelitian yang dilakukan yaitu untuk hasil belajar di SDN Klumprit 01 di kelas V.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Oktovianus, 2025) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan media *Genially* yakni rata-rata skor *pretest* siswa sebesar 44,17 meningkat menjadi 73,91 pada *posttest*. Uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji *paired sample t-test* terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya, hasil uji *N-Gain* menunjukkan kategori sedang, dengan tingkat keefektifan pembelajaran berada pada kategori cukup efektif. Adapun kesamaan dengan menggunakan media *Genially* dan hasil belajar. Sedangkan perbedaan dalam penelitian terdahulu terdapat pada mata pelajaran IPAS di SDN Klumprit 01 dengan kelas V.
5. Penelitian yang dilakukan oleh (A. F. Dewi et al., 2025) berjudul Pengaruh Penerapan *Genially* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Pada Makna Sila Pancasila membuktikan bahwa penggunaan *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna sila-sila Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata *pretest* yang awalnya sebesar 73,3 meningkat menjadi 75,2 pada *posttest* dengan selisih rata-rata sebesar 1,9. Hasil uji-

t juga menunjukkan nilai t hitung sebesar -4,819 dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Genially*. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *Genially* dan berfokus pada hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya terletak pada subjek dan materi yang diteliti, yaitu siswa kelas V SDN Klumprit 01 pada materi harmoni dalam ekosistem.

C. Kerangka Berpikir

Pengertian kerangka berpikir menurut (Syahputri et al., 2023), merupakan pemikiran utama yang digunakan dalam sebuah penelitian dan disusun berdasarkan kenyataan, pengamatan, dan tinjauan pustaka yang telah dilakukan. Kerangka berpikir juga mencakup teori, dalil, atau konsep yang akan dijadikan landasan dalam sebuah penelitian tersebut. Kerangka berpikir yang baik, menurut (Sugiyono, 2019), seharusnya mampu menggambarkan secara teoritis bagaimana hubungan antara variabel yang akan diteliti.

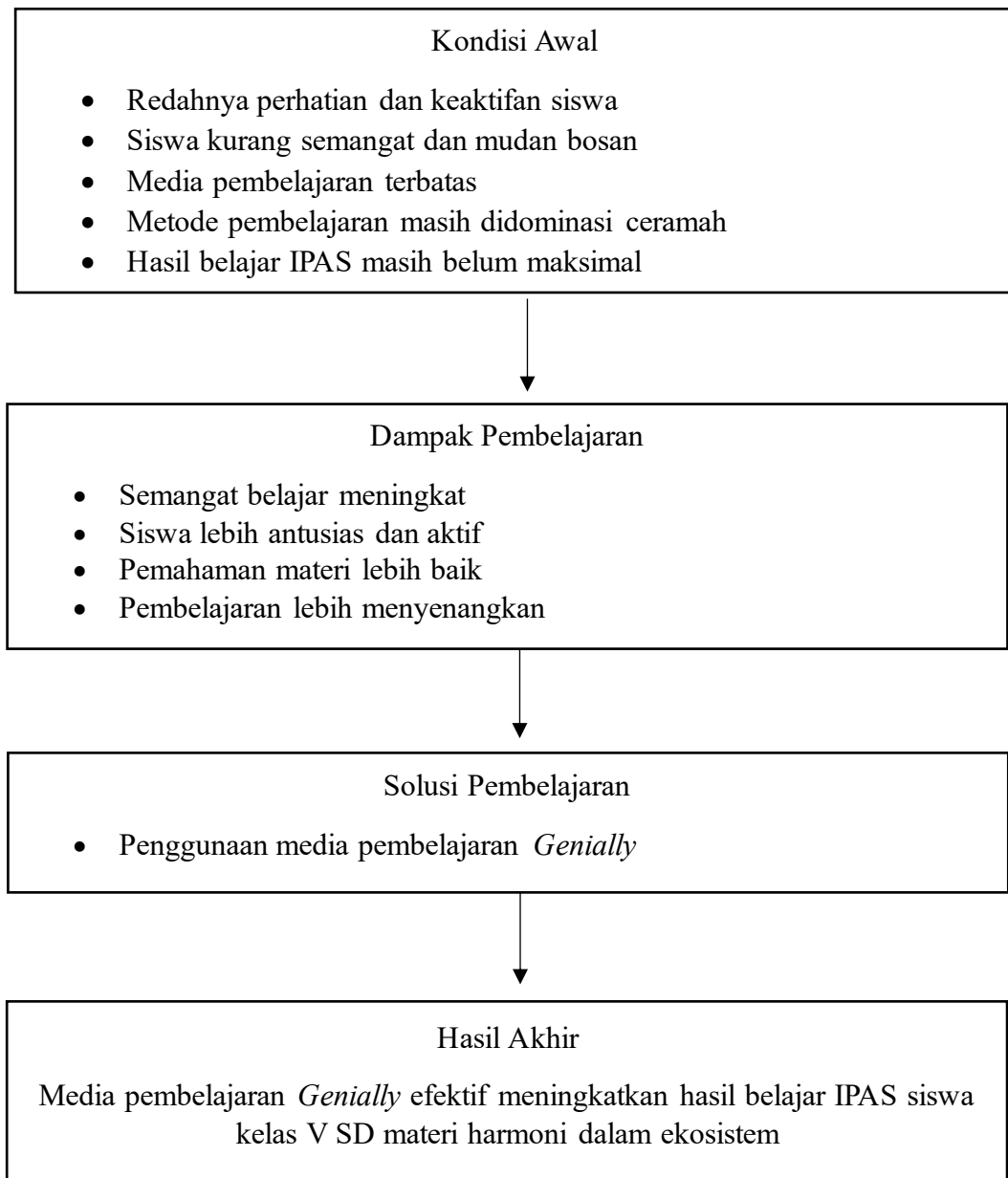
Proses pembelajaran kenyataannya hingga kini guru belum dapat menerapkan metode pembelajaran inovatif, serta belum menggunakan dan memfasilitasi siswa dengan media belajar yang efektif. Berdasarkan data awal yang diperoleh, diketahui bahwa siswa cenderung kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Kondisi ini terlihat dari hasil belajar para siswa yang masih belum maksimal, di mana sebanyak 12 dari 24 siswa di kelas VA (50%) dan 14 dari 24 siswa di kelas VB (58%) masih

belum berhasil mencapai KKTP pada mata pelajaran IPAS. Kondisi ini jika tidak segera diatasi akan mengakibatkan pencapaian hasil belajar siswa yang semakin rendah.

Untuk mendukung siswa guna tercapainya hasil belajar secara maksimal, guru perlu berusaha untuk mencari dan menggunakan cara belajar yang kreatif, inovatif, serta efektif. Selain itu, guru juga perlu memanfaatkan media pembelajaran agar memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dan penasaran dalam belajar, sehingga pada akhirnya diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran *Genially* yang interaktif serta menarik siswa adalah salah satu alternatif yang bisa diterapkan. Media ini dipilih karena memiliki berbagai fitur interaktif, games edukatif, serta animasi yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran bisa terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, kerangka berpikir dalam penelitian ini bisa digambarkan dalam bagan sebagai berikut:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Menurut (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016) hipotesis merupakan sebuah pernyataan yang bersifat ilmiah berdasarkan pada konsep yang digunakan dalam penelitian serta menggunakan cara berpikir logis dan berfungsi sebagai jawaban sementara yang bersifat teoritis untuk masalah yang

ada, yang juga dapat diuji kebenarannya dengan bukti empiris. Setelah data dihimpun dan dianalisis, maka diketahui apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Hipotesis adalah kesimpulan yang belum sempurna atau masih kurang.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

Ha: Penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam mata pelajaran IPAS efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam materi “Harmoni dalam Ekosistem” di SD Negeri Klumprit 01.

H₀: Penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam mata pelajaran IPAS tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam materi “Harmoni dalam Ekosistem” di SD Negeri Klumprit 01.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Genially Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN Klumprit 01”, menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu jenis penelitian yang memakaid data dalam bentuk angka dan mengandalkan analisis statistik untuk membuktikan hipotesis, menyimpulkan, serta memahami hubungan antara berbagai variabel yang diteliti (Susanto et al., 2024).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan cara penelitian yang dilakukan melalui sebuah percobaan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel independen atau perlakuan terhadap variabel dependen atau hasil dalam situasi yang terkendali (Sugiyono, 2019). Metode ini dipilih untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media *Genially* dalam mata pelajaran IPAS di SD Negeri Klumprit 01.

B. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Klumprit 01 yang berlokasi di Jalan Pejuang No.168 Klumprit, Kec.Nusawungu, Kab.Cilacap, Jawa Tengah. Sedangkan untuk uji instrumen dilakukan di SD Negeri Kedungbenda 02 yang terletak di Jalan Raya Jetis-Kedungbenda, Desa Kedungbenda, Kec.Nusawungu, Kab.Cilacap, Jawa Tengah. Adapun penelitian akan dilaksanakan dengan rincian timeline berikut:

Tabel 3. 1 Time Line Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan						
	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1. Persiapan penelitian							
a. Mengurus perizinan							
b. Koordinasi kepala sekolah dan guru kelas							
c. Melaksanakan wawancara dengan guru kelas							
d. Melaksanakan observasi di kelas V							
2. Pelaksanaan penelitian							
a. Pelaksanaan <i>pretest</i> dan pengukuran hasil belajar							
b. Pelaksanaan eksperimen							
c. Pelaksanaan <i>posttest</i>							
d. Analisa data dan hasil eksperimen							
3. Penyusunan laporam skripsi							
a. Penyusunan draft							
b. Pengetikan skripsi							
4. Pelaksanaan ujian skripsi dan revisi							

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi yakni sekumpulan objek yang menjadi sasaran dalam sebuah penelitian, sementara sampel merupakan sebagian dari objek tersebut yang dipilih dengan cara tertentu untuk mewakili keseluruhan populasi (Mushofa et al., 2024). Sementara itu, menurut (Sugiyono, 2019) populasi dapat dipahami sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti, dan diambil kesimpulannya. Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Klumprit 01 tahun ajaran 2025/2026.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih oleh peneliti dengan tujuan untuk mewakili seluruh populasi diteliti. Sampel juga dapat diartikan sebagai cara pengumpulan data di mana hanya sebagian kecil dari populasi yang dipilih dan digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik serta ciri tertentu dari suatu populasi (Mushofa et al., 2024).

Teknik sampel yang dipakai untuk penelitian ini adalah sampling jenuh, yaitu teknik di mana semua anggota populasi dijadikan sampel untuk penelitian (Sugiyono, 2019). Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri Klumpit 01, yang secara alami telah terbagi ke dalam dua rombel, yaitu berupa kelas V A dan kelas V B. Selanjutnya untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan pengundian kelompok. Berdasarkan hasil undian diketahui bahwa kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V sebagai kelas kontrol. Adapun rincian jumlah siswanya yakni sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Jumlah Sampel

No	Kelas	Jumlah
1	V A	24
2	V B	24
Jumlah		48

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*. Metode *quasi eksperimen* merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk mencari dampak atau pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap variabel lainnya dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2019). *Quasi eksperimen* ini untuk melihat dampak yang ditimbulkan dari perlakuan tertentu pada subjek dalam situasi yang dapat dikontrol dengan tujuan menguji efektivitas produk. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent control group design*. Desain tersebut dipilih karena subjek penelitian menggunakan kelas yang sudah ada, di mana kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V sebagai kelas kontrol. Kedua kelompok diberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan sebagai cara untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *Genially*.

Tabel 3. 3 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y3	-	Y4

Keterangan:

Y1 = *Pre-test* pada kelas eksperimen

Y2 = *Post-test* pada kelas eksperimen

Y3 = *Pre-test* pada kelas kontrol

- Y4 = *Post-test* pada kelas kontrol
- X = Perlakuan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran menggunakan media *genially*
- = Perlakuan pada kelas kontrol berupa pembelajaran menggunakan media konvensional

Penelitian ini untuk mengetahui hasil peningkatan atau perlakuan. Untuk mencapai hal tersebut, dua jenis tes digunakan oleh peneliti, yaitu *pre-test* dilakukan sebelum pemberian perlakuan dan *post-test* dilakukan setelahnya. Setelah kedua kelompok menyelesaikan *post-test*, maka hasil dari masing-masing kelompok tersebut kemudian dianalisis dengan membandingkan atau diuji untuk melihat perbedaannya. Selisih hasil antara kedua tes inilah yang nantinya akan menunjukkan seberapa besar pengaruh dari sebuah perlakuan yang sudah diberikan.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2019).

Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yakni:

1. Variabel *independent* atau disebut juga variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Biasanya disimbolkan dengan huruf X, yang dimaksud variabel *independent* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Genially*.

2. Variabel *dependent* atau disebut juga variabel terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Biasanya disimbolkan huruf Y, yang dimaksud variabel *dependen* dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS materi harmoni dalam ekosistem.

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) berupa media pembelajaran *Genially* dan variabel terikat (Y) berupa hasil belajar IPAS materi harmoni dalam ekosistem. Dengan demikian media pembelajaran *Genially* sebagai variabel bebas diharapkan mempunyai pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS sebagai variabel terikatnya.

Berdasarkan uraian di atas jelas bahwa penelitian “Efektivitas Media Pembelajaran *Genially* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Materi Harmoni dalam Ekosistem”, mempunyai dua objek penelitian yaitu media pembelajaran *Genially* (variabel X), dan hasil belajar siswa pada mapel IPAS (variabel Y).

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian dibidang pendidikan, yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang menjadi fokus dalam penelitian tersebut (Pujiharti, 2025). Agar hasil penelitian akurat dan berkualitas, proses pengumpulan data memiliki pengaruh besar terhadap

hasil yang didapat. Berikut ini adalah beberapa teknik pengumpulan data yang dapat digunakan:

1 Observasi

Observasi merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara mengamati, mencermati, serta memperhatikan dengan teliti suatu fenomena yang kemudian bisa dijadikan data untuk menjelaskan fenomena yang sedang diteliti (Nasution & Junaidi, 2024). Penelitian ini menggunakan observasi pada kegiatan pra penelitian mulai mengamati keadaan dan mengumpulkan data.

2 Wawancara

Wawancara yakni salah satu metode pengumpulan data yang dilaksanakan lewat proses komunikasi langsung dalam bentuk bertanya dan menjawab, di mana orang yang mewawancarai mengajukan pertanyaan dan narasumber memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut (Anto et al., 2024). Metode wawancara disini yakni peneliti tanya jawab dengan narasumber tentang objek yang berkaitan erat dengan judul penelitian ini. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan terhadap guru kelas V dan beberapa siswa di SD Negeri Klumprit 01 untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Materi wawancara mencakup beberapa hal, seperti kurikulum yang digunakan, model dan metode pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran IPAS, serta sejauh mana siswa mengerti materi yang telah disampaikan.

3 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu salah satu cara untuk mendapatkan informasi dari lokasi penelitian melalui berbagai fakta yang tersimpan, seperti surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, jurnal kegiatan, dan berbagai dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan (Anto et al., 2024). Dokumentasi yang diperlukan dalam penelitian ini mencakup daftar siswa yang dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini juga menggunakan metode dokumentasi berupa foto penelitian, daftar nama siswa, daftar nilai ulangan harian, buku paket IPAS dan daftar nama guru serta karyawan SD Negeri Klumprit 01.

4 Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu (Waruwu et al., 2025). Tes adalah instrumen pengumpulan data yang berfungsi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, tes dipilih sebagai alat ukur yang paling efektif untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *Genially*. Tes yang akan dilakukan yaitu *pre-test* (sebelum diberikan perlakuan) dan *post-test* (sesudah diberikan perlakuan). Penelitian ini menggunakan metode tes berupa *pre-test* dan *post-test* pada kelas V SD Negeri Klumprit 01.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Hasil penelitian yang berkualitas tentu sangat ditentukan oleh mutu data yang berhasil diperoleh. Untuk mendapatkan data yang berkualitas, peneliti membutuhkan alat ukur yang tepat dan dapat diandalkan. Instrumen penelitian inilah yang menjadi penghubung antara masalah yang ingin diteliti dengan data yang dibutuhkan untuk menjawabnya. Karena itu, memilih dan menyusun instrumen penelitian merupakan tahapan penting yang tidak boleh diabaikan dalam sebuah penelitian. Menurut Arikunto dalam (Humairo et al., 2023) Instrumen penelitian adalah sarana yang dipilih dan dimanfaatkan oleh peneliti selama proses pengumpulan data, sehingga aktivitas tersebut dapat berjalan secara sistematis dan lebih mudah dilaksanakan.

Instrumen penelitian memiliki peran yang sangat penting karena kualitas instrumen akan mempengaruhi kualitas data yang diperoleh, sehingga instrumen dapat diibaratkan sebagai jantung atau nafas dari suatu penelitian. Dengan kata lain, instrumen penelitian adalah komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan penelitian, karena fungsinya sebagai penghubung antara peneliti dengan data yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan yang sedang diteliti.

1. Lembar Observasi

Tabel 3. 4 Lembar Observasi

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Dilakukan		Keterangan
			Ya	Tidak	

1.	Kegiatan Awal	Guru mengkondisikan siswa saat kegiatan dimulai			
		Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi pembelajaran			
		Guru menyajikan tema/subtema pembelajaran			
		Guru fokus dalam penyampaian materi			
		Guru memperlihatkan alat, bahan, sumber belajar/media yang akan digunakan dalam pembelajaran			
2.	Kegiatan Inti	Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media			
		Siswa memperhatikan saat guru sedang menyampaikan materi			

		Siswa aktif bertanya pada saat pembelajaran berlangsung			
		Siswa merasa tertarik dengan media yang digunakan guru			
3.	Kegiatan Penutup	Guru membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran			
		Guru memberi nasihat-nasihat yang mendorong pembiasaan yang baik			
		Guru memberi refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan			
		Guru membuat kegiatan penenangan yang bersifat menyenangkan (bernayanyi, bercerita)			
		Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			

2. Kisi-kisi Wawancara

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Wawancara

No	Daftar Pertanyaan
1.	Menanyakan lama mengajar di sekolah
2.	Menanyakan lama mengajar dan jumlah siswa kelas V
3.	Mata pelajaran dan materi apa yang sulit
4.	Menanyakan cara penyampaian materi
5.	Hambatan dalam pembelajaran IPAS
6.	Menanyakan capaian hasil belajar pada materi terkait
7.	Menanyakan ketercapaian KKTP
8.	Respon siswa dalam pembelajaran
9.	Ketersediaan fasilitas pembelajaran
10.	Menanyakan penggunaan media dan jenisnya
11.	Menanyakan pentingnya penerapan media pembelajaran
12.	Respon siswa pada pembelajaran terhadap media yang digunakan
13.	Menanyakan keefektifan media dalam pembelajaran
14.	Menanyakan penggunaan media pembelajaran <i>genially</i>
15.	Pendapat tentang media pembelajaran <i>genially</i>
16.	Menanyakan penggunaan <i>genially</i> pada pembelajaran IPAS
17.	Ketersediaan guru untuk menerapkan media pembelajaran <i>genially</i> pada mata pelajaran IPAS

H. Validitas dan Reabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk mengetahui kelayakan sebuah instrumen, diperlukan uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk menentukan apakah sebuah instrumen dianggap valid atau tidak valid ketika mengukur variabel penelitian. Sebuah instrumen dinyatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang harusnya diukur. Pada penelitian ini, untuk uji validitas menggunakan sebuah rumus korelasi *product moment pearson* sebagai berikut (A. A. Hidayat, 2021):

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\} \{(N \sum Y^2 - \sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

X = Nilai hasil uji coba

Y = Nilai rata-rata harian

N = Banyaknya subjek pemilik nilai

$\sum x$ = Jumlah skor x

$\sum y$ = Jumlah y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian skor x dan y

Tingkat kevalidan suatu instrumen dapat diketahui dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Jika nilai pada r hitung > r tabel dengan taraf signifikansi 5%, maka butir soal tersebut dinyatakan valid serta layak untuk digunakan dalam pengambilan data. Sebaliknya,

jika nilai r hitung $< r$ tabel dengan taraf signifikansi yang sama, maka butir soal dinyatakan tidak valid, sehingga perlu diperbaiki atau dihilangkan.

Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator pencapaian hasil belajar IPAS pada materi harmoni dalam ekosistem, kemudian diujicobakan kepada sejumlah responden yang berbeda dari responden yang digunakan pada penelitian di SD Negeri Klumprit 01. Uji coba instrumen ini dilakukan di kelas V SD Negeri Kedungbenda 02.

2. Uji Reliabilitas

Sebuah instrumen tes bisa dikatakan dapat dipercaya (*reliabel*) apabila menghasilkan data yang tetap dan konsisten meskipun diujikan beberapa kali. Dalam penelitian ini, untuk uji reliabilitas dilaksanakan dengan memanfaatkan sebuah rumus Alpha Cronbach, yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach*

k = Banyak butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah butir varian

σ_t^2 = Varians total

Setelah nilai koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* telah dihitung (r_{11}), nilai tersebut selanjutnya dibandingkan dengan kriteria atau ketentuan koefisien reliabilitas *Alfa Cronbach* yang telah ditentukan untuk instrumen reliabilitas. Jika nilai $\alpha > 0.90$, maka reliabilitasnya tergolong sempurna. Jika nilai α berada di $0.70 - 0.90$, maka reliabilitasnya

tergolong tinggi. Jika α berkisar antara 0.50 – 0.70, maka reliabilitasnya tergolong moderat. Sedangkan jika $\alpha < 0.50$ maka reliabilitasnya tergolong rendah, serta kemungkinan ada salah satu item yang tidak reliabilitas (Laminah & Habibi, 2025).

3. Taraf Kesukaran

Menghitung tingkat kesukaran sebuah soal adalah upaya untuk mengukur seberapa sulit atau mudahnya sebuah soal. Soal yang ideal ialah soal yang mempunyai tingkat kesukaran sedang, yang berarti tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Tingkat kesulitan soal bisa ditentukan memakai rumus dari Arikunto sebagai berikut (Melcin et al., 2021):

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya subjek yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah subjek yang menjawab soal dengan salah

Pengkategorian tingkat kesukaran soal berlandaskan pada pedoman kriteria yang ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Standar Kesukaran

Interval P	Kategori
$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
$0,30 \leq P < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq P < 1,00$	Mudah

4. Daya Pembeda

Daya pembeda digunakan untuk mengukur kemampuan sebuah soal dalam membedakan tingkat kemampuan kognitif siswa. Secara sederhana, daya pembeda merujuk pada kemampuan butir soal untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Siswa dengan kemampuan tinggi umumnya akan menjawab benar sebagian besar soal, sementara siswa yang berkemampuan rendah cenderung lebih banyak menjawab salah. Oleh karena itu, daya pembeda menjadi hal yang penting dalam penyusunan soal, karena tes hasil belajar disusun atas dasar asumsi bahwasannya tiap siswa mempunyai suatu kemampuan yang beda antara siswa satu dengan yang lainnya, sehingga soal yang baik harus mampu mencerminkan perbedaan kemampuan tersebut melalui hasil yang diperoleh (I. B. Setiawan et al., 2026).

Adapun rumus yang dapat digunakan untuk mencari daya pembeda yaitu indeks diskriminasi:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

B_i = Banyaknya subjek kelompok atas menjawab soal dengan benar

B_i = Banyaknya subjek kelompok bawah menjawab soal dengan benar

J_A = Jumlah siswa kelompok atas

J_B = Jumlah siswa kelompok bawah

Daya Pembeda dapat dikelompokkan pada kriteria-kriteria di bawah ini.

Tabel 3. 7 Kriteria Daya Pembeda

Interval D	Kategori
$0,00 \leq D < 0,20$	Kurang
$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
$0,70 \leq D < 1,00$	Sangat Baik

I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan serangkaian proses yang dilakukan secara sistematis untuk mengolah, memeriksa, dan mengartikan data penelitian demi mencari pemahaman yang mendalam dari data tersebut. Pada tahap ini, fokus utamanya meliputi tiga hal, yakni penyederhanaan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tujuan utamanya adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menawarkan pemahaman menyeluruh tentang fenomena yang sedang dipelajari berdasarkan hasil temuan pada penelitian (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024).

1. Uji Prasyarat Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji prasyarat analisis data atau uji asumsi klasik. Artinya, sebelum dilakukan analisis data yang sesungguhnya, data penelitian perlu diuji lebih dulu

berfungsi untuk mengetahui apakah distribusinya normal atau tidak (Sudirman et al., 2023). Karena persyaratan bahwa data harus memiliki distribusi normal agar dapat digunakan dalam analisis, maka pengujian ini paling sering digunakan dalam sebuah analisis, statistik parametrik. Analisis statistik non-parametrik digunakan sebagai alternatif untuk menguji hipotesis apabila data tidak berdistribusi normal (Hajaroh & Raehanah, 2021).

Data untuk dianalisis dalam uji normalitas yakni nilai pada *pretest* beserta *posttest* siswa. Pada pengujian normalitas data menggunakan bantuan program SPSS 27 (*Statistik Product and Service Solusion*) dengan uji Shapiro-Wilk, hal ini dipilih karena dalam jumlah sampel pada penelitian ini < 50 siswa. Kriteria pengujiannya adalah apabila nilai signifikansi yang diperoleh mencapai atau melebihi taraf signifikansi yakni $> 0,05$, maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal, dan berlaku sebaliknya (Nurhaswinda et al., 2025).

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis berasal dari populasi yang memiliki keragaman atau variansi yang tidak jauh berbeda. Dalam penelitian ini, uji homogenitas menggunakan bantuan program SPSS 27 (*Statistik Product and Service Solusion*) dengan menggunakan uji Levene. Apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $>$

0,05, maka varians antar sampel dinyatakan tidak jauh berbeda dan sampel tersebut dinyatakan homogen (Nurhaswinda et al., 2025).

c. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui keberhasilan eksperimen dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi harmoni dalam ekosistem di kelas V, digunakan uji t atau *t-test sparted* varians yang diterapkan untuk hipotesis komparatif dua sampel independen. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 27 (*Statistik Product and Service Solusion*). Apabila varians kedua kelompok dinyatakan sama, maka rumus t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{(X_1 - X_2)}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dengan } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

X_1 = rata – rata nilai kelas eksperimen

X_2 = rata – rata nilai kelas kontrol

n_1 = jumlah anggota kelas eksperimen

n_2 = jumlah anggota kelas kontrol

S_1^2 = varians kelas eksperimen

S_2^2 = varians kelas kontrol

S^2 = varians gabungan

Jika skor sig > 0,05, maka dapat dikatakan bahwasannya H_0 diterima, sehingga media *Genially* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan adanya perbedaan pada hasil pembelajaran antara kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol

dilakukan dengan bantuan SPSS 27 (Ningrum, 2022). Uji perbedaan digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Penggunaan media *Genially* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SD Negeri Klumprit 01.

H_a : Penggunaan media *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di SD Negeri Klumprit 01.

d. *N-Gain Score*

Uji gain atau N-Gain dapat digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan kognitif siswa meningkat setelah menerima perlakuan. Peningkatan ini dihitung dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh siswa. N-Gain adalah sebuah perbandingan antara skor gain aktual dengan skor gain maksimum yang bisa dicapai. Skor gain aktual adalah skor peningkatan yang diperoleh siswa, sedangkan skor gain maksimum adalah skor gain tertinggi yang berpotensi dicapai oleh siswa (Sukarelawan et al., 2024). Perhitungan skor N-Gain dapat dilakukan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Richard R.Hake dalam (Supriadi, 2021) sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Selanjutnya, interpretasi tingkat kebermaknaan dari skor gain ternormalisasi (N-Gain) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 8 Kategori N-Gain Score

N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 < G < 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Klumprit 01, yaitu sebuah sekolah dasar berstatus negeri yang terletak di wilayah Kecamatan Nusawungu, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Sekolah ini berdiri pada tanggal 1 Oktober 1985 dan telah meraih akreditasi A pada tahun 2019 dengan Nomor SK Akreditasi 489/BAN-SM/SK/2019 yang ditetapkan pada tanggal 27 Mei 2019 di bawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, sekolah ini memiliki 290 siswa yang dibimbing oleh 13 guru diantaranya 7 guru berstatus PNS, 4 guru PPPK, dan 2 guru honorer. Kepala Sekolah SD Negeri Klumprit 01 saat ini yaitu Yeni Setiyaningsih, M.Pd. Adapun Operator Sekolah yang bertanggung jawab adalah Baridin, S.Pd.SD. Dengan adanya keberadaan sekolah ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya mencerdaskan generasi anak penerus bangsa, khususnya di wilayah Kecamatan Nusawungu, Kabupaten Cilacap.

SD Negeri Klumprit 01 memiliki visi dan misi yang cukup baik, guna tercapainya peserta didik yang berprestasi dengan berlandaskan keimanan dan ketaqwaan. Visi dari sekolah ini adalah "Terwujudnya Peserta didik yang unggul dalam prestasi, Taqwa, Cerdas, Terampil, dan berbudi pekerti luhur". Selain itu, adapun misi dari SD Negeri Klumprit 01 di

antaranya yaitu menumbuhkan nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari, menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur dan karakter mulia kepada peserta didik melalui keteladanan dan budaya sekolah yang positif, dan lain sebagainya.

Dari visi dan misi tersebut, disimpulkan bahwa tujuan utama sekolah ini adalah mewujudkan siswa yang berprestasi sekaligus beriman dan berbudi pekerti luhur, serta membentuk sikap dan perilaku yang terampil dalam menghadapi tantangan kehidupan. Dimana suatu proses pembelajaran akan tercapai apabila terus dilandasi dengan usaha yang sungguh-sungguh.

2. Data Penelitian

Tujuan pada penelitian ini untuk mengetahui efektivitas media *Genially* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan materi Harmoni dalam Ekosistem di SD Negeri Klumpit 01. Desain pada penelitian yaitu *Nonequivalent control group design*, dimana penelitian melibatkan terhadap dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun untuk kelompok eksperimen yakni kelas A dan kelompok kontrol adalah kelas B. Variabel terikat (hasil belajar) diukur menggunakan *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan media *Genially* hanya diberikan kepada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan atau menggunakan media pembelajaran seperti biasanya. Hasil

pre-test dan *post-test* dari dua kelas yang disebutkan sebelumnya dibandingkan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

Populasi di dalam penelitian ini yakni seluruh siswa kelas V SD Negeri Klumprit 01 dengan jumlah 48 siswa yang sudah terbagi dalam dua kelas. Keseluruhan populasi tersebut merupakan sampel penelitian. Adapun kelas yang dijadikan sebagai kelas eksperimen adalah kelas A berjumlah 24 anak dan kelas B sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 24 anak. Nama-nama siswa yang menjadi subjek penelitian ini terlampir (*Lampiran Rekapitulasi Nilai Siswa*). Prosedur penelitian diawali dengan meminta izin kepada Kepala Sekolah SD Negeri Klumprit 01 sebelum penelitian dilaksanakan. Penelitian dilaksanakan pada 11 Mei s.d 13 Mei 2026. Pada pelaksanaannya, pengumpulan data yang dibutuhkan oleh peneliti dilakukan dengan beberapa metode.

Data yang ada pada penelitian ini didapatkan dengan metode observasi, wawancara, tes, serta dokumentasi. Observasi digunakan pada kegiatan pra penelitian, yakni mulai mengamati keadaan hingga mengumpulkan data. Metode wawancara digunakan untuk tanya jawab atau memperoleh informasi dengan narasumber tentang objek yang berkaitan erat dengan penelitian. Metode tes digunakan untuk mengetahui efektivitas media *Genially* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS dalam materi Harmoni dalam Ekosistem di SD Negeri Klumprit 01. Tes yang diberikan berupa 20 soal pilihan ganda mengenai materi harmoni dalam ekosistem. Sementara itu, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data

berupa nama-nama siswa yang menjadi sampel dalam penelitian beserta foto-foto kegiatan selama penelitian berlangsung.

Sesudah data terkumpul, peneliti selanjutnya menganalisis data itu untuk membuktikan apakah hipotesis yang diajukan terbukti atau tidak. Proses analisis data diawali dengan pengumpulan data awal melalui *pre-test* yang diberikan kepada kelas eksperimen (kelas A) dan kelas kontrol (kelas B). Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *Genially*, sedangkan untuk kelas kontrol ini tidak memperoleh atas perlakuan itu. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas kemudian diberikan berupa *post-test* yang kemudian dibandingkan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan untuk hasil belajar IPAS diantara kelas yang menggunakan media *Genially* dan kelas yang menggunakan media sebagaimana biasanya seperti media buku LKS, papan tulis, dan metode ceramah.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, perlu dipastikan terlebih dahulu bahwa sebuah data yang diperoleh memenuhi syarat uji parametrik, yaitu berdistribusi normal dan berasal dari kelompok yang homogen. Oleh karena itu, langkah awal yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas sebelum melanjutkan ke tahap uji statistik berikutnya.

a. Uji Normalitas

Hasil *pre-test* dan *post-test* untuk kedua kelompok sudah diketahui, selanjutnya akan dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini

berdistribusi secara normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan metode Shapiro Wilk dengan bantuan SPSS 27.

Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-test Kelas Eksperimen	.160	24	.115	.931	24	.104
	Post-test Kelas Eksperimen	.134	24	.200*	.949	24	.262
	Pre-test Kelas Kontrol	.131	24	.200*	.946	24	.220
	Post-test Kelas Kontrol	.133	24	.200*	.924	24	.071

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data *pre-test* kelas eksperimen 0,104 (Asymp.Sig) yang lebih besar dari nilai alpha 0,05. Dengan demikian, data *pre-test* kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Data *post-test* kelas eksperimen juga menghasilkan distribusi normal, yakni dengan nilai Asymp.sig sebesar $0,262 > \alpha = 0,05$.

Selanjutnya, nilai signifikansi pada data *pre-test* untuk kelas kontrol diperoleh sebesar 0,220 (Asymp.Sig), yang juga lebih besar dari nilai alpha 0,05, sehingga data *pre-test* pada kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Demikian pula data *post-test* kelas kontrol juga berdistribusi normal dengan nilai Asymp.Sig = $0,071 > \alpha = 0,05$.

b. Uji Homogenitas

Untuk memastikan sampel penelitian berada dalam kondisi yang sama atau homogen, dilakukanlah uji homogenitas. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji levene dengan bantuan SPSS 27. Berikut adalah tabel hasil dari SPSS 27.

Tabel 4. 2 Hasil Homogenitas *Pre-test*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil pre-test	Based on Mean	.172	1	46	.681
	Based on Median	.280	1	46	.599
	Based on Median and with adjusted df	.280	1	44.580	.599
	Based on trimmed mean	.201	1	46	.656

Berdasarkan hasil uji Levene pada tabel di atas, diperoleh bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* yaitu $0,681 > \alpha = 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang sama atau dengan kata lain dinyatakan homogen.

Tabel 4. 3 Hasil Homogenitas *Post-test*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil post-test	Based on Mean	.162	1	46	.689
	Based on Median	.157	1	46	.694
	Based on Median and with adjusted df	.157	1	45.981	.694
	Based on trimmed mean	.155	1	46	.696

Berdasarkan hasil uji Levene pada tabel di atas, diperoleh bahwa nilai signifikansi pada *based on mean* sebesar $0,689 > \alpha = 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang sama atau dengan kata lain dinyatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukannya kedua uji tersebut, yakni uji normalitas serta uji homogenitas, maka berikutnya adalah uji hipotesis. Pengujian ini

digunakan untuk mengetahui perlakuan dalam pembelajaran memiliki pengaruh atau tidak terhadap suatu objek penelitian. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji t dengan bantuan program SPSS 27. Adapun hasil perhitungannya bisa dilihat pada tabel yang tertera berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Paired T-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_Eksperimen	41.88	24	13.006	2.655
	Posttest_Eksperimen	74.17	24	12.825	2.618
Pair 2	Pretest_Kontrol	48.13	24	15.023	3.066
	Posttest_Kontrol	60.83	24	12.910	2.635

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 74,17, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 60,83.

Tabel 4. 5 Hasil Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	.162	.689	3.362	46	.002	12.083	3.594	4.849	19.317
	Equal variances not assumed			3.362	45.827	.002	12.083	3.594	4.849	19.318

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas, diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar pada siswa. Dengan kata lain, penggunaan media *Genially* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Klumpit 01.

Selanjutnya untuk menganalisis seberapa besar kebermaknaan peningkatan hasil belajar tersebut, maka digunakanlah uji gain ternormalisasi atau N-Gain. Dalam penelitian ini menggunakan uji N-Gain dengan bantuan SPSS 27. Berikut adalah tabel hasil dari SPSS 27.

Tabel 4. 6 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score_Eksperimen	24	.00	.88	.5451	.23819
NGain_Persen_Eksperimen	24	.00	87.50	54.5124	23.81880
NGain_Score_Kontrol	24	-.67	.63	.2040	.30053
NGain_Persen_Kontrol	24	-66.67	62.50	20.4024	30.05272
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai N-Gain untuk kelas eksperimen yakni sebesar 0,54 yang dimana termasuk kedalam kategori sedang, sementara pada kelas kontrol didapatkan nilai 0,20 yang berada dikategori rendah. Hasil ini menyatakan bahwa hasil belajar ada peningkatan yang cukup signifikan di kelas eksperimen yang mengaplikasikan media *Genially* dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menerapkan media tersebut.

B. Pembahasan

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap dan berurutan, mulai dari observasi hingga diperolehnya data yang diperlukan. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar data yang didapatkan peneliti benar-benar valid dan tersusun secara sistematis. Awalnya, peneliti mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah, lalu dilanjutkan dengan observasi dan wawancara. Saat tahap perizinan, kepala sekolah menunjukkan sikap terbuka bagi siapa saja yang hendak belajar atau praktik di sekolah tersebut. Setelah itu, kepala sekolah langsung mengarahkan untuk menemui guru yang bersangkutan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam mendapatkan informasi atau data yang dibutuhkan lewat observasi dan wawancara.

Penelitian ini dilakukan dengan pembelajaran sebanyak 2 pertemuan. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan dengan cara yang sama antara kedua kelas tersebut. Perbedaannya hanya terletak pada pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media *Genially* di kelas eksperimen. Pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi dua pertemuan untuk kelas eksperimen dengan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *Genially*, dan dua pertemuan untuk kelas kontrol yang tetap menggunakan media pembelajaran sebagaimana biasanya digunakan.

Pertemuan pertama pada kelas eksperimen dilaksanakan pada Senin, 11 Mei 2026 pukul 08.00 WIB dengan materi Harmoni dalam Ekosistem. Pertemuan pertama diawali dengan pelaksanaan *pre-test* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal pada siswa sebelum dilakukannya sebuah perlakuan pembelajaran diberikan. Soal *pre-test* disusun dalam format pilihan ganda dan telah disesuaikan dengan indikator pada materi yang akan disampaikan. Dalam pengerjaannya, setiap siswa menjawab soal secara mandiri di tengah suasana kelas yang tenang dan kondusif dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah pelaksanaan *pre-test* selesai, kegiatan dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media *Genially* yang telah dirancang secara interaktif dan menarik untuk siswa kelas V.

Pada pertemuan pertama ini, pembelajaran mencakup dua Tujuan Pembelajaran (TP), yaitu pemahaman konsep ekosistem secara umum dengan identifikasi komponen-komponen penyusun ekosistem serta hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam

suatu ekosistem. Para siswa mendapatkan pengalaman belajar baru berkat penggunaan media *Genially* pada pertemuan ini, yang memudahkan mereka untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran yang disajikan secara visual melalui presentasi berbasis digital. Siswa terlihat antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran, terutama ketika dilibatkan dalam eksplorasi materi melalui fitur-fitur interaktif yang tersedia dalam media tersebut.

Senin, 11 Mei 2026 pukul 13.00 WIB adalah pertemuan kedua pada kelas eksperimen. Materi pada pertemuan ini merupakan kelanjutan dari pertemuan sebelumnya, dengan membahas satu Tujuan Pembelajaran (TP) yang tersisa, yaitu mengenai dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem. Setelah seluruh materi pada pertemuan kedua selesai disampaikan, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan *post-test*. *Post-test* diberikan dengan instrumen yang sama dengan *pre-test*, namun telah dilakukan penyesuaian yakni dengan mengacak nomornya guna mengukur peningkatan suatu pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan media *Genially*. Hasil *post-test* ini kemudian dijadikan data utama untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Genially* terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen.

Penelitian juga dilakukan pada kelas kontrol pembelajaran dilaksanakan dengan sebagaimana biasa menggunakan media buku LKS, papan tulis, dan metode ceramah. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Rabu, 13 Mei 2026 pukul 08.00 WIB dengan materi Harmoni dalam Ekosistem. Pertemuan pertama pada kelas kontrol diawali dengan pelaksanaan *pre-test* sebagai langkah awal untuk mengukur kemampuan awal siswa, sama seperti yang

dilakukan pada kelas eksperimen. Setelah *pre-test* selesai dilaksanakan, kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi oleh guru secara langsung di depan kelas.

Pada pertemuan pertama ini, pembelajaran mencakup dua Tujuan Pembelajaran (TP) yang sama dengan kelas eksperimen, yaitu pemahaman konsep ekosistem secara umum dengan identifikasi komponen-komponen penyusun ekosistem serta hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem. Proses pembelajaran berlangsung dengan pola interaksi satu arah yang lebih dominan, guru menyampaikan materi dan siswanya mencatat serta menyimak penjelasan yang diberikan. Meskipun guru sesekali mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memastikan pemahaman mereka, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung lebih rendah jika dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Pada kelas kontrol untuk pertemuan yang kedua dilakukan hari Rabu, 13 Mei 2026 pukul 13.00 WIB. Pada pertemuan ini, pembelajaran difokuskan pada satu Tujuan Pembelajaran (TP) terakhir yang menjadi kelanjutan dari pertemuan sebelumnya, yaitu mengenai dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem. Penyampaian materi dilakukan dengan cara yang sama seperti pertemuan pertama, yakni melalui metode ceramah dan tanya jawab dengan bantuan buku LKS serta papan tulis sebagai media pembelajaran.

Setelah seluruh materi selesai disampaikan, kegiatan ditutup dengan pelaksanaan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman

siswa kelas kontrol setelah mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil *post-test* kelas kontrol kemudian dibandingkan dengan hasil *post-test* kelas eksperimen sebagai dasar untuk menganalisis perbandingan efektivitas antara dua pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu menguji cobakan instrumen tes kepada para siswa yang bukan bagian dari sampel penelitian. Uji coba instrumen tes dilakukan kepada 24 siswa kelas V SD Negeri Kedungbenda 02. Instrumen tes ini diuji cobakan dengan maksud untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran serta daya beda dari instrumen tes yang telah disusun. Pengujian validitas instrumen tes ini menggunakan bantuan Microsoft Excel. Dari 30 soal yang diujicobakan, diperoleh hasil bahwa 22 soal valid dan 8 soal yang terdeteksi tidak valid.

Selain uji validitas, instrumen tes juga diuji reliabilitasnya menggunakan bantuan Microsoft Excel untuk memastikan jika soal yang digunakan konsisten dan dapat dipercaya sebagai alat pengukuran. Hasil uji reliabilitas menghasilkan nilai koefisien sebesar 0,84, yang termasuk dalam kategori tinggi. Oleh sebab itu, instrumen dinyatakan bahwa butir soal reliabel serta layak untuk menggunakannya dalam sebuah penelitian. Selanjutnya, dilakukan analisis tingkat kesukaran terhadap 30 soal tersebut. Hasil analisis membuktikan bahwa terdapat 16 soal tergolong mudah dan 14 soal yang tergolong sedang.

Selain itu, analisis daya pembeda juga dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap soal dalam membedakan antara siswa yang memiliki

pemahaman materi dengan baik dan siswa yang kurang dalam memahami materi. Hasil analisis daya pembeda menyatakan bahwa terdapat 17 soal dengan kategori baik, 7 soal berkategori dengan cukup, dan 6 soal berkategori kurang. Berdasarkan keseluruhan hasil uji coba pada instrumen yang mencakup uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda, terpilih 20 soal yang memenuhi seluruh kriteria kelayakan dan mewakili setiap indikator kompetensi untuk dijadikan instrumen *pre-test* serta *post-test* dalam penelitian ini. Hasil pengujian pada keseluruhan uji coba instrumen penelitian ini terlampir (*Lampiran Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran & Daya Pembeda*).

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan memberikan *pre-test* untuk kedua kelas, yakni kelas eksperimen serta kelas kontrol dengan menggunakan instrumen soal sudah teruji validitas dan reliabilitasnya. Tujuan pelaksanaan *pre-test* ini yaitu untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diterapkan. Pada kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media *Genially*, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan memakai media sebagaimana biasanya seperti media buku LKS dan papan tulis.

Setelah semua kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan, *post-test* diberikan kepada kedua kelompok menggunakan instrumen soal yang sama, tetapi dalam bentuk sudah diacak untuk mengukur hasil belajar pada siswa sesudah perlakuan diterapkan. Data yang dihasilkan dari *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis melalui serangkaian uji prasyarat, termasuk uji normalitas,

dan uji homogenitas. Jika kedua uji ini terpenuhi, maka analisis yang dilakukan selanjutnya adalah uji t bertujuan untuk menguji hipotesis dalam penelitian.

Langkah berikutnya untuk mengetahui apakah sebuah datanya berdistribusi secara normal atau mungkin tidak normal, yaitu dengan pelaksanaan uji normalitas data. Dalam pengujian ini peneliti dibantu dengan bantuan SPSS 27 menggunakan metode Shapiro-Wilk. Berdasarkan nilai alpha 0,05, diperoleh hasil bahwa nilai *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 0,104 dan untuk *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 0,262, sedangkan nilai *pre-test* kelas kontrol yakni bernilai 0,220 serta pada nilai *post-test* dalam kelas kontrol sekitar 0,071. Sebuah data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai *2-tailed* $> \alpha$ (0,05). Berdasarkan perolehan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh soal *pre-test* maupun *post-test* dari kedua kelas, baik kelas eksperimen maupun kontrol, semuanya berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil uji homogenitas terhadap hasil belajar *pre-test* dan *post-test* guna membuktikan data dari kedua kelas tersebut adalah bersifat homogen. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi yang didapatkan, yang seluruhnya lebih besar dari 0,05, yakni pada kelas eksperimen 0,681 sedangkan kelas kontrol 0,689. Dengan demikian, kedua kelas dapat dikatakan berada di kondisi setara atau homogen sebelum diberikan perlakuan. Adapun perlakuan yang diterapkan kepada masing-masing kelas berbeda satu sama lain. Pada kelas kontrol, peneliti tetap memberikan sebuah perlakuan yang sama seperti pembelajaran biasa menggunakan media LKS dan papan tulis, sementara kelas eksperimen menggunakan media *Genially*.

Berdasarkan hasil analisis *Paired Sample Statistic* menggunakan bantuan SPSS 27, diperoleh data bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata pada hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari kelas eksperimen nilai rata-rata *post-test* sebesar 74,17 sedangkan di kelas kontrol nilai rata-rata *post-test* sebesar 60,83. Perbedaan tersebut membuktikan bahwa hasil pada *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil *post-test* kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajarnya siswa. Analisis statistik melalui uji *independent sample t-test* menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini menyatakan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media *Genially* dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional dalam mata pelajaran IPAS berbeda secara signifikan.

Hasil yang diperoleh dari nilai *post-test* menjadi indikator bahwa dengan menggunakan media *Genially* berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi harmoni dalam ekosistem. Temuan ini didukung oleh analisis uji N-Gain ternormalisasi yang menunjukkan skor kelas eksperimen mencapai 0,54 yang termasuk kategori sedang. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh skor senilai 0,20 yang termasuk kategori rendah. Perbedaan perolehan skor N-Gain antara kedua kelas tersebut membuktikan bahwa

penggunaan media *Genially* terbukti menjadikan salah satunya alternatif media pembelajaran yang bisa memfasilitasi peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tersebut tidak terlepas dari pengaruh penggunaan media *Genially* sebagai perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2010) dalam (Masturin & Khoiruzzaman, 2025) bahwa hasil belajar adalah potensi yang ada dalam diri siswa setelah menerima proses pembelajaran, yang dalam penelitian ini tercermin dari meningkatnya kemampuan kognitif siswa kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *Genially*. Hal ini juga diperkuat oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Hariyadi et al., 2025), di mana minat dan motivasi siswa sebagai faktor internal turut meningkat berkat penggunaan media yang menarik, sementara penggunaan media *Genially* yang tepat menjadi faktor eksternal yang berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Penggunaan media *Genially* dalam penelitian ini juga mendukung fungsi media sebagai sarana yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya pembelajaran (Mahardika et al., 2021). Terbukti pada kelas eksperimen, media *Genially* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan buku LKS, papan tulis, dan metode ceramah. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

karena siswa diperkaya dengan kegiatan melihat, merasakan, dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran sehingga pemahaman siswa menjadi lebih baik (Nurfadhilah, 2021).

Materi Harmoni dalam Ekosistem yang mencakup konsep-konsep abstrak seperti rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan piramida makanan menjadi lebih mudah dipahami siswa ketika disajikan secara visual dan interaktif melalui media *Genially*. Hal ini sesuai dengan hakikat IPA sebagai bidang studi yang fokus pada pengkajian alam dengan memanfaatkan berbagai cara untuk memahami kebenaran dari peristiwa atau fenomena, dan proses ini akan lebih optimal apabila dilaksanakan melalui penggunaan media yang tepat agar hasil belajar siswa dapat maksimal (Fajriyah & Azizah, 2024). Selain itu, penyajian materi secara visual dan interaktif melalui *Genially* juga sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad yang menekankan pentingnya dukungan media terhadap isi pelajaran yang bersifat abstrak agar siswa lebih mudah memahaminya (Rahmi et al., 2022).

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan secara teoritis melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard Mayer. Mayer menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika kedua saluran pemrosesan informasi manusia, yaitu saluran visual dan verbal, diaktifkan secara bersamaan (Laili et al., 2026). Media *Genially* yang menyajikan materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan fitur interaktif terbukti mengaktifkan kedua saluran tersebut secara serentak, sehingga siswa kelas eksperimen mampu memproses dan memahami

materi Harmoni dalam Ekosistem lebih optimal dibandingkan kelas kontrol yang hanya mengandalkan metode ceramah, buku LKS, dan papan tulis. Hal ini berdasarkan perolehan hasil rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 74,17 dan skor N-Gain sebesar 0,54 kategori sedang, yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan rata-rata *post-test* 60,83 dan skor N-Gain 0,20 kategori rendah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian yang membuktikan bahwa *Genially* mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Jatun, 2025) menyatakan bahwa media *Genially* sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran, sehingga penelitian ini dilanjutkan ke tahap pengujian efektivitasnya. Penelitian (A. F. Dewi et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini terjadi karena *Genially* mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui fitur gamifikasi berupa kuis dan permainan interaktif yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Keterlibatan aktif ini juga terlihat selama proses tindakan dalam penelitian ini, di mana siswa sangat antusias dalam pembelajaran.

Selain itu, (Oktovianus, 2025) menjelaskan bahwa dalam media *Genially* penyajian materi secara visual dan interaktif membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Penelitian juga dilakukan oleh (N. A. Dewi & Setyaningsih, 2025) membuktikan bahwa *Genially* berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Zamri

et al., 2025) yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Genially* memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan media konvensional. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bukti bahwa media *Genially* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Berdasarkan pada hasil analisis dan pengujian data yang telah dilaksanakan, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Klumprit 01. Penyajian data beserta pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *Genially* terhadap hasil belajar IPAS pada materi harmoni dalam ekosistem di kelas V. Meski demikian, perlu dipahami bahwa media ini bukanlah satu-satunya faktor yang memengaruhi peningkatan hasil belajar pada siswa. Kesuksesan dalam proses pembelajaran sesungguhnya dipengaruhi dari berbagai faktor-faktor lainnya, seperti metode pengajaran yang digunakan, kompetensi pendidik, kondisi lingkungan belajar, serta tingkat motivasi belajar peserta didik. Artinya, peningkatan yang terjadi tidak bisa sepenuhnya bergantung pada penggunaan media pembelajaran saja, melainkan merupakan hasil dari banyak hal yang saling mendukung dalam proses belajar mengajar.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti memahami bahwa penelitian ini tentunya memiliki sejumlah kekurangan, namun semua upaya telah dilaksanakan secara maksimal,

termasuk dalam melakukan penelitian serta arahan dan bimbingan bersama para dosen yang menjadi pembimbing. Adapun keterbatasan yang dialami peneliti sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media ini sangat tergantung pada tersedianya perangkat elektronik serta koneksi internet yang memadai. Keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah dapat menjadi kendala dalam penerapan media ini secara optimal, sehingga hasil yang diperoleh mungkin akan berbeda apabila diterapkan di sekolah dengan fasilitas yang berbeda.
2. Materi yang dikaji dalam penelitian ini tidak mencakup seluruh materi IPAS, melainkan hanya terbatas pada materi harmoni dalam ekosistem saja.
3. Penelitian ini hanya dilaksanakan di SD Negeri Klumprit 01, sehingga hasil penelitian yang diperoleh kemungkinan akan berbeda apabila diterapkan di sekolah atau lokasi lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penggunaan media pembelajaran *Genially* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem di SD Negeri Klumprit 01. Hal ini ditunjukkan melalui hasil analisis uji t yang memperlihatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut, maka penggunaan media *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Klumprit 01. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil uji N-Gain, dimana kelas eksperimen mencapai 0,54 yang termasuk dalam kategori yang sedang, sementara itu untuk kelas kontrol mendapatkan skor N-Gain sebesar 0,20 yang termasuk dalam kategori rendah. Penggunaan media pembelajaran *Genially* terhadap proses pembelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem di SD Negeri Klumprit 01 dikatakan efektif. Hal tersebut dapat diketahui dengan membandingkan nilai rata-rata pada hasil *post-test* kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media *Genially* yaitu sebesar 74,17, sedangkan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan *Genially* menghasilkan rata-rata *post-test* yaitu sebesar 60,83.

B. Saran

1. Kepada Guru, diharapkan untuk memperhatikan aspek-aspek penting yang dapat meningkatkan keberhasilan siswanya dalam belajar. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efisien agar siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga nantinya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media *Genially* diharapkan dapat dijadikan alternatif yang dapat memberikan kontribusi pemikiran dan informasi khususnya bagi guru IPAS dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat mendapat pengalaman cara baru dalam belajar sehingga lebih tertarik dan gembira dalam belajar, karena keberhasilan siswa dipengaruhi oleh minat dan motivasi yang dimiliki oleh siswa itu sendiri.
3. Bagi orang tua, diharapkan supaya senantiasa membimbing dan memotivasi putra putrinya agar rajin belajar dan kelak menjadi anak yang berguna bagi kedua orang tua, agama, serta nusa dan bangsa.
4. Kepada sekolah, supaya bisa memenuhi sarana dan prasarana yang diperlukan agar proses pembelajaran bisa berlangsung lebih baik lagi.
5. Peneliti selanjutnya dianjurkan untuk melakukan penelitian yang serupa dengan memilih sekolah yang memiliki fasilitas teknologi lebih memadai, seperti ketersediaan perangkat elektronik dan koneksi internet yang stabil, sehingga penerapan media *Genially* dapat berjalan secara optimal dan hasil yang diperoleh lebih maksimal.

6. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan menerapkan media *Genially* pada materi IPAS yang lain maupun pada mata pelajaran yang berbeda, sehingga dapat diketahui efektivitas media *Genially* secara lebih luas tidak hanya terbatas pada materi harmoni dalam ekosistem.
7. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin menerapkan media *Genially* disarankan untuk memilih sekolah yang telah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat elektronik dan koneksi internet yang stabil, sehingga penerapan media *Genially* dalam proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan memberikan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, G., Arifin, I. N., Sianu, L., Suleman, A. R., & Doe, R. (2025). *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Efitra (ed.); 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_IPA_Di_Sekolah_Dasar/fQBjEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hakikat+ilmu+pengetahuan+alam&pg=PA1&printsec=frontcover
- Allutfia, F. T., & Setyaningsih, M. (2023). Analisis Guru Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 14(2), 326–338.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1656>
- Almagofi, F., Sya'diyah, H., Gultom, R., & Sukmawati, D. Ma. (2023). *Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPS SD* (B. Wijayama (ed.); 1st ed.). Cahya Ghani Recovery.
https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_INTERAKTIF_DALAM_PEMBELAJARAN_IPS/hunPEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=manfaat+media+pembelajaran+menurut+para+ahli&pg=PA40&printsec=frontcover
- Anto, R. P., Nur, N., Yusriani, Ardah, F. K., Ayu, J. D., Nurmahdi, A., Apriyeni, B. A. R., Purwani, Adrianingsih, N. Y., & Putra, M. F. P. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Penerapannya* (S. N. I. Trisnawati (ed.); 1st ed.). Tahta Media Group.
<https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/581/586>
- Aprilyani, T., & Usamah, A. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 45–56.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30031>
- AR, A. S. H., & Ismail. (2024). Menggali Peran Filsafat Pendidikan Dalam Membentuk Pemikiran Kritis Di Era Teknologi. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 27–34.
<https://doi.org/https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss1.969>
- Astutik, S. (2020). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP Negeri 1 Guruh. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 80–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56735>
- Barus, M. (2022). Literasi Sains Dan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *PENDISTRA: Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra*, 5(1), 17–23.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54367/pendistra.v5i1.2021>
- Cahyati, D., & Wulandari, H. L. (2025). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial V SD/MI Semester Gasal*. Pandawa Lima: Panduan Siswa Lintas Mapel.

- Choyr, D. A., & Camelia, I. A. (2025). Genially Sebagai Media Pembelajaran Menggambar Alam Benda Di SMP Labschool UNESA 2 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 13(3), 65–75. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/72035>
- Dewi, A. F., Alfin, A. H., Muyessaroh, A., Rania, N. P., Maryani, N., Karim, A. S., & Rahmawati, I. D. (2025). Pengaruh Penerapan Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Pada Makna Sila Pancasila. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 738–748. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27383>
- Dewi, N. A., & Setyaningsih, D. (2025). Pengaruh Media Genially Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 269–280. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.24163>
- Fajriyah, L., & Azizah, W. N. (2024). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V B MI Ya Bakii Kalisabuk 02. *El Robih: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 16–35. <https://pdfs.semanticscholar.org/95d2/acf432576892ff98c8c7d744672c685e25c5.pdf>
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Sistem Ekskresi Manusia* (M. Hidayat, Miskadi, & Y. Setiawan (eds.); 1st ed.). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/PEMBELAJARAN_KOOPERATIF_TIPE_JIGSAW_PADA/rBx9EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah. *Gendrang Asa: Journal Of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Fitriana, D., Fuadiyah, L. A., Gafriani, S., & Marini, A. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas Tinggi Pada Muatan IPA Di Sekolah Dasar. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 849–856. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5446>
- Florentina, V. E., Yuniati, I., & Kusmiarti, R. (2025). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Teks Ceramah Siswa Kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(02), 285–291. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v5i02.1240>
- Hajaroh, S., & Raehanah. (2021). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik)* (E. Muliadi (ed.); 1st ed.). Sanabil.
- Hariyadi, S., Sopiandy, D., Rahmadani, N., Mifta, B., Umar, S. N., Zahira, & Hardin, S. F. (2025). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Sabilambo. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP*

- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas* (N. A. Aziz (ed.); 1st ed.). Health Books Publishing.
https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=0dAeEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=uji+validitas&ots=4BAOaifAqa&sig=6VKQbFChTw_gxJelEVMAy350PhM&redir_esc=y#v=onepage&q=uji+validitas&f=false
- Hidayati, N. B. (2021). *Metode Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Kalimat Bahasa Inggris* (1st ed.). Penerbit NEM.
https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Pembelajaran_Scramble_untuk_Menin/CN9DEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (A. Asiz & Mirnawati (eds.); 1st ed.). Penerbit Aksara Timur.
https://www.google.co.id/books/edition/PEMBELAJARAN_ILMU_PENGETAHUAN_ALAM_DI_SE/0iJ9DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hakikat+ilmu+pengetahuan+alam&pg=PA1&printsec=frontcover
- Humairo, M. V., Ramadhan, A., Laksana, D. P., Al-Irsyad, M., & Afni, L. F. (2023). *Pengukuran Kualitas Lingkungan* (A. Gustina (ed.); 1st ed.). Pt. Pustaka Limajari Indonesia.
- Ichsan, F. N., & Hadiyanto. (2021). Implementasi Perencanaan Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Bangsa. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 281–300.
- Jatun, T. D. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD*. Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap.
- Kemendikbud. (2022). *Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD*. Kemendikdasmen. <https://ditsd.kemendikdasmen.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensial-kurikulum-merdeka-di-jenjang-sd>
- Kurniawan, A. widhi, & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode penelitian kuantitatif* (A. widhi Kurniawan (ed.); 1st ed.). PANDIVA BUKU.
- Lailli, A. N., Birzah, E. Q. F., Yulianingsih, Bilqis, M., Azhar, K., & Kusumaningrum, H. (2026). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer dan Cognitive Load Theory. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik (JMIA)*, 3(2), 976–989.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635>
- Laminah, & Habibi, M. (2025). Pengembangan Soal Esai Berbasis Model 4D: Analisis Validitas, Reliabilitas, Daya Pembeda, dan Tingkat Kesukaran pada Evaluasi Pembelajaran. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 30–38.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24905/cakrawala.v19i1.488>

- Luthfiyah, H., Suciptaningsih, O. A., & Mas'ula, S. (2025). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran IPAS : Studi Kasus Penggunaan Genially pada Materi Ekosistem Kelas 3 SD. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(6), 6156–6163. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8169>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Marwiyah, S., Syafitri, S., Isratulhasanah, P., Darmawan, H., Fransiska, A., Nurrahmah, S., & Khoirunnisa. (2024). Permasalahan Implementasi Kurikulum Merdeka Di Kelas V B SDN 34/1 Teratai. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 743–750. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2658>
- Masturin, & Khoiruzzaman, W. (2025). *Model dan Hasil Pembelajaran Blended Learning* (U. 'Aydi (ed.); 1st ed.). CV Lawwana. https://www.google.co.id/books/edition/Model_dan_Hasil_Pembelajaran_Blended_Lea/icBHEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hasil+belajar+menurut+sudjana&pg=PA18&printsec=frontcover
- Melcin, M. S., Erna, M., & Haryati, S. (2021). Pengembangan Soal Berpikir Kritis Menggunakan Software ispring Quizmaker Sebagai Media Display Pada Materi Kesetimbangan Ion dan pH Larutan Garam. *SPIN: Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 3(2), 177–189. <https://doi.org/10.20414/spin.v3i2.3985>
- Mushofa, Hermina, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(12), 5937–5948. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/jsa.v5i12.1992>
- Nasution, U. H., & Junaidi, L. D. (2024). *Metode Penelitian* (J. Prayoga (ed.); 1st ed.). Serasi Media Teknologi. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian/WCE3EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Ni'mah, N. K., Warsiman, & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Ningrum, N. F. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Flipped lassroom Berbantuan Simulasi Phet Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Pada Materi Gelombang*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Nur'aini, I. P., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2025). Analisis Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Genially Kelas V Sekolah Dasar. *JIPTI: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 347–359. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3333>

- Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); 1st ed.). CV Jejak. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pengertian+media+pembelajaran&ots=LS1Kc9ZyM4&sig=SJqYybBcIIQV7PF-rBonq6fG6Ec&redir_esc=y#v=onepage&q=pengertian+media+pembelajaran&f=false
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Plus ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1353>
- Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial Uji Normalitas dan Uji Homogenitas menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55–68. <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn/article/view/25>
- Oktovianus, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Genially Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II UPTD SD Inpres Oeba 4 Kota Kupang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 259–266. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30942>
- Pujiharti, E. S. (2025). Instrumen Dan Pengumpulan Data Dalam Meningkatkan Kualitas Data Pada Penelitian Pendidikan. *AN NAHDLIYAH: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 35–47. <https://ejournal.stainu-malang.ac.id/index.php/annahdliyah/article/view/81>
- Putra, L. D., & Afrina, N. (2023). The Development of Genially-Based Interactive Learning Multimedia For Elementary School Students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(2), 138–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i2.8413>
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Qoridatullah, A., Hidayat, S., & Sudrajat, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berorientasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(1), 33–40. <https://pdfs.semanticscholar.org/95d2/acf432576892ff98c8c7d744672c685e25c5.pdf>
- Rahmi, M. I., & Haroyadi. (2022). *ICT dan Perkembangan Media Pendidikan Islam* (A. D. Nabila (ed.); 1st ed.). Deepublish Publisher. https://www.google.co.id/books/edition/ICT_Dan_Perkembangan_Media_Pendidikan_Is/q-JNEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kriteria+pemilihan+media+bersumber+dari+konsep+bahwa+media+merupakan+bagian+dari+sistem+instruksional+

secara+keseluruhan&pg=PA56&printsec=frontcover

- Rinjani, S. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Saodah, Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran PKN SD. *Pandawa : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/pandawa.v2i3.908>
- Setiawan, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Tema 2 Kelas V SD N 1 Nusa Bakti Kecamatan Belitang III Kabupaten Oku Timur. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 108–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.30599/jemari.v2i2.575>
- Setiawan, I. B., Dewi, C., & Perdima, F. E. (2026). Quality Of Physical Education Questions For Grade Vi Of State Elementary School 84 In Bengkulu City. *Journal Of Physical Education & Sport*, 2(2), 67–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.37676/jpes.v2i2.1068>
- Sitiman, H. La, Garlora, Y. Y., Pattinasarany, T., & Rumawatine, Z. (2025). Penerapan Model Discovery Learning Alam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Materi Fungsi Organ Gerak Tubuh pada Manusia di SD Negeri 7 Dobo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 6026–6033. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.2374>
- Sudirman, Lembang, S. T., Kondolayuk, M. L., Andinny, Y., Vonnisy, Marlinda, N. L. P. M., Kartini, K. S., Nursa'adah, F. P., Juniawan, I. P. P. M. E. J., Sukmawati, R., Purwanti, P., Rosa, N. M., Seruni, Indrawati, K., Anggereni, S., Safitri, P. T., Damayanti, I. D., Indrayana, I. P. T., & Thana, D. P. (2023). *Statistika Pendidikan* (S. Haryanti (ed.); 1st ed.). Media Sans Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 1st ed.). Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest* (T. K. indratno (ed.); 1st ed.). Suryacahya.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian pendidikan* (Ngadimin & A. Yazid (eds.); 1st ed.). UNY Press. [https://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3702/1/Buku Statistik Penelitian Pendidikan.pdf](https://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3702/1/Buku%20Statistik%20Penelitian%20Pendidikan.pdf)
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi , Sampel , dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Susilasari, Vebrianto, R., Habibi, M., & Yovita. (2025). Problematika Pembelajaran

- IPA: Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Dan Solusinya. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 81–89. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v10i2.18840>
- Syafei, I., & Husni, L. N. (2020). Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Maharat Al-Kalam Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp dan Dayton. *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(2), 44–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v2i2.19>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.64464/tarbiyah.v2i1.25>
- Usriyah, L. (2021). *Perencanaan Pembelajaran* (Adirasa (ed.); 1st ed.). CV. Adanu Abimata. https://www.google.co.id/books/edition/PERENCANAAN_PEMBELAJARAN/AtBYEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Sudjana+dan+Rivai+kriteria+pemilihan+media&pg=PA156&printsec=frontcover
- Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Wicaksono, S. T. B., Suciptaningsih, O. A., & Mas'ula, S. (2025). Efektivitas Genially dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(4), 965–978. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i4.5477>
- Zamri, R. N., Waldi, A., Zainil, M., & Yesi, A. (2025). Efektivitas Media Digital Interaktif Berbasis Genially Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(1), 835–846.

LAMPIRAN



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/1070/Ybk.041.8/TA/2025
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Observasi Skripsi**

Kepada Yth.
Kepala SD N Klumpit 01
di –
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

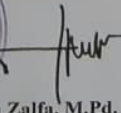
Nama : Ahmad Salom Marzuqi
NIM : 22CJ10031
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul **"Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Genially Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni Dalam Ekosistem"**.

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Kepala Sekolah untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **Hari Senin, 05 Januari 2026 s.d Selesai**.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 29 Desember 2025
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012



UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : kip@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

	PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI KLUMPRIT 01 KECAMATAN NUSAWUNGU Alamat: Jalan Pejuang No.168 Desa Klumprit, Nusawungu , Cilacap Kode Pos 53283
SURAT KETERANGAN Nomor : 400.3.5/059/15.3/181	
Sifat	: Biasa
Lampiran	: -
Perihal	: Izin Observasi Penelitian
Kepada Yth. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) UNUGHA Cilacap Jalan Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan Cilacap 53274	
<i>Assalamu'alaikum Wr.Wb.</i> Sehubungan dengan surat nomor : B/1070/Ybk.041.8/TA/2025 tanggal 05 Januari 2026 perihal permohonan observasi skripsi atas nama mahasiswa:	
Nama	: Ahmad Salim Marzuqi
NIMM	: 22CJ10031
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian	: EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GENIALLY DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR
Dengan ini disampaikan bahwa kami mengizinkan Lembaga kami sebagai tempat penelitian mahasiswa tersebut di atas. Untuk selanjutnya mahasiswa yang bersangkutan dapat berkomunikasi dengan wali kelas V (Surakhmat, S.Pd dan Liza Dwi Jayanti, S.Pd) pada jam kerja.	
Dengan surat balasan izin penelitian ini dibuat, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.	
<i>Wassalamu'alaikum Wr.Wb.</i>	
Mengetahui, Kepala SDN Klumprit 01	
 ASWADI, S.Pd NIP. 19670120 198806 1 001	

SURAT PERMOHONAN IZIN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Cilacap, 26 Desember 2025

Kepada Yth. Titah Dwi Jatun

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Salim Marzuqi
Nim : 22CJ10031
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **"EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA SEKOLAH DASAR"**, saya bermaksud melakukan penelitian lanjutan dari penelitian yang telah Saudari lakukan sebelumnya.

Melalui surat ini, saya dengan hormat memohon izin kepada Saudari untuk dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Genially* dengan materi Harmoni dalam Ekosistem yang telah Saudari kembangkan dalam penelitian sebelumnya. Media tersebut akan saya gunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa kelas V.

Demikian surat permohonan ini saya sampaikan. Atas perhatian dan izin yang diberikan, saya ucapkan terima kasih.

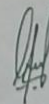
Cilacap, 26 Desember 2025

Yang Menyetujui,



Titah Dwi Jatun
212421038

Pemohon,



Ahmad Salim Marzuqi
22CJ10031



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/457/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Uji Coba Instrumen Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Kedungbenda 02
di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami :

Nama : Ahmad Salim Marzuqi
NIM : 22CJ10031
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan Uji Coba Instrumen Penelitian terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul **"Efektivitas Media Pembelajaran Genially Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar"**.

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Rabu, 22 April 2026 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 20 April 2026
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41-230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, [http:// www.unugha.ac.id](http://www.unugha.ac.id), E-mail : fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407

Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SD

	PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI KLUMPRIT 01 KECAMATAN NUSAWUNGU Alamat: Jalan Pejuang No.168 Desa Klumprit, Nusawungu, Cilacap	Kode Pos 53283
<u>SURAT KETERANGAN</u>		
Nomor : 400.3.5/ 078 / 15.3.818		
Yang bertanda tangan di bawah ini :		
Nama	:	Yeni Setyaningsih, M.Pd
NIP	:	19850122 200604 2 008
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	SD Negeri Klumprit 01
Menerangkan bahwa :		
Nama	:	Ahmad Salim Marzuqi
NIM	:	22CJ10031
Fakultas/Prodi	:	FKIP/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas	:	Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap
Nama tersebut benar-benar telah selesai melaksanakan penelitian Skripsi dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Genially Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri Klumprit 01 pada tanggal 11 Mei – 13 Mei 2026.		
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas kerja samanya kami ucapkan terima kasih.		
Klumprit, 18 Mei 2026 Kepala SDN Klumprit 01  Yeni Setyaningsih, M.Pd NIP. 19850122 200604 2 008		
		

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU

Instrumen wawancara ini dipakai untuk memperoleh informasi terkait pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah.

A. Petunjuk Pengisian

1. Mengisi identitas yang tertera berupa nama guru, nama sekolah, dll.
2. Bersedia menjawab uraian pertanyaan yang diajukan.

B. Identitas

Nama Guru : Liza Dwi Jayanti, S.Pd.
 Nama Sekolah : SDN Klumpret 01
 Kelas yang Diampu : VA
 Alamat Sekolah : Jln. Peguung No. 168 Klumpret
 Hari, Tanggal Wawancara : Selasa, 6 Januari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama Bapak/Ibu mengajar di SD ini?	Sudah mengajar di SD ini kurang lebih 11 tahun
2.	Berapa lama Bapak/Ibu mengajar di kelas V? dan berapa jumlah siswanya?	Untuk mengajar di kelas V sudah 4 tahun dan jumlah siswa sekarang 24 siswa.
3.	Menurut Bapak/Ibu pelajaran apa saja yang sulit? Di materi apa dan mengapa?	Pelajaran yang sulit dikuasai siswa Pelajaran IPAS pada materi magnet.
4.	Bagaimana cara Bapak/Ibu menyampaikan materi kepada siswa?	Biasanya menyampaikan materi dengan media gambar
5.	Apa kendala yang dihadapi Bapak/Ibu saat melaksanakan pembelajaran IPAS khususnya IPA?	Ketersediaan media yang kurang sesuai dengan jumlah siswa, jadi media kurang rata untuk kegiatan pembelajaran di kelas.
6.	Bagaimana hasil belajar siswa di kelas V pada mata pelajaran IPAS khususnya IPA materi Harmoni dalam Ekosistem?	Untuk materi ini, hasil belajar siswa kurang maksimal, sebagian siswa kurang aktif dan kurang semangat mengikuti pembelajaran

7.	Disaat Ulangan Harian apakah memenuhi KKTP atau tidak?	Sebagian belum dan butuh perbaikan
8.	Bagaimana respon siswa pada pembelajaran berlangsung?	Untuk respon siswa selama ini sebagian siswa ada yang masih merasa bosan dan kurang semangat.
9.	Di sekolah ini tersedia sarana dan prasarana apa saja yang dapat digunakan Bapak/Ibu untuk proses pembelajaran?	Di sekolah ini, sarana dan prasarana ada laptop, ada layar lcd, dan ada media gambar.
10.	Apakah Bapak/Ibu sering menggunakan media saat pembelajaran? Jika sering, media apa saja yang digunakan?	Media yang sering digunakan yakni media gambar, ada juga media benda konkrit.
11.	Menurut Bapak/Ibu seberapa penting penerapan media di kelas?	Sangat penting, karena media dapat memberikan gambaran yang nyata kepada siswa dan memberi semangat kepada siswa.
12.	Bagaimana respon siswa terhadap media yang Bapak/Ibu terapkan pada pembelajaran?	Untuk respon siswa, sebagian siswa sudah merasa senang dengan media yang saya gunakan, namun ada sebagian yang kurang senang atau merasa bosan.
13.	Apakah media tersebut cukup efektif dalam proses pembelajaran?	Cukup efektif tapi hasilnya kurang maksimal.
14.	Pernahkah Bapak/Ibu guru di SD ini menggunakan media berbasis <i>genially</i> ?	Belum pernah
15.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu terkait media berbasis <i>genially</i> ini?	Menurut saya sangat menarik.
16.	Pada mata pelajaran IPAS khususnya IPA, Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media berbasis <i>genially</i> atau belum?	Belum pernah
17.	Berdasarkan keterangan yang Bapak/Ibu berikan, saya bermaksud untuk menguji media pembelajaran berbasis <i>genially</i> pada mata pelajaran	Sangat setuju, karena media berbasis <i>genially</i> dapat menciptakan media yang lebih interaktif untuk siswa, sehingga semangat belajar siswa meningkat.

	IPAS khususnya IPA dengan materi harmoni dalam ekosistem, bagaimana menurut Bapak/Ibu?	
--	--	--

Terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu guru dalam mengisi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disajikan.

Cilacap, 06 Januari 2026
Guru Kelas VA



Liza Dwi Jayanti, S.Pd.
NIP. 198904072004022002

INSTRUMEN WAWANCARA DENGAN GURU

Instrumen wawancara ini dipakai untuk memperoleh informasi terkait pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah.

C. Petunjuk Pengisian

3. Mengisi identitas yang tertera berupa nama guru, nama sekolah, dll.
4. Bersedia menjawab uraian pertanyaan yang diajukan.

D. Identitas

Nama Guru : Surakhmat S.Pd
 Nama Sekolah : SDN Klumpitt 01
 Kelas yang Diampu : VB
 Alamat Sekolah : Jln Pejuang No.168 Klumpitt
 Hari, Tanggal Wawancara : Selasa, 6 Januari 2026

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Berapa lama Bapak/Ibu mengajar di SD ini?	Sudah mengajar selama 10 tahun
2.	Berapa lama Bapak/Ibu mengajar di kelas V? dan berapa jumlah siswanya?	Di kelas V sudah mengajar selama 3 tahun Ditahun pelajaran ini, jumlah siswanya ada 24 siswa.
3.	Menurut Bapak/Ibu pelajaran apa saja yang sulit? Di materi apa dan mengapa?	Anda-anak sulit memahami pada mata pelajaran matematika khususnya tentang luas bangun datar.
4.	Bagaimana cara Bapak/Ibu menyampaikan materi kepada siswa?	Untuk memudahkan siswa, biasanya menggunakan media benda konkret melalui metode ceramah
5.	Apa kendala yang dihadapi Bapak/Ibu saat melaksanakan pembelajaran IPAS khususnya IPA?	Sebagian siswa masih kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.
6.	Bagaimana hasil belajar siswa di kelas V pada mata pelajaran IPAS khususnya IPA materi Harmoni dalam Ekosistem?	Untuk materi ini sebagian siswa masih belum dapat memahami materi harmoni dalam ekosistem ini.

7.	Disaat Ulangan Harian apakah memenuhi KKTP atau tidak?	Ada sebagian siswa yang belum memenuhi KKTP.
8.	Bagaimana respon siswa pada pembelajaran berlangsung?	Ketika pembelajaran tersebut berlangsung itu sebagian siswa masih kurang semangat dalam pembelajaran.
9.	Di sekolah ini tersedia sarana dan prasarana apa saja yang dapat digunakan Bapak/Ibu untuk proses pembelajaran?	Di sekolah kami memiliki sarana ada laptop dan juga ada layar led.
10.	Apakah Bapak/Ibu sering menggunakan media saat pembelajaran? Jika sering, media apa saja yang digunakan?	Cukup sering dalam menggunakan media terutama media benda konkret dan juga media gambar.
11.	Menurut Bapak/Ibu seberapa penting penerapan media di kelas?	Media itu sebenarnya sangat penting untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar.
12.	Bagaimana respon siswa terhadap media yang Bapak/Ibu terapkan pada pembelajaran?	Sebagian besar itu senang dengan media yang sudah digunakan tersebut.
13.	Apakah media tersebut cukup efektif dalam proses pembelajaran?	Cukup efektif, namun masih kurang maksimal.
14.	Pernahkah Bapak/Ibu guru di SD ini menggunakan media berbasis <i>genially</i> ?	Belum pernah.
15.	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu terkait media berbasis <i>genially</i> ini?	Pernah melihat memang sangat menarik media tersebut berbasis <i>genially</i> ini.
16.	Pada mata pelajaran IPAS khususnya IPA, Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media berbasis <i>genially</i> atau belum?	Sementara belum.
17.	Berdasarkan keterangan yang Bapak/Ibu berikan, saya bermaksud untuk menguji media pembelajaran berbasis <i>genially</i> pada mata pelajaran	Saya sangat setuju, karena saya pernah melihat media berbasis <i>genially</i> ini memiliki pilihan gambar yang menarik, sehingga dapat membuat media pembelajarannya yang dapat meningkatkan semangat

IPAS khususnya IPA dengan materi harmoni dalam ekosistem, bagaimana menurut Bapak/Ibu?	Sesuai dalam pembelajaran.
--	----------------------------

Terima kasih atas ketersediaan Bapak/Ibu guru dalam mengisi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disajikan.

Cilacap, 06 Januari 2026

Guru Kelas VB



Surakhmat, S. Pd.
NIP. 198909012015021003

Lampiran 8 Lembar Observasi Kelas V A

LEMBAR OBSERVASI

Nama Guru : LIZA DWI JAYANTI, S.Pd
 Nama Sekolah : SD Negeri Klumpit 01
 Kelas yang Diampu : V A
 Hari, Tanggal Observasi : Selasa, 06 Januari 2026

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Dilakukan		Keterangan
			Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal	Guru mengkondisikan siswa saat kegiatan dimulai	✓		
		Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
		Guru menyajikan tema/subtema pembelajaran	✓		
		Guru fokus dalam penyampaian materi	✓		
		Guru memperlihatkan alat, bahan, sumber belajar/media yang akan digunakan dalam pembelajaran	✓		
2.	Kegiatan Inti	Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media	✓		
		Siswa memperhatikan saat guru sedang menyampaikan materi	✓		
		Siswa aktif bertanya pada saat pembelajaran berlangsung		✓	
		Siswa merasa tertarik dengan media yang digunakan guru	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Guru membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran		✓	
		Guru memberi nasihat-nasihat yang mendorong pembiasaan yang baik	✓		
		Guru memberi refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan	✓		

	Guru membuat kegiatan penanganan yang bersifat menyenangkan (bernayanyi, bercerita)	✓		
	Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya		✓	

Mengetahui,
Guru Kelas V A


LIZA DWI JAYANTI, S.Pd
NIP. 19890407 201402 2 002

Cilacap, 06 Januari 2026
Observer


AHMAD SALIM MARZUQI
NIM. 22CJ10031

LEMBAR OBSERVASI

Nama Guru : SURAKHMAT, S.Pd
 Nama Sekolah : SD Negeri Klumpit 01
 Kelas yang Diampu : V B
 Hari, Tanggal Observasi : Selasa, 06 Januari 2026

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Dilakukan		Keterangan
			Ya	Tidak	
1.	Kegiatan Awal	Guru mengkondisikan siswa saat kegiatan dimulai	✓		
		Guru melakukan apersepsi sesuai dengan materi pembelajaran		✓	
		Guru menyajikan tema/subtema pembelajaran	✓		
		Guru fokus dalam penyampaian materi	✓		
		Guru memperlihatkan alat, bahan, sumber belajar/media yang akan digunakan dalam pembelajaran	✓		
2.	Kegiatan Inti	Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media	✓		
		Siswa memperhatikan saat guru sedang menyampaikan materi	✓		
		Siswa aktif bertanya pada saat pembelajaran berlangsung		✓	
		Siswa merasa tertarik dengan media yang digunakan guru	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Guru membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran		✓	
		Guru memberi nasihat-nasihat yang mendorong pembiasaan yang baik	✓		

	Guru memberi refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan	✓		
	Guru membuat kegiatan penanganan yang bersifat menyenangkan (bernayanyi, bercerita)		✓	
	Guru menginformasikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya		✓	

Mengetahui,
Guru Kelas V B


SURAKHMAT, S.Pd
NIP. 19890901 201502 1 003

Cilacap, 06 Januari 2026
Observer


AHMAD SALIM MARZUQI
NIM. 22CJ10031

Lampiran 10 Daftar Nilai Siswa Kelas V A

PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI KLUMPRIT 01
CILACAP

Jalan Pejuang No. 168, Nusawungu, Cilacap Kode Pos 53283

MATA PELAJARAN IPAS
KELAS VA
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

No	Nama	TP.1	TP.2	TP.3	TP.4	TP.5	TP.6	Rata-Rata
1	AINUN SUKMA PAMBAYUN	73	71	81	73	81	75	75,66
2	ABID AQILA PRANAJA	70	40	78	70	56	85	66,50
3	ABYAN NOUFAL AL AZZAM	93	82	91	93	91	50	83,33
4	ADITYA AGAZTA	70	69	79	70	74	85	74,50
5	ADITYA AINNUR RAHMAN	83	82	85	83	83	80	82,66
6	AFIZIYAD MUSAFA	86	72	90	86	86	85	84,16
7	AGHA DARU EL RAFIF	93	92	97	93	95	90	93,33
8	AGUNG PRAYITNO	80	88	89	80	91	85	85,50
9	AHMAD FATAN RAZAFI	70	66	85	80	75	70	74,33
10	ANGEL GUSLIN KENCANA PUTRI	80	51	81	80	74	40	67,66
11	ARUNA DARY ARRIFDA	86	63	88	86	91	75	81,50
12	AULIA AL FARIQOH	40	68	79	75	91	90	73,83
13	BASYAM ALAMSYAH JAYA	65	63	81	75	80	85	74,83
14	BIMA SATRIA	40	45	86	70	92	45	63
15	DAFFA ARIEQ AL- FATIH	40	66	85	70	74	70	67,50
16	DESTYANA EKA AULIVIA	80	75	84	80	75	75	78,16
17	DWIGESTI JUNATRIYA AKBAR	70	71	79	70	78	80	74,66
18	FARRID ATALLAH	75	58	84	75	80	40	68,66
19	GALANG NUR ARDIANSYAH	70	63	89	70	74	90	76
20	GALANG RIZKY MAHARDIKA	40	62	82	70	78	90	70,33
21	GERALT RADITYA EL RAFIF	93	88	91	93	80	60	84,16
22	HUMAYUN CIPTAWUNING	80	70	86	80	83	85	80,66
23	HUSNA ADZKIYA	75	60	80	75	68	60	69,66
24	IBNU ROJAB SANUSY	86	62	81	75	92	90	81

Klumprit, 19 Desember 2025
Guru Kelas V A

LIZA DWI JAYANTI, S.Pd
NIP. 19890407 201402 2 002

Lampiran 11 Daftar Nilai Siswa Kelas V B



PEMERINTAH KABUPATEN CILACAP
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI KLUMPRIT 01
CILACAP
 Jalan Pejuang No. 168, Nusawungu, Cilacap Kode Pos 53283



MATA PELAJARAN IPAS
 KELAS VB
 TAHUN PELAJARAN 2025/2026

No	Nama	TP.1	TP.2	TP.3	TP.4	TP.5	TP.6	Rata-Rata
1	AHMAD MUSYafa AKBAR	90	65	90	80	85	90	83,33
2	IBNU TAUFIRURROHMAN	60	58	90	60	90	60	69,66
3	ILYAS ARKANA	95	46	70	82	95	90	79,66
4	KHANSA SHAFa WIDODO	55	86	70	85	95	55	74,33
5	KHARISMA ISNAENI	80	65	60	80	80	80	74,16
6	MARVEL AZZAM SYAHPUTRA	80	77	60	70	70	80	72,83
7	MUFIDA SALSABILA NAFISAH	80	60	80	80	80	80	76,66
8	MUHAMMAD HAFIDIN MUFID	80	86	90	80	80	80	82,66
9	MUHAMMAD ADIB ALWI	90	66	80	90	75	80	80,16
10	MUHAMMAD SHUKY AL-FATH	80	42	80	85	85	80	75,33
11	MUHAMMAD UBAY ALFRIDO	60	58	90	60	70	60	66,33
12	NAILA WAHYU AGUSTIN	65	66	90	80	65	65	71,83
13	NAZRI CANDRA FIRDAUS	80	72	70	60	65	80	71,16
14	NUR ANISSA AGUSTIN	95	42	80	90	85	85	79,50
15	NURUL HABIBAH	80	52	65	60	65	80	67
16	PILU GENDA LAELATUL ROHMA SARI	80	52	60	80	65	80	69,50
17	RADITYA NAUVAL HAMIZAN	75	62	70	60	75	75	69,50
18	SAFIRA NAZILATUS SAKINAH	45	46	80	80	95	45	65,16
19	SHAVINA ADELIA FARANISSA	80	58	65	60	80	80	70,50
20	SULASTRI	95	57	90	90	95	100	87,83
21	TRIANA NUR AISYAH	90	45	80	90	95	90	81,66
22	VIRLY DHATIN NATAHASYA	60	85	90	80	80	60	75,83
23	WAHYU NUR HIDAYAT	75	53	70	80	75	75	71,33
24	YUNNA SHINTIA PUTRI	60	38	70	60	85	85	66,33

Klumprit, 19 Desember 2025
 Guru Kelas V B

SURAKHMAT, S.Pd
 NIP. 19890901 201502 1 003

Lampiran 12 Dokumentasi Kelas Eksperimen







Lampiran 13 Dokumentasi Kelas Kontrol







Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal Pre-Post

Kelas/Semester : V/1
 Mata Pelajaran : IPAS
 Fase : C
 BAB : 3
 Jumlah Soal : 20
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda (PG)

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Kompetensi	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik dapat memahami hubungan antarkompoen biotik dan abiotik serta	Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	Peserta didik dapat menyebutkan komponen biotik dan abiotik.	Disajikan gambar ekosistem, peserta didik dapat menyebutkan komponen biotik dalam ekosistem.	C1	1
		Peserta didik dapat membedakan komponen biotik dan abiotik.	Peserta didik dapat menjelaskan peran komponen abiotik (air,	C2	2

pengaruhnya terhadap ekosistem.			udara, cahaya matahari) bagi makhluk hidup.		
		Peserta didik dapat menjelaskan pengertian individu, populasi, dan habitat.	Disajikan beberapa contoh, peserta didik dapat membedakan antara individu, populasi, dan habitat.	C2	3
		Peserta didik dapat menjelaskan pengertian ekosistem.	Peserta didik dapat membedakan ekosistem alami dan ekosistem buatan beserta contohnya.	C2	4
		Siswa dapat menerapkan pemahaman tentang komponen ekosistem.	Disajikan kasus, peserta didik dapat menganalisis komponen abiotik yang paling berpengaruh terhadap kelangsungan hidup makhluk hidup dalam suatu ekosistem.	C4	5
		Siswa dapat menganalisis hubungan antarkomponen biotik dan abiotik.	Disajikan kasus, peserta didik dapat menganalisis pengaruh perubahan komponen abiotik	C4	6

			terhadap kehidupan komponen biotik dalam ekosistem.		
		Siswa dapat mengevaluasi kondisi ekosistem berdasarkan komponen penyusunnya.	Disajikan deskripsi kondisi ekosistem, peserta didik dapat mengevaluasi apakah ekosistem tersebut dalam kondisi sehat atau terganggu berdasarkan komponen penyusunnya.	C5	7
		Siswa dapat merancang upaya menjaga keseimbangan komponen ekosistem.	Disajikan kondisi lingkungan yang terganggu, peserta didik dapat merancang upaya yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan komponen biotik dan abiotik.	C6	8
	Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui	Siswa dapat menyebutkan pengertian jaring-jaring makanan.	Peserta didik dapat menyebutkan pengertian jaring-jaring makanan.	C1	9

	rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	Peserta didik dapat menjelaskan rantai makanan.	Disajikan nama-nama hewan, peserta didik dapat menyusun urutan rantai makanan yang benar.	C3	10
		Peserta didik dapat mengidentifikasi peran produsen, konsumen, dan dekomposer.	Disajikan rantai makanan, peserta didik dapat mengidentifikasi kedudukan organisme sebagai produsen, konsumen, atau dekomposer.	C2	11
		Peserta didik dapat menganalisis jaring-jaring makanan.	Disajikan gambar jaring-jaring makanan, peserta didik dapat menganalisis dampak jika salah satu organisme dalam ekosistem punah.	C4	12
		Siswa dapat mengevaluasi dampak perubahan populasi dalam jaring-jaring makanan.	Disajikan gambar jaring-jaring makanan, peserta didik dapat mengevaluasi dampak bertambahnya populasi salah	C5	13

			satu organisme terhadap keseimbangan ekosistem.		
		Siswa dapat merancang rantai makanan berdasarkan kondisi ekosistem.	Disajikan daftar organisme dalam suatu ekosistem, peserta didik dapat merancang rantai makanan yang mungkin terjadi berdasarkan hubungan makan dan dimakan.	C6	14
	Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	Siswa dapat menyebutkan contoh aktivitas manusia yang mempengaruhi ekosistem.	Peserta didik dapat menyebutkan contoh aktivitas manusia yang dapat mempengaruhi keseimbangan ekosistem.	C1	15
		Peserta didik dapat menjelaskan keseimbangan ekosistem	Disajikan kasus, peserta didik dapat menerapkan penyebab terjadinya ketidakseimbangan ekosistem.	C3	16
		Peserta didik dapat mengidentifikasi penyebab	Disajikan kasus pencemaran lingkungan, peserta didik dapat	C4	17

		ketidakseimbangan ekosistem.	menganalisis dampaknya terhadap keseimbangan ekosistem.		
		Peserta didik dapat mengevaluasi perilaku manusia yang menjaga dan merusak keseimbangan ekosistem.	Disajikan beberapa contoh perilaku manusia, peserta didik dapat mengevaluasi perilaku yang dapat merusak keseimbangan ekosistem.	C5	18
		Peserta didik dapat menentukan solusi untuk menjaga kelestarian ekosistem.	Disajikan kasus pencemaran lingkungan, peserta didik dapat merancang upaya pelestarian ekosistem yang tepat.	C6	19
			Disajikan kasus kerusakan ekosistem, peserta didik dapat mengevaluasi solusi yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan ekosistem.	C5	20

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL-GHAZALI CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pre-Test

Mata Pelajaran	: IPAS	Nama Siswa	:
Kelas	: V	No Absen	:
Materi	: Harmoni dalam Ekosistem		

Petunjuk Umum!

1. Berdoalah sebelum memulai mengerjakan ujian.
2. Periksa dan baca soal-soal sebelum menjawab pertanyaan.
3. Dahulukan menjawab soal-soal yang kamu anggap mudah.
4. Kerjakan sesuai perintah setiap bagian soal.
5. Periksalah kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

I. PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d dengan jawaban yang tepat!

1. Perhatikan gambar ekosistem sawah berikut ini!



Dari gambar di atas, yang termasuk komponen biotik adalah

- A. Tanah, air, dan cahaya matahari
 - B. Padi, belalang, dan katak
 - C. Air, ular, dan tanah
 - D. Cahaya matahari, air, dan padi
2. Air merupakan salah satu komponen abiotik yang sangat penting. Peran air bagi makhluk hidup adalah
- A. Membantu proses fotosintesis dengan menyediakan energi cahaya bagi tumbuhan
 - B. Melarutkan unsur hara dalam tanah agar dapat diserap oleh akar tumbuhan
 - C. Sebagai kebutuhan hidup, pelarut zat, dan media transportasi dalam tubuh makhluk hidup
 - D. Menghasilkan oksigen melalui proses penguraian untuk kebutuhan bernapas makhluk hidup
3. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Sekumpulan pohon jati di hutan
 - 2) Seekor burung pipit di sawah
 - 3) Sekelompok ikan di kolam
 - 4) Seekor kucing di rumah

Yang termasuk contoh populasi ditunjukkan oleh nomor

- A. 1 dan 3
 - B. 1 dan 2
 - C. 2 dan 4
 - D. 3 dan 4
4. Berikut ini contoh ekosistem alami dan ekosistem buatan yang benar adalah
- A. Hutan dan laut
 - B. Sawah dan waduk
 - C. Sungai dan akuarium
 - D. Kolam ikan dan hutan

5. Perhatikan dua kondisi ekosistem berikut!

Kebun A: Mendapat sinar matahari penuh, tanah subur, disiram teratur → tanaman tumbuh subur.

Kebun B: Tertutup bangunan sehingga tidak mendapat sinar matahari, tanah subur, disiram teratur → tanaman kerdil dan daun menguning.

Berdasarkan kedua kondisi tersebut, analisis yang paling tepat tentang komponen abiotik yang paling berpengaruh terhadap pertumbuhan tanaman adalah

- A. Air, karena kedua kebun sama-sama disiram sehingga air bukan faktor penentu pertumbuhan
 - B. Tanah, karena perbedaan kesuburan tanah menyebabkan tanaman di Kebun B tumbuh kerdil
 - C. Udara, karena Kebun B tertutup bangunan sehingga sirkulasi udara terganggu
 - D. Cahaya matahari, karena perbedaan kondisi kedua kebun menunjukkan cahaya matahari sebagai faktor penentu utama pertumbuhan tanaman
6. Di sebuah daerah terjadi kekeringan panjang sehingga sumber air berkurang drastis. Berdasarkan kondisi tersebut, analisis yang paling tepat tentang pengaruh berkurangnya air terhadap komponen biotik adalah
- A. Tumbuhan beradaptasi dengan menyerap lebih banyak mineral dari tanah sehingga tetap dapat tumbuh subur
 - B. Tumbuhan akan layu dan mati sehingga hewan herbivora kekurangan makanan dan populasinya berkurang
 - C. Hewan karnivora bertambah banyak karena hewan herbivora yang lemah lebih mudah untuk dimangsa
 - D. Ekosistem tetap seimbang karena hewan dapat berpindah mencari sumber air di tempat lain

7. Perhatikan deskripsi ekosistem berikut!

Di sebuah hutan terdapat berbagai jenis tumbuhan yang lebat, banyak jenis hewan dari herbivora hingga karnivora, air sungai jernih, udara bersih, dan

tanah subur. Semua makhluk hidup dapat tumbuh dan berkembang biak dengan baik.

Berdasarkan deskripsi di atas, penilaian yang paling tepat tentang kondisi ekosistem tersebut adalah

- A. Ekosistem kurang seimbang karena jumlah predator lebih sedikit dibanding mangsa sehingga rantai makanan berpotensi terganggu
 - B. Ekosistem berpotensi terganggu karena tumbuhan yang terlalu lebat dapat menghalangi sinar matahari masuk ke lantai hutan
 - C. Ekosistem belum stabil karena masih membutuhkan campur tangan manusia untuk menjaga keseimbangannya
 - D. Ekosistem dalam kondisi sehat karena komponen biotik dan abiotik lengkap serta saling mendukung
8. Sebuah ladang pertanian mengalami masalah karena tanahnya kering dan tandus, tumbuhan tidak dapat tumbuh subur, dan hewan-hewan pergi meninggalkan ladang tersebut.

Upaya yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan komponen biotik dan abiotik di ladang tersebut adalah

- A. Menambah pengairan, memberikan pupuk organik untuk menyuburkan tanah, dan menanam kembali berbagai jenis tumbuhan
 - B. Memberikan pupuk kimia secara intensif agar tanah cepat subur dan segera menanam lahan dengan satu jenis tanaman unggulan
 - C. Memasang sistem irigasi otomatis dan menanam pohon pelindung di sekitar ladang agar tanah terlindung dari panas matahari
 - D. Membuat terasering di ladang dan mengganti seluruh jenis tanaman dengan tanaman yang tahan kekeringan saja
9. Gabungan dari beberapa rantai makanan yang saling berhubungan dalam suatu ekosistem disebut
- A. Rantai makanan
 - B. Piramida makanan
 - C. Jaring-jaring makanan
 - D. Aliran energi

10. Perhatikan nama-nama makhluk hidup berikut!

Elang — Tikus — Pengurai — Rumput — Ular

Urutan rantai makanan yang benar dari makhluk hidup di atas adalah

- A. Elang → Ular → Tikus → Rumput → Pengurai
- B. Pengurai → Rumput → Tikus → Ular → Elang
- C. Tikus → Rumput → Elang → Ular → Pengurai
- D. Rumput → Tikus → Ular → Elang → Pengurai

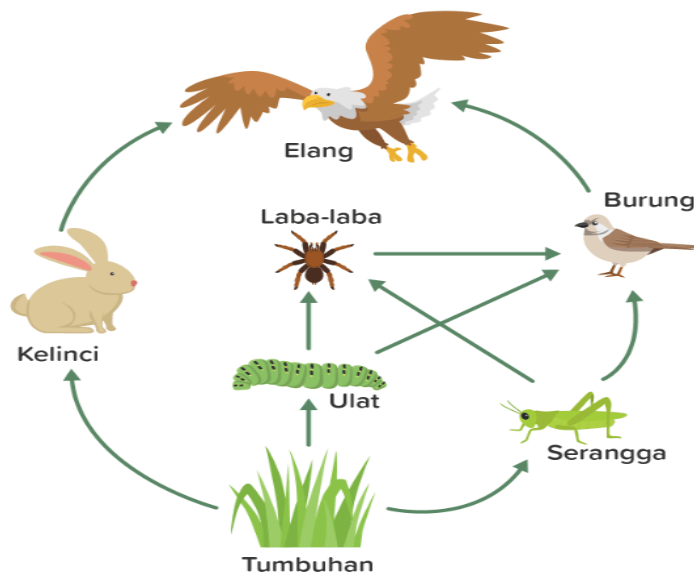
11. Perhatikan rantai makanan berikut!

Padi → Belalang → Katak → Ular → Elang

Organisme yang berperan sebagai produsen dan konsumen tingkat tiga secara berurutan adalah

- A. Belalang dan Ular
- B. Padi dan Ular
- C. Padi dan Katak
- D. Katak dan Elang

12. Perhatikan jaring-jaring makanan berikut!

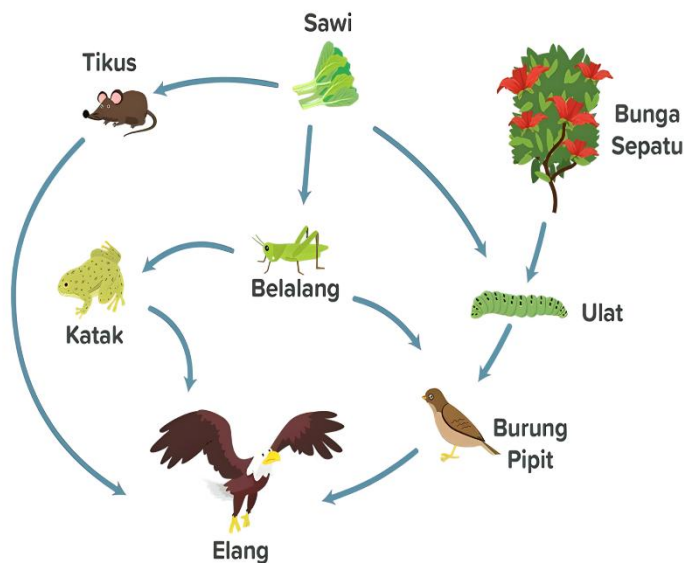


Apabila populasi laba-laba punah dari ekosistem tersebut, maka yang akan terjadi adalah

- A. Populasi ulat dan serangga berkurang karena tidak ada yang memakannya

- B. Populasi elang bertambah karena mendapat banyak makanan
- C. Populasi tumbuhan berkurang karena rantai makanan terganggu
- D. Populasi ulat dan serangga bertambah karena tidak ada yang memangsa, sedangkan populasi burung tetap karena masih memiliki sumber makanan lain

13. Perhatikan jaring-jaring makanan berikut!



Apabila populasi belalang bertambah sangat pesat, penilaian yang paling tepat tentang dampaknya terhadap keseimbangan ekosistem adalah

- A. Sawi habis dimakan belalang sehingga tikus kekurangan makanan, sementara populasi katak dan burung pipit bertambah, namun setelah belalang berkurang populasi katak dan burung pipit ikut menurun sehingga ekosistem terganggu
 - B. Ekosistem menjadi lebih seimbang karena katak dan burung pipit mendapat banyak makanan
 - C. Populasi elang bertambah terus karena mendapat banyak makanan dari katak dan burung pipit
 - D. Tidak ada dampak karena elang bisa memakan semua organisme
14. Di suatu ekosistem kebun terdapat organisme berikut: burung pipit, ulat, pengurai, elang, dan pohon mangga. Berdasarkan daftar organisme tersebut, rancanglah rantai makanan yang paling tepat dan lengkap

- A. Elang → Burung pipit → Ulat → Pohon mangga → Pengurai
 - B. Pengurai → Pohon mangga → Ulat → Burung pipit → Elang
 - C. Pohon mangga → Ulat → Burung pipit → Elang → Pengurai
 - D. Ulat → Pohon mangga → Elang → Burung pipit → Pengurai
15. Berikut ini yang merupakan contoh aktivitas manusia yang dapat mempengaruhi keseimbangan ekosistem adalah
- A. Hewan memangsa hewan lain untuk bertahan hidup
 - B. Penebangan hutan, pembuangan limbah, dan perburuan hewan liar
 - C. Tumbuhan melakukan fotosintesis menggunakan cahaya matahari
 - D. Banjir dan gunung meletus yang terjadi secara alami
16. Di sebuah hutan, terjadi kebakaran besar akibat musim kemarau yang panjang. Banyak tumbuhan dan hewan yang mati sehingga ekosistem hutan menjadi terganggu. Berdasarkan kasus tersebut, penyebab ketidakseimbangan ekosistem yang terjadi adalah
- A. Faktor alam berupa bencana kekeringan yang menyebabkan kebakaran hutan
 - B. Perilaku manusia yang membakar hutan secara sengaja
 - C. Aktivitas pertanian yang merusak hutan
 - D. Perburuan hewan liar secara besar-besaran oleh manusia
17. Sebuah pabrik tekstil membuang limbah cair berwarna ke sungai setiap hari. Akibatnya, air sungai menjadi keruh, banyak ikan mati, dan tumbuhan air tidak dapat tumbuh. Dampak pencemaran tersebut terhadap keseimbangan ekosistem sungai adalah
- A. Ekosistem sungai menjadi lebih subur karena mendapat tambahan zat dari limbah
 - B. Beberapa jenis ikan tertentu justru berkembang lebih cepat karena limbah mengandung zat organik sebagai sumber makanan
 - C. Rantai makanan di sungai terganggu karena produsen dan konsumen berkurang sehingga ekosistem tidak seimbang

- D. Ekosistem sungai mengalami perubahan namun dapat beradaptasi karena organisme air memiliki kemampuan toleransi terhadap limbah

18. Perhatikan perilaku manusia berikut!

- 1) Menebang pohon di hutan secara liar
- 2) Menanam pohon di pinggir jalan
- 3) Menggunakan pestisida secara berlebihan
- 4) Membuang sampah pada tempatnya
- 5) Melakukan perburuan hewan liar

Perilaku manusia yang dapat merusak keseimbangan ekosistem adalah

- A. 1, 3, dan 5
- B. 1, 3, dan 4
- C. 2, 3, dan 4
- D. 3, 4, dan 5

19. Warga di Desa Suka Maju mengeluhkan kondisi sungai yang semakin kotor akibat sampah rumah tangga dan limbah pertanian. Ikan-ikan mulai mati, air tidak layak minum, dan ekosistem sungai semakin rusak. Jika kamu adalah ketua RT di desa tersebut, rancanglah upaya pelestarian ekosistem sungai yang paling tepat untuk mengatasi masalah tersebut

- A. Membangun instalasi pengolahan air limbah di desa, melarang seluruh kegiatan pertanian di tepi sungai, dan menggantinya dengan tanaman hias
- B. Membuat bendungan kecil di hulu sungai agar air mengalir lebih deras sehingga sampah dan limbah terbawa ke hilir
- C. Mengganti semua tanaman pertanian dengan tanaman hidroponik agar tidak ada limbah pertanian yang masuk ke sungai
- D. Mengadakan kerja bakti membersihkan sungai, membuat aturan larangan membuang sampah ke sungai, menanam pohon di tepi sungai, serta mengolah limbah pertanian sebelum dibuang

20. Hutan di Kalimantan mengalami kerusakan parah akibat penebangan liar selama bertahun-tahun. Akibatnya banyak hewan kehilangan habitat, tanah menjadi longsor, serta sungai menjadi keruh. Solusi yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan ekosistem hutan tersebut adalah
- A. Membiarkan hutan pulih secara alami karena ekosistem memiliki kemampuan memulihkan diri sendiri tanpa campur tangan manusia
 - B. Mengubah sebagian hutan menjadi lahan pertanian organik agar memberikan manfaat ekonomi sekaligus menjaga kelestarian lingkungan
 - C. Melakukan reboisasi, menegakkan hukum bagi pelaku penebangan liar, serta membuat kawasan hutan lindung
 - D. Membangun pusat konservasi hewan di sekitar hutan dan melarang seluruh aktivitas manusia di kawasan tersebut

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL-GHAZALI CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Post-Test

Mata Pelajaran	: IPAS	Nama Siswa	:
Kelas	: V	No Absen	:
Materi	: Harmoni dalam Ekosistem		

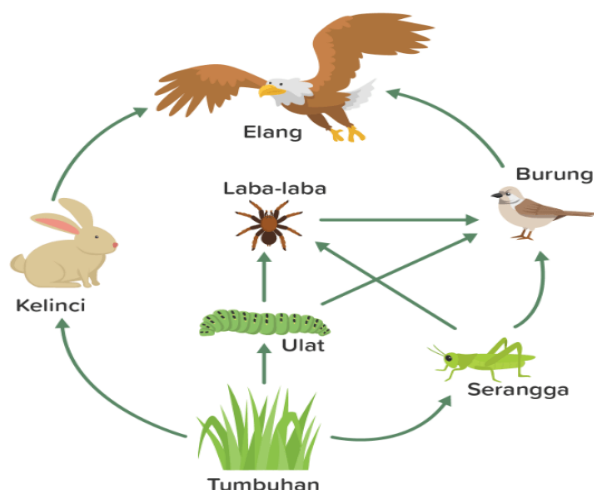
Petunjuk Umum!

1. Berdoalah sebelum memulai mengerjakan ujian.
2. Periksa dan baca soal-soal sebelum menjawab pertanyaan.
3. Dahulukan menjawab soal-soal yang kamu anggap mudah.
4. Kerjakan sesuai perintah setiap bagian soal.
5. Periksalah kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

I. PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d dengan jawaban yang tepat!

1. Perhatikan jaring-jaring makanan berikut!



Apabila populasi laba-laba punah dari ekosistem tersebut, maka yang akan terjadi adalah

- A. Populasi ulat dan serangga berkurang karena tidak ada yang memakannya
 - B. Populasi elang bertambah karena mendapat banyak makanan
 - C. Populasi tumbuhan berkurang karena rantai makanan terganggu
 - D. Populasi ulat dan serangga bertambah karena tidak ada yang memangsa, sedangkan populasi burung tetap karena masih memiliki sumber makanan lain
2. Di sebuah daerah terjadi kekeringan panjang sehingga sumber air berkurang drastis. Berdasarkan kondisi tersebut, analisis yang paling tepat tentang pengaruh berkurangnya air terhadap komponen biotik adalah
- A. Tumbuhan beradaptasi dengan menyerap lebih banyak mineral dari tanah sehingga tetap dapat tumbuh subur
 - B. Tumbuhan akan layu dan mati sehingga hewan herbivora kekurangan makanan dan populasinya berkurang
 - C. Hewan karnivora bertambah banyak karena hewan herbivora yang lemah lebih mudah untuk dimangsa
 - D. Ekosistem tetap seimbang karena hewan dapat berpindah mencari sumber air di tempat lain
3. Sebuah pabrik tekstil membuang limbah cair berwarna ke sungai setiap hari. Akibatnya, air sungai menjadi keruh, banyak ikan mati, dan tumbuhan air tidak dapat tumbuh. Dampak pencemaran tersebut terhadap keseimbangan ekosistem sungai adalah
- A. Ekosistem sungai menjadi lebih subur karena mendapat tambahan zat dari limbah
 - B. Beberapa jenis ikan tertentu justru berkembang lebih cepat karena limbah mengandung zat organik sebagai sumber makanan
 - C. Rantai makanan di sungai terganggu karena produsen dan konsumen berkurang sehingga ekosistem tidak seimbang
 - D. Ekosistem sungai mengalami perubahan namun dapat beradaptasi karena organisme air memiliki kemampuan toleransi terhadap limbah
4. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Sekumpulan pohon jati di hutan
- 2) Seekor burung pipit di sawah
- 3) Sekelompok ikan di kolam
- 4) Seekor kucing di rumah

Yang termasuk contoh populasi ditunjukkan oleh nomor

- A. 1 dan 3
 - B. 1 dan 2
 - C. 2 dan 4
 - D. 3 dan 4
5. Di sebuah hutan, terjadi kebakaran besar akibat musim kemarau yang panjang. Banyak tumbuhan dan hewan yang mati sehingga ekosistem hutan menjadi terganggu. Berdasarkan kasus tersebut, penyebab ketidakseimbangan ekosistem yang terjadi adalah
- A. Faktor alam berupa bencana kekeringan yang menyebabkan kebakaran hutan
 - B. Perilaku manusia yang membakar hutan secara sengaja
 - C. Aktivitas pertanian yang merusak hutan
 - D. Perburuan hewan liar secara besar-besaran oleh manusia
6. Perhatikan dua kondisi ekosistem berikut!

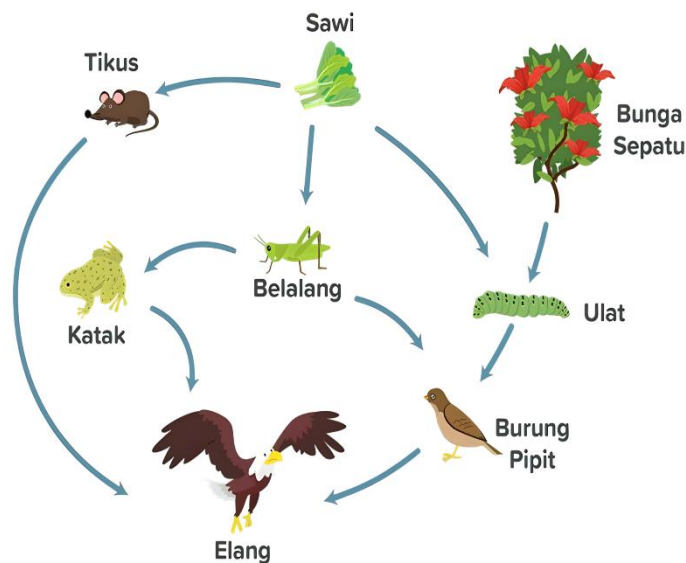
Kebun A: Mendapat sinar matahari penuh, tanah subur, disiram teratur → tanaman tumbuh subur.

Kebun B: Tertutup bangunan sehingga tidak mendapat sinar matahari, tanah subur, disiram teratur → tanaman kerdil dan daun menguning.

Berdasarkan kedua kondisi tersebut, analisis yang paling tepat tentang komponen abiotik yang paling berpengaruh terhadap pertumbuhan tanaman adalah

- A. Air, karena kedua kebun sama-sama disiram sehingga air bukan faktor penentu pertumbuhan
- B. Tanah, karena perbedaan kesuburan tanah menyebabkan tanaman di Kebun B tumbuh kerdil

- C. Udara, karena Kebun B tertutup bangunan sehingga sirkulasi udara terganggu
- D. Cahaya matahari, karena perbedaan kondisi kedua kebun menunjukkan cahaya matahari sebagai faktor penentu utama pertumbuhan tanaman
7. Perhatikan jaring-jaring makanan berikut!



- Apabila populasi belalang bertambah sangat pesat, penilaian yang paling tepat tentang dampaknya terhadap keseimbangan ekosistem adalah
- A. Sawi habis dimakan belalang sehingga tikus kekurangan makanan, sementara populasi katak dan burung pipit bertambah, namun setelah belalang berkurang populasi katak dan burung pipit ikut menurun sehingga ekosistem terganggu
- B. Ekosistem menjadi lebih seimbang karena katak dan burung pipit mendapat banyak makanan
- C. Populasi elang bertambah terus karena mendapat banyak makanan dari katak dan burung pipit
- D. Tidak ada dampak karena elang bisa memakan semua organisme
8. Warga di Desa Suka Maju mengeluhkan kondisi sungai yang semakin kotor akibat sampah rumah tangga dan limbah pertanian. Ikan-ikan mulai mati, air tidak layak minum, dan ekosistem sungai semakin rusak. Jika kamu

adalah ketua RT di desa tersebut, rancanglah upaya pelestarian ekosistem sungai yang paling tepat untuk mengatasi masalah tersebut

- A. Membangun instalasi pengolahan air limbah di desa, melarang seluruh kegiatan pertanian di tepi sungai, dan menggantinya dengan tanaman hias
 - B. Membuat bendungan kecil di hulu sungai agar air mengalir lebih deras sehingga sampah dan limbah terbawa ke hilir
 - C. Mengganti semua tanaman pertanian dengan tanaman hidroponik agar tidak ada limbah pertanian yang masuk ke sungai
 - D. Mengadakan kerja bakti membersihkan sungai, membuat aturan larangan membuang sampah ke sungai, menanam pohon di tepi sungai, serta mengolah limbah pertanian sebelum dibuang
9. Berikut ini contoh ekosistem alami dan ekosistem buatan yang benar adalah
- A. Hutan dan laut
 - B. Sawah dan waduk
 - C. Sungai dan akuarium
 - D. Kolam ikan dan hutan

10. Perhatikan gambar ekosistem sawah berikut ini!



Dari gambar di atas, yang termasuk komponen biotik adalah

- A. Tanah, air, dan cahaya matahari
- B. Padi, belalang, dan katak
- C. Air, ular, dan tanah
- D. Cahaya matahari, air, dan padi

11. Perhatikan perilaku manusia berikut!

- 1) Menebang pohon di hutan secara liar
- 2) Menanam pohon di pinggir jalan
- 3) Menggunakan pestisida secara berlebihan
- 4) Membuang sampah pada tempatnya
- 5) Melakukan perburuan hewan liar

Perilaku manusia yang dapat merusak keseimbangan ekosistem adalah

- A. 1, 3, dan 5
- B. 1, 3, dan 4
- C. 2, 3, dan 4
- D. 3, 4, dan 5

12. Perhatikan deskripsi ekosistem berikut!

Di sebuah hutan terdapat berbagai jenis tumbuhan yang lebat, banyak jenis hewan dari herbivora hingga karnivora, air sungai jernih, udara bersih, dan

tanah subur. Semua makhluk hidup dapat tumbuh dan berkembang biak dengan baik.

Berdasarkan deskripsi di atas, penilaian yang paling tepat tentang kondisi ekosistem tersebut adalah

- A. Ekosistem kurang seimbang karena jumlah predator lebih sedikit dibanding mangsa sehingga rantai makanan berpotensi terganggu
- B. Ekosistem berpotensi terganggu karena tumbuhan yang terlalu lebat dapat menghalangi sinar matahari masuk ke lantai hutan
- C. Ekosistem belum stabil karena masih membutuhkan campur tangan manusia untuk menjaga keseimbangannya
- D. Ekosistem dalam kondisi sehat karena komponen biotik dan abiotik lengkap serta saling mendukung

13. Air merupakan salah satu komponen abiotik yang sangat penting. Peran air bagi makhluk hidup adalah

- A. Membantu proses fotosintesis dengan menyediakan energi cahaya bagi tumbuhan
- B. Melarutkan unsur hara dalam tanah agar dapat diserap oleh akar tumbuhan
- C. Sebagai kebutuhan hidup, pelarut zat, dan media transportasi dalam tubuh makhluk hidup
- D. Menghasilkan oksigen melalui proses penguraian untuk kebutuhan bernapas makhluk hidup

14. Perhatikan rantai makanan berikut!

Padi → Belalang → Katak → Ular → Elang

Organisme yang berperan sebagai produsen dan konsumen tingkat tiga secara berurutan adalah

- A. Belalang dan Ular
- B. Padi dan Ular
- C. Padi dan Katak
- D. Katak dan Elang

15. Sebuah ladang pertanian mengalami masalah karena tanahnya kering dan tandus, tumbuhan tidak dapat tumbuh subur, dan hewan-hewan pergi meninggalkan ladang tersebut.

Upaya yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan komponen biotik dan abiotik di ladang tersebut adalah

- A. Menambah pengairan, memberikan pupuk organik untuk menyuburkan tanah, dan menanam kembali berbagai jenis tumbuhan
- B. Memberikan pupuk kimia secara intensif agar tanah cepat subur dan segera menanam lahan dengan satu jenis tanaman unggulan
- C. Memasang sistem irigasi otomatis dan menanam pohon pelindung di sekitar ladang agar tanah terlindung dari panas matahari
- D. Membuat terasering di ladang dan mengganti seluruh jenis tanaman dengan tanaman yang tahan kekeringan saja

16. Berikut ini yang merupakan contoh aktivitas manusia yang dapat mempengaruhi keseimbangan ekosistem adalah

- A. Hewan memangsa hewan lain untuk bertahan hidup
- B. Penebangan hutan, pembuangan limbah, dan perburuan hewan liar
- C. Tumbuhan melakukan fotosintesis menggunakan cahaya matahari
- D. Banjir dan gunung meletus yang terjadi secara alami

17. Gabungan dari beberapa rantai makanan yang saling berhubungan dalam suatu ekosistem disebut

- A. Rantai makanan
- B. Piramida makanan
- C. Jaring-jaring makanan
- D. Aliran energi

18. Di suatu ekosistem kebun terdapat organisme berikut: burung pipit, ulat, pengurai, elang, dan pohon mangga. Berdasarkan daftar organisme tersebut, rancanglah rantai makanan yang paling tepat dan lengkap

- A. Elang → Burung pipit → Ulat → Pohon mangga → Pengurai
- B. Pengurai → Pohon mangga → Ulat → Burung pipit → Elang
- C. Pohon mangga → Ulat → Burung pipit → Elang → Pengurai

D. Ulat → Pohon mangga → Elang → Burung pipit → Pengurai

19. Perhatikan nama-nama makhluk hidup berikut!

Elang — Tikus — Pengurai — Rumpun — Ular

Urutan rantai makanan yang benar dari makhluk hidup di atas adalah

A. Elang → Ular → Tikus → Rumpun → Pengurai

B. Pengurai → Rumpun → Tikus → Ular → Elang

C. Tikus → Rumpun → Elang → Ular → Pengurai

D. Rumpun → Tikus → Ular → Elang → Pengurai

20. Hutan di Kalimantan mengalami kerusakan parah akibat penebangan liar selama bertahun-tahun. Akibatnya banyak hewan kehilangan habitat, tanah menjadi longsor, serta sungai menjadi keruh. Solusi yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan ekosistem hutan tersebut adalah

A. Membiarkan hutan pulih secara alami karena ekosistem memiliki kemampuan memulihkan diri sendiri tanpa campur tangan manusia

B. Mengubah sebagian hutan menjadi lahan pertanian organik agar memberikan manfaat ekonomi sekaligus menjaga kelestarian lingkungan

C. Melakukan reboisasi, menegakkan hukum bagi pelaku penebangan liar, serta membuat kawasan hutan lindung

D. Membangun pusat konservasi hewan di sekitar hutan dan melarang seluruh aktivitas manusia di kawasan tersebut

Lampiran 17 Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran & Daya Pembeda

No	Nomor Soal dan Skor																														Jumlah	
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	25	
2	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
3	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
4	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	18	
5	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	
6	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
7	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	16
8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	24	
10	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	12
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
12	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	19
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
14	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
15	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	11
16	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
17	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
18	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	12
19	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	12
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
21	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	19
22	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23
23	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	26
24	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	13
r Tabel	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404		
r Hitung	0,4821	0,212127	0,376265	0,610126	0,420637	0,4821	0,024969	0,453923	0,313524	0,639933	0,536857	0,475729	0,453923	0,271846	0,621232	0,578136	0,122548	0,116437	0,54705	0,475729	0,405028	0,54705	0,504485	0,610171	0,14173	0,695297	0,536857	0,430181	0,49569	0,468769		
Keterangan	Valid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Invalid	Invalid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Invalid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
JB	15	11	19	21	15	15	9	14	18	18	18	20	14	11	17	9	11	20	16	20	16	16	16	19	16	18	20	18	21	20	22	
JS	24																															
IK	0,63	0,46	0,79	0,88	0,63	0,63	0,38	0,58	0,75	0,75	0,75	0,83	0,58	0,46	0,71	0,38	0,46	0,83	0,67	0,83	0,67	0,67	0,79	0,67	0,75	0,83	0,75	0,88	0,83	0,92		
Keterangan	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah		
RA	0,75	0,58	0,92	1,00	0,92	0,92	0,42	0,83	0,92	1,00	1,00	0,92	0,83	0,58	1,00	0,67	0,42	0,83	0,92	0,92	0,83	0,92	0,92	0,83	0,75	1,00	0,92	1,00	1,00	1,00		
RB	0,50	0,33	0,67	0,75	0,33	0,33	0,33	0,33	0,58	0,50	0,50	0,75	0,33	0,33	0,42	0,08	0,50	0,83	0,42	0,75	0,50	0,42	0,67	0,50	0,75	0,67	0,58	0,75	0,67	0,83		
Daya Pembeda	0,25	0,25	0,25	0,25	0,58	0,58	0,08	0,50	0,33	0,50	0,50	0,17	0,50	0,25	0,58	0,58	-	0,08	-	0,50	0,17	0,33	0,50	0,25	0,33	-	0,33	0,33	0,25	0,33	0,17	
Keterangan	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Kurang	Baik	Cukup	Baik	Baik	Kurang	Baik	Cukup	Baik	Baik	Kurang	Kurang	Baik	Kurang	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Kurang	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Kurang	
Uji Reliabilitas																																
k	30																															
Varian butir	0,244565	0,259058	0,172101	0,11413	0,244565	0,244565	0,244565	0,253623	0,195652	0,195652	0,195652	0,144928	0,253623	0,259058	0,21558	0,244565	0,259058	0,144928	0,231884	0,144928	0,231884	0,231884	0,172101	0,231884	0,195652	0,144928	0,195652	0,11413	0,144928	0,07971		
Jumlah varian	6,01																															
Varian total	32,74																															
R11	0,84																															
R tabel	0,41																															
Keterangan	Reliabel																															

**MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	Ahmad Salim Marzuqi
Nama Sekolah	SD Negeri Klumprit 01
Tahun Ajaran	2025 / 2026
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	IPAS
Fase / Kelas / Semester	C / V A/ Ganjil
Jumlah Siswa	24 Siswa
Materi	Harmoni dalam Ekosistem
Alokasi Waktu	4 JP (2 x 35 menit)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase C, peserta didik dapat memahami hubungan antarkomponen biotik dan abiotik serta pengaruhnya terhadap ekosistem.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Profil Pelajar Pancasila	Beriman Dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong-Royong dan Berkebinekaan Global.
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana Prasarana	1. Laptop 2. Proyektor (LCD) 3. Jaringan internet 4. Media pembelajaran <i>Genially</i> 5. LKPD (terlampir) 6. Alat tulis 7. Lembar soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Assesmen	▪ Assesmen individu ▪ Tes tertulis/pengetahuan/wawancara/praktik

Unit Kegiatan	▪ Individu
Persiapan Pembelajaran	▪ Menyiapkan materi bahan ajar ▪ Meyiapkan media pembelajaran ▪ Meyiapkan lembar kerja peserta didik ▪ Menyiapkan soal evaluasi ▪ Menentukan metode pembelajaran
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Target Peserta Didik	▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning (PBL)</i>
G. METODE PEMBELAJARAN	
Metode Pembelajaran	Diskusi, ceramah, tanya jawab, dan penugasan individu berbantuan media <i>Genially</i> .
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran	▪ Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem dengan tepat. ▪ Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu eksosistem dengan benar. ▪ Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem serta solusi pelestariannya dengan tepat.
B. PERTANYAAN PEMANTIK	
Pertanyaan Pemantik	▪ Pernahkah kalian memperhatikan taman, sawah, atau halaman sekolah? Apa saja makhluk hidup dan benda tak hidup yang ada di sana? Apa yang terjadi jika salah satu makhluk hidup di sana menghilang? (Pertemuan 1)

	▪ Jika terjadi penebangan hutan secara liar, apa yang akan terjadi pada hewan-hewan yang tinggal di dalamnya? Bagaimana pengaruhnya bagi kehidupan manusia? (Pertemuan 2)
KEGIATAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1	
PENDAHULUAN	1. Guru menyapa dan memberikan salam dengan semangat. 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru menanyakan materi sebelumnya yang dipelajari. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 1 dan 2, serta garis besar kegiatan yang akan dilaksanakan. 6. Guru mengajak peserta didik melakukan tepuk semangat 7. Guru menampilkan halaman Menu Utama media <i>Genially</i> “Harmoni dalam Ekosistem” melalui proyektor, kemudian klik “Play” dan membuka menu “Kompetensi” untuk menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran secara visual. 8. Guru juga mengeklik “Petunjuk” agar peserta didik mengerti arti dari masing-masing tombol yang ada.
KEGIATAN INTI	1. Guru membuka menu “Materi” pada <i>Genially</i> dan menampilkan slide pengertian rantai makanan, dilanjutkan slide contoh rantai makanan di ekosistem laut dan di ekosistem sawah. Peserta didik mengamati secara klasikal. 2. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk memancing rasa ingin tahu peserta didik tentang komponen penyusun ekosistem. 3. Guru mengondisikan peserta didik untuk mengikuti diskusi klasikal (satu kelas besar bersama-sama, tanpa dibagi ke dalam kelompok kecil). 4. Guru membagikan LKPD Pertemuan 1 kepada setiap peserta didik untuk dikerjakan secara individu sambil mengikuti pembahasan bersama. 5. Guru memandu seluruh peserta didik menjelajahi menu “Materi” pada <i>Genially</i> secara bersama-sama untuk mempelajari slide Produsen

	(tumbuhan hijau, alga, lumut), Konsumen tingkat I-III, dan Dekomposer/Pengurai (jamur dan bakteri), lalu dilanjutkan slide Jaring-Jaring Makanan (pengertian dan contoh) serta Transfer Energi Antarmakhluk Hidup (piramida makanan). Guru mengajak peserta didik bertanya jawab dan menanggapi setiap slide yang ditampilkan. - Setiap peserta didik mengisi LKPD secara individu berupa identifikasi komponen biotik-abiotik serta menyusun rantai makanan dan jaring-jaring makanan sederhana berdasarkan materi yang telah dibahas bersama. - Guru berkeliling memantau dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan mengisi LKPD. - Beberapa peserta didik secara bergantian (ditunjuk atau sukarela) menyajikan hasil identifikasi komponen ekosistem serta rantai/jaring-jaring makanan yang telah disusun di depan kelas. - Peserta didik lain diberi kesempatan untuk menanggapi dan bertanya. - Guru menampilkan slide “Ekosistem yang Harmonis” pada <i>Genially</i> sebagai penguatan konsep bahwa keseimbangan ekosistem dapat terganggu apabila salah satu organisme hilang, sekaligus mengevaluasi hasil kerja peserta didik dan meluruskan miskonsepsi yang muncul.
PENUTUP	- Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama materi komponen ekosistem, rantai makanan, dan jaring-jaring makanan. - Peserta didik melakukan refleksi singkat terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan mengenai perasaan setelah mengikuti pembelajaran dan hal yang disukai serta kesulitan dalam pembelajaran. - Guru menyampaikan rencana kegiatan pada pertemuan berikutnya, yaitu dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem. - Guru menutup kegiatan pelajaran dengan berdoa bersama dan salam.
KEGIATAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2	
PENDAHULUAN	- Guru menyapa dan memberikan salam dengan semangat. - Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik.

	3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru melakukan apersepsi dengan mengulas singkat materi pertemuan sebelumnya. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 3 yang akan dicapai pada pertemuan ini. 6. Guru mengajak peserta didik melakukan tepuk semangat
KEGIATAN INTI	1. Peserta didik mengamati video singkat dan ilustrasi interaktif pada media <i>Genially</i> mengenai kasus pencemaran sungai, penebangan hutan liar, dan alih fungsi lahan. 2. Guru mengondisikan peserta didik untuk mengikuti diskusi klasikal (satu kelas besar bersama-sama, tanpa dibagi ke dalam kelompok kecil), seperti pada pertemuan sebelumnya. 3. Guru membagikan LKPD Pertemuan 2 berisi studi kasus dampak aktivitas manusia terhadap ekosistem untuk dikerjakan secara individu. 4. Guru memandu seluruh peserta didik menganalisis kasus melalui fitur interaktif pada media <i>Genially</i> secara klasikal (menjawab pertanyaan reflektif dan mencocokkan hubungan sebab-akibat) untuk menemukan dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem beserta solusinya, sambil bertanya jawab bersama. 5. Setiap peserta didik menuliskan hasil analisisnya secara individu pada LKPD. 6. Guru berkeliling memantau dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan mengisi LKPD. 7. Beberapa peserta didik secara bergantian (ditunjuk atau sukarela) menyajikan hasil analisis dampak aktivitas manusia beserta usulan solusi pelestarian ekosistem di depan kelas. 8. Peserta didik lain diberi kesempatan untuk menanggapi dan bertanya. 9. Guru memanfaatkan menu “Kuis” pada <i>Genially</i> sebagai kuis interaktif untuk mengecek pemahaman peserta didik.

	10. Guru memberikan penguatan konsep mengenai dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem dan pentingnya upaya pelestarian lingkungan.
PENUTUP	1. Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama materi dampak aktivitas manusia terhadap ekosistem dan upaya pelestariannya. 2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses pembelajaran materi ekosistem. 3. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.
ASESMEN / PENILAIAN	
a. Asesmen Diagnostik <i>Pretest</i> dilaksanakan sebelum pertemuan 1, untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. b. Asesmen Formatif Penilaian hasil pengerjaan LKPD pertemuan 1 dan 2. c. Asesmen Sumatif <i>Posttest</i> dilaksanakan setelah pertemuan 2, untuk mengukur pencapaian TP1, TP 2, dan TP 3 setelah pembelajaran.	
REMEDIAL DAN PENGAYAAN	
a. Remedial ▪ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal. Remedial terdiri atas dua bagian: remedial karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dan remedial karena belum mencapai Capaian Pembelajaran ▪ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. b. Pengayaan ▪ Peserta didik dilanjutkan dengan kegiatan perluasan materi, tugas pengembangan membuat poster/infografis sederhana mengenai ekosistem lain (misalnya ekosistem laut atau ekosistem hutan) beserta dampak aktivitas manusia terhadapnya, serta peran sebagai tutor sebaya untuk membantu teman yang masih kesulitan.	
REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK	
1. Refleksi untuk Guru • Apakah peserta didik mampu memahami dan mengetahui makhluk hidup dalam ekosistem serta dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem?	

- Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya.
- Kegiatan yang paling disukai peserta didik?
- Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik?
- Apakah metode yang saya gunakan berjalan efektif?

2. Refleksi untuk Siswa

- Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini?
- Apa yang paling kamu sukai dari pembelajaran hari ini?
- Apakah ada yang masih sulit untuk dipahami?

3. Perbaikan Pembelajaran

- Jika siswa mengalami kesulitan memahami dan mengetahui makhluk hidup dalam ekosistem serta dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem, guru dapat menggunakan alat bantu visual yang lebih bervariasi.
- Memberikan pengulangan materi untuk siswa yang masih mengalami kesulitan.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan 1

Mengidentifikasi Komponen Ekosistem serta Rantai dan Jaring-Jaring Makanan

1. Amatilah gambar/tayangan ekosistem sawah yang ditampilkan oleh guru.
2. Tuliskan komponen biotik (makhluk hidup) dan komponen abiotik (benda tak hidup) yang kalian temukan pada tabel berikut.

No.	Komponen Biotik	Komponen Abiotik
1.		
2.		
3.		

3. Susunlah sebuah rantai makanan dari komponen-komponen yang telah kalian temukan (contoh: padi → tikus → ular → elang).
4. Gabungkan beberapa rantai makanan menjadi sebuah jaring-jaring makanan sederhana pada kolom yang tersedia.

.....

.....

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan 2

Menganalisis Dampak Aktivitas Manusia terhadap Keseimbangan Ekosistem

1. Bacalah/amatilah kasus yang disampaikan guru mengenai aktivitas manusia yang memengaruhi ekosistem.

Aktivitas Manusia	Dampak terhadap Ekosistem	Usulan Solusi Pelestarian
Penebangan hutan liar		
Pencemaran sungai		
Perburuan liar		

BAHAN AJAR

Bahan Ajar: Teks Buku Guru IPAS untuk kelas 5; Media pembelajaran *Genially*.

GLOSARIUM

Ekosistem: hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya.

Biotik: komponen makhluk hidup dalam ekosistem.

Abiotik: komponen benda tak hidup dalam ekosistem.

Rantai makanan: peristiwa makan dan dimakan antarmakhluk hidup dengan urutan tertentu.

Jaring-jaring makanan: gabungan beberapa rantai makanan yang saling berhubungan.

Produsen: makhluk hidup yang mampu membuat makanannya sendiri.

Konsumen: makhluk hidup yang memakan makhluk hidup lain.

Pengurai: makhluk hidup yang menguraikan sisa makhluk hidup yang telah mati.

Keseimbangan ekosistem: kondisi ekosistem yang stabil karena interaksi antarkomponen berjalan normal.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri, dkk. 2022. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas V*.

Penerbit: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Amalia Fitri, dkk. 2022. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas V*. Penerbit: Pusat

Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

**MODUL AJAR
KURIKULUM MERDEKA**

INFORMASI UMUM	
H. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	Ahmad Salim Marzuqi
Nama Sekolah	SD Negeri Klumprit 01
Tahun Ajaran	2025 / 2026
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	IPAS
Fase / Kelas / Semester	C / V B/ Ganjil
Jumlah Siswa	24 Siswa
Materi	Harmoni dalam Ekosistem
Alokasi Waktu	4 JP (2 x 35 menit)
I. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase C, peserta didik dapat memahami hubungan antarkomponen biotik dan abiotik serta pengaruhnya terhadap ekosistem..
J. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Profil Pelajar Pancasila	Beriman Dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong-Royong dan Berkebinekaan Global.
K. SARANA DAN PRASARANA	
Sarana Prasarana	2. Papan tulis dan spidol 3. LKPD (terlampir) 4. Alat tulis 5. Buku guru dan siswa 6. Lembar soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Assesmen	▪ Assesmen individu ▪ Tes tertulis/pengetahuan/wawancara/praktik
Unit Kegiatan	▪ Individu

Persiapan Pembelajaran	▪ Menyiapkan materi bahan ajar ▪ Meyiapkan media pembelajaran ▪ Meyiapkan lembar kerja peserta didik ▪ Menyiapkan soal evaluasi ▪ Menentukan metode pembelajaran
L. TARGET PESERTA DIDIK	
Target Peserta Didik	▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
M. MODEL PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning (PBL)</i>
N. METODE PEMBELAJARAN	
Metode Pembelajaran	Diskusi, ceramah, tanya jawab, dan penugasan individu.
KOMPONEN INTI	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Tujuan Pembelajaran	▪ Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem dengan tepat. ▪ Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem dengan benar. ▪ Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem serta solusi pelestariannya dengan tepat.
D. PERTANYAAN PEMATIK	
Pertanyaan Pemantik	▪ Pernahkah kalian memperhatikan taman, sawah, atau halaman sekolah? Apa saja makhluk hidup dan benda tak hidup yang ada di sana? Apa yang terjadi jika salah satu makhluk hidup di sana menghilang? (Pertemuan 1)

	▪ Jika terjadi penebangan hutan secara liar, apa yang akan terjadi pada hewan-hewan yang tinggal di dalamnya? Bagaimana pengaruhnya bagi kehidupan manusia? (Pertemuan 2)
KEGIATAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN 1	
PENDAHULUAN	9. Guru menyapa dan memberikan salam dengan semangat. 10. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik. 11. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 12. Guru menanyakan materi sebelumnya yang dipelajari. 13. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 1 dan 2, serta garis besar kegiatan yang akan dilaksanakan. 14. Guru mengajak peserta didik melakukan tepuk semangat 15. Guru menuliskan topik pembelajaran di papan tulis dan menunjukkan gambar ekosistem pada buku LKS sebagai pertanyaan pemantik.
KEGIATAN INTI	11. Peserta didik mengamati gambar ekosistem sawah pada buku LKS sambil mendengarkan penjelasan guru yang ditulis pokok-pokoknya di papan tulis, termasuk contoh rantai makanan di ekosistem sawah dan di laut. 12. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk memancing rasa ingin tahu peserta didik tentang komponen penyusun ekosistem. 13. Guru mengondisikan peserta didik untuk mengikuti diskusi klasikal (satu kelas besar bersama-sama, tanpa dibagi ke dalam kelompok kecil). 14. Guru memberikan LKPD Pertemuan 1 kepada setiap peserta didik untuk dikerjakan secara individu sambil mengikuti pembahasan bersama. 15. Guru memandu diskusi klasikal menggunakan buku LKS dan papan tulis untuk mempelajari komponen produsen, konsumen, dan pengurai (dekomposer), dilanjutkan materi jaring-jaring makanan dan transfer energi antarmakhluk hidup, sambil mengajak peserta didik bertanya jawab dan menanggapi.

	16. Setiap peserta didik mengisi LKPD secara individu berupa identifikasi komponen biotik-abiotik serta menyusun rantai makanan dan jaring-jaring makanan sederhana berdasarkan materi yang telah dibahas bersama. 17. Guru berkeliling memantau dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan mengisi LKPD. 18. Beberapa peserta didik secara bergantian (ditunjuk atau sukarela) menyajikan hasil identifikasi komponen ekosistem serta rantai/jaring-jaring makanan yang telah disusun di depan kelas. 19. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik lainnya untuk mengajukan pertanyaan dan menanggapi. 20. Guru bersama peserta didik mengevaluasi hasil kerja secara klasikal dan meluruskan miskonsepsi yang muncul, serta memberi penguatan bahwa keseimbangan ekosistem dapat terganggu apabila salah satu organisme di dalamnya hilang.
PENUTUP	5. Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama materi komponen ekosistem, rantai makanan, dan jaring-jaring makanan. 6. Peserta didik melakukan refleksi singkat terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan mengenai perasaan setelah mengikuti pembelajaran dan hal yang disukai serta kesulitan dalam pembelajaran. 7. Guru menyampaikan rencana kegiatan pada pertemuan berikutnya, yaitu dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem. 8. Guru menutup kegiatan pelajaran dengan berdoa bersama dan salam.
KEGIATAN PEMBELAJARAN PERTEMUAN 2	
PENDAHULUAN	7. Guru menyapa dan memberikan salam dengan semangat. 8. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu peserta didik. 9. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 10. Guru melakukan apersepsi dengan mengulas singkat materi pertemuan sebelumnya.

	11. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 3 yang akan dicapai pada pertemuan ini. 12. Guru mengajak peserta didik melakukan tepuk semangat 13. Guru menuliskan topik pembelajaran di papan tulis dan menunjukkan gambar ekosistem pada buku LKS sebagai pertanyaan pemantik.
KEGIATAN INTI	11. Peserta didik menyimak cerita kasus dari buku LKS mengenai pencemaran sungai, penebangan hutan liar, dan alih fungsi lahan, sementara guru menuliskan poin-poin penting di papan tulis. 12. Guru mengondisikan peserta didik untuk mengikuti diskusi klasikal (satu kelas besar bersama-sama, tanpa dibagi ke dalam kelompok kecil), seperti pada pertemuan sebelumnya. 13. Guru membagikan LKPD Pertemuan 2 berisi studi kasus dampak aktivitas manusia terhadap ekosistem untuk dikerjakan secara individu. 14. Guru memandu diskusi klasikal menggunakan buku LKS untuk menganalisis hubungan sebab-akibat dampak aktivitas manusia terhadap ekosistem, sambil bertanya jawab bersama seluruh peserta didik. 15. Setiap peserta didik menuliskan hasil analisisnya secara individu pada LKPD. 16. Guru berkeliling memantau dan membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan mengisi LKPD. 17. Beberapa peserta didik secara bergantian (ditunjuk atau sukarela) menyajikan hasil analisis dampak aktivitas manusia beserta usulan solusi pelestarian ekosistem di depan kelas. 18. Peserta didik lain diberi kesempatan untuk menanggapi dan bertanya. 19. Guru memberikan penguatan konsep mengenai dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem dan pentingnya upaya pelestarian lingkungan.
PENUTUP	4. Guru dan peserta didik menyimpulkan bersama materi dampak aktivitas manusia terhadap ekosistem dan upaya pelestariannya.

	5. Peserta didik melakukan refleksi terhadap keseluruhan proses pembelajaran materi ekosistem. 6. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.
ASESMEN / PENILAIAN	
d. Asesmen Diagnostik <i>Pretest</i> dilaksanakan sebelum pertemuan 1, untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. e. Asesmen Formatif Penilaian hasil pengerjaan LKPD pertemuan 1 dan 2. f. Asesmen Sumatif <i>Posttest</i> dilaksanakan setelah pertemuan 2, untuk mengukur pencapaian TP1, TP 2, dan TP 3 setelah pembelajaran.	
REMEDIAL DAN PENGAYAAN	
c. Remedial - Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal. Remedial terdiri atas dua bagian: remedial karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dan remedial karena belum mencapai Capaian Pembelajaran - Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. d. Pengayaan - Peserta didik dilanjutkan dengan kegiatan perluasan materi, tugas pengembangan membuat poster/infografis sederhana mengenai ekosistem lain (misalnya ekosistem laut atau ekosistem hutan) beserta dampak aktivitas manusia terhadapnya, serta peran sebagai tutor sebaya untuk membantu teman yang masih kesulitan.	
REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK	
1. Refleksi untuk Guru - Apakah peserta didik mampu memahami dan mengetahui makhluk hidup dalam ekosistem serta dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem? - Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya. - Kegiatan yang paling disukai peserta didik? - Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik? - Apakah metode yang saya gunakan berjalan efektif? 2. Refleksi untuk Siswa	

- Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti pembelajaran hari ini?
- Apa yang paling kamu sukai dari pembelajaran hari ini?
- Apakah ada yang masih sulit untuk dipahami?

3. Perbaikan Pembelajaran

- Jika siswa mengalami kesulitan memahami dan mengetahui makhluk hidup dalam ekosistem serta dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem, guru dapat menggunakan alat bantu visual yang lebih bervariasi.
- Memberikan pengulangan materi untuk siswa yang masih mengalami kesulitan.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan 1

Mengidentifikasi Komponen Ekosistem serta Rantai dan Jaring-Jaring Makanan

- Amatilah gambar/tayangan ekosistem sawah yang ditampilkan oleh guru.
- Tuliskan komponen biotik (makhluk hidup) dan komponen abiotik (benda tak hidup) yang kalian temukan pada tabel berikut.

No.	Komponen Biotik	Komponen Abiotik
1.		
2.		
3.		

- Susunlah sebuah rantai makanan dari komponen-komponen yang telah kalian temukan (contoh: padi → tikus → ular → elang).
- Gabungkan beberapa rantai makanan menjadi sebuah jaring-jaring makanan sederhana pada kolom yang tersedia.

.....

.....

3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pertemuan 2

Menganalisis Dampak Aktivitas Manusia terhadap Keseimbangan Ekosistem

- Bacalah/amatilah kasus yang disampaikan guru mengenai aktivitas manusia yang memengaruhi ekosistem.

Aktivitas Manusia	Dampak terhadap Ekosistem	Usulan Solusi Pelestarian
Penebangan hutan liar		
Pencemaran sungai		
Perburuan liar		

BAHAN AJAR

Bahan Ajar: Teks Buku Siswa IPAS untuk kelas 5; Teks Buku Guru IPAS untuk kelas 5

GLOSARIUM

Ekosistem: hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya.

Biotik: komponen makhluk hidup dalam ekosistem.

Abiotik: komponen benda tak hidup dalam ekosistem.

Rantai makanan: peristiwa makan dan dimakan antarmakhluk hidup dengan urutan tertentu.

Jaring-jaring makanan: gabungan beberapa rantai makanan yang saling berhubungan.

Produsen: makhluk hidup yang mampu membuat makanannya sendiri.

Konsumen: makhluk hidup yang memakan makhluk hidup lain.

Pengurai: makhluk hidup yang menguraikan sisa makhluk hidup yang telah mati.

Keseimbangan ekosistem: kondisi ekosistem yang stabil karena interaksi antarkomponen berjalan normal.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri, dkk. 2022. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas V*.

Penerbit: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Amalia Fitri, dkk. 2022. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas V*. Penerbit: Pusat

Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Lampiran 20 Kartu Soal Pre-Test

Nama Sekolah	: SD Negeri Klumprit 01	Jenis	: Tes
Mata Pelajaran	: IPAS	Penyusun	: Ahmad SM
Kelas/Semester	: V/1	Bentuk Tagihan	: Pilihan Ganda
Kurikulum Acuan	: Kurikulum Merdeka	Jumlah Soal	: 20 Butir

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	1	B	C1
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 1. Perhatikan gambar ekosistem sawah berikut ini!		
Indikator Soal Disajikan gambar ekosistem, peserta didik dapat menyebutkan komponen biotik dalam ekosistem.			
	Dari gambar di atas, yang termasuk komponen biotik adalah A. Tanah, air, dan cahaya matahari B. Padi, belalang, dan katak C. Air, ular, dan tanah D. Cahaya matahari, air, dan padi		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	2	C	C2
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 2. Air merupakan salah satu komponen abiotik yang sangat penting. Peran air bagi makhluk hidup adalah		
Indikator Soal Peserta didik dapat menjelaskan peran komponen abiotik (air, udara, cahaya matahari) bagi makhluk hidup.			
	A. Membantu proses fotosintesis dengan menyediakan energi cahaya bagi tumbuhan B. Melarutkan unsur hara dalam tanah agar dapat diserap oleh akar tumbuhan		

	C. Sebagai kebutuhan hidup, pelarut zat, dan media transportasi dalam tubuh makhluk hidup D. Menghasilkan oksigen melalui proses penguraian untuk kebutuhan bernapas makhluk hidup
--	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	3	A	C2
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 3. Perhatikan pernyataan berikut! 5) Sekumpulan pohon jati di hutan 6) Seekor burung pipit di sawah 7) Sekelompok ikan di kolam 8) Seekor kucing di rumah Yang termasuk contoh populasi ditunjukkan oleh nomor A. 1 dan 3 B. 1 dan 2 C. 2 dan 4 D. 3 dan 4		
Indikator Soal Disajikan beberapa contoh, peserta didik dapat membedakan antara individu, populasi, dan habitat.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	4	C	C2
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 4. Berikut ini contoh ekosistem alami dan ekosistem buatan yang benar adalah A. Hutan dan laut B. Sawah dan waduk C. Sungai dan akuarium D. Kolam ikan dan hutan		
Indikator Soal Peserta didik dapat membedakan ekosistem alami dan ekosistem buatan beserta contohnya.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	5	D	C4
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 5. Perhatikan dua kondisi ekosistem berikut! Kebun A: Mendapat sinar matahari penuh, tanah subur, disiram teratur → tanaman tumbuh subur. Kebun B: Tertutup bangunan sehingga tidak mendapat sinar matahari, tanah subur, disiram teratur → tanaman kerdil dan daun menguning. Berdasarkan kedua kondisi tersebut, analisis yang paling tepat tentang komponen abiotik yang paling berpengaruh terhadap pertumbuhan tanaman adalah A. Air, karena kedua kebun sama-sama disiram sehingga air bukan faktor penentu pertumbuhan B. Tanah, karena perbedaan kesuburan tanah menyebabkan tanaman di Kebun B tumbuh kerdil C. Udara, karena Kebun B tertutup bangunan sehingga sirkulasi udara terganggu D. Cahaya matahari, karena perbedaan kondisi kedua kebun menunjukkan cahaya matahari sebagai faktor penentu utama pertumbuhan tanaman		
Indikator Soal Disajikan kasus, peserta didik dapat menganalisis komponen abiotik yang paling berpengaruh terhadap kelangsungan hidup makhluk hidup dalam suatu ekosistem.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	6	B	C4
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 6. Di sebuah daerah terjadi kekeringan panjang sehingga sumber air berkurang drastis. Berdasarkan kondisi tersebut, analisis yang paling tepat tentang pengaruh berkurangnya air terhadap komponen biotik adalah		
Indikator Soal Disajikan kasus, peserta didik dapat menganalisis			

pengaruh perubahan komponen abiotik terhadap kehidupan komponen biotik dalam ekosistem.	A. Tumbuhan beradaptasi dengan menyerap lebih banyak mineral dari tanah sehingga tetap dapat tumbuh subur B. Tumbuhan akan layu dan mati sehingga hewan herbivora kekurangan makanan dan populasinya berkurang C. Hewan karnivora bertambah banyak karena hewan herbivora yang lemah lebih mudah untuk dimangsa D. Ekosistem tetap seimbang karena hewan dapat berpindah mencari sumber air di tempat lain
---	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	7	D	C5
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 7. Perhatikan deskripsi ekosistem berikut! Di sebuah hutan terdapat berbagai jenis tumbuhan yang lebat, banyak jenis hewan dari herbivora hingga karnivora, air sungai jernih, udara bersih, dan tanah subur. Semua makhluk hidup dapat tumbuh dan berkembang biak dengan baik. Berdasarkan deskripsi di atas, penilaian yang paling tepat tentang kondisi ekosistem tersebut adalah A. Ekosistem kurang seimbang karena jumlah predator lebih sedikit dibanding mangsa sehingga rantai makanan berpotensi terganggu B. Ekosistem berpotensi terganggu karena tumbuhan yang terlalu lebat dapat menghalangi sinar matahari masuk ke lantai hutan C. Ekosistem belum stabil karena masih membutuhkan campur tangan manusia untuk menjaga keseimbangannya D. Ekosistem dalam kondisi sehat karena komponen biotik dan abiotik lengkap serta saling mendukung		
Indikator Soal Disajikan deskripsi kondisi ekosistem, peserta didik dapat mengevaluasi apakah ekosistem tersebut dalam kondisi sehat atau terganggu berdasarkan komponen penyusunnya.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	8	A	C6
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 8. Sebuah ladang pertanian mengalami masalah karena tanahnya kering dan tandus, tumbuhan tidak dapat tumbuh subur, dan hewan-hewan pergi meninggalkan ladang tersebut. Upaya yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan komponen biotik dan abiotik di ladang tersebut adalah A. Menambah pengairan, memberikan pupuk organik untuk menyuburkan tanah, dan menanam kembali berbagai jenis tumbuhan B. Memberikan pupuk kimia secara intensif agar tanah cepat subur dan segera menanam lahan dengan satu jenis tanaman unggulan C. Memasang sistem irigasi otomatis dan menanam pohon pelindung di sekitar ladang agar tanah terlindung dari panas matahari D. Membuat terasering di ladang dan mengganti seluruh jenis tanaman dengan tanaman yang tahan kekeringan saja		
Indikator Soal Disajikan kondisi lingkungan yang terganggu, peserta didik dapat merancang upaya yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan komponen biotik dan abiotik.			

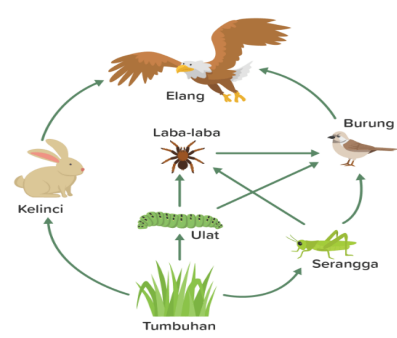
Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	9	C	C1
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 9. Gabungan dari beberapa rantai makanan yang saling berhubungan dalam suatu ekosistem disebut A. Rantai makanan B. Piramida makanan		
Indikator Soal			

Peserta didik dapat menyebutkan pengertian jaring-jaring makanan.	C. Jaring-jaring makanan D. Aliran energi
---	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	10	D	C3
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 10. Perhatikan nama-nama makhluk hidup berikut! Elang — Tikus — Pengurai — Rumput — Ular Urutan rantai makanan yang benar dari makhluk hidup di atas adalah A. Elang → Ular → Tikus → Rumput → Pengurai B. Pengurai → Rumput → Tikus → Ular → Elang C. Tikus → Rumput → Elang → Ular → Pengurai D. Rumput → Tikus → Ular → Elang → Pengurai		
Indikator Soal Disajikan nama-nama hewan, peserta didik dapat menyusun urutan rantai makanan yang benar.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	11	B	C2
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 11. Perhatikan rantai makanan berikut! Padi → Belalang → Katak → Ular → Elang Organisme yang berperan sebagai produsen dan konsumen tingkat tiga secara berurutan adalah A. Belalang dan Ular B. Padi dan Ular C. Padi dan Katak D. Katak dan Elang		
Indikator Soal Disajikan rantai makanan, peserta didik dapat mengidentifikasi kedudukan organisme sebagai produsen,			

konsumen, dekomposer	atau	
-------------------------	------	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	12	D	C4
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 12. Perhatikan jaring-jaring makanan berikut!		
Indikator Soal Disajikan gambar jaring-jaring makanan, peserta didik dapat menganalisis dampak jika salah satu organisme dalam ekosistem punah.	 Apabila populasi laba-laba punah dari ekosistem tersebut, maka yang akan terjadi adalah - Populasi ulat dan serangga berkurang karena tidak ada yang memakannya - Populasi elang bertambah karena mendapat banyak makanan - Populasi tumbuhan berkurang karena rantai makanan terganggu - Populasi ulat dan serangga bertambah karena tidak ada yang memangsa, sedangkan populasi burung tetap karena masih memiliki sumber makanan lain		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan	13	A	C5

jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.			
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 13. Perhatikan jaring-jaring makanan berikut! Apabila populasi belalang bertambah sangat pesat, penilaian yang paling tepat tentang dampaknya terhadap keseimbangan ekosistem adalah - Sawi habis dimakan belalang sehingga tikus kekurangan makanan, sementara populasi katak dan burung pipit bertambah, namun setelah belalang berkurang populasi katak dan burung pipit ikut menurun sehingga ekosistem terganggu - Ekosistem menjadi lebih seimbang karena katak dan burung pipit mendapat banyak makanan - Populasi elang bertambah terus karena mendapat banyak makanan dari katak dan burung pipit - Tidak ada dampak karena elang bisa memakan semua organisme		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	14	C	C6
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 14. Di suatu ekosistem kebun terdapat organisme berikut: burung pipit, ulat, pengurai, elang, dan		

Indikator Soal Disajikan daftar organisme dalam suatu ekosistem, peserta didik dapat merancang rantai makanan yang mungkin terjadi berdasarkan hubungan makan dan dimakan.	pohon mangga. Berdasarkan daftar organisme tersebut, rancanglah rantai makanan yang paling tepat dan lengkap A. Elang → Burung pipit → Ulat → Pohon mangga → Pengurai B. Pengurai → Pohon mangga → Ulat → Burung pipit → Elang C. Pohon mangga → Ulat → Burung pipit → Elang → Pengurai D. Ulat → Pohon mangga → Elang → Burung pipit → Pengurai
--	---

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	15	B	C1
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 15. Berikut ini yang merupakan contoh aktivitas manusia yang dapat mempengaruhi keseimbangan ekosistem adalah A. Hewan memangsa hewan lain untuk bertahan hidup B. Penebangan hutan, pembuangan limbah, dan perburuan hewan liar C. Tumbuhan melakukan fotosintesis menggunakan cahaya matahari D. Banjir dan gunung meletus yang terjadi secara alami		
Indikator Soal Peserta didik dapat menyebutkan contoh aktivitas manusia yang dapat mempengaruhi keseimbangan ekosistem.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	16	A	C3
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 16. Di sebuah hutan, terjadi kebakaran besar akibat musim kemarau yang panjang. Banyak tumbuhan dan hewan yang mati sehingga ekosistem hutan menjadi terganggu. Berdasarkan kasus tersebut, penyebab		
Indikator Soal Disajikan kasus, peserta didik dapat menerapkan			

penyebab terjadinya ketidakseimbangan ekosistem.	ketidakseimbangan ekosistem yang terjadi adalah A. Faktor alam berupa bencana kekeringan yang menyebabkan kebakaran hutan B. Perilaku manusia yang membakar hutan secara sengaja C. Aktivitas pertanian yang merusak hutan D. Perburuan hewan liar secara besar-besaran oleh manusia
--	---

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	17	C	C4
Materi Harmoni dalam Ekosistem. Indikator Soal Disajikan kasus pencemaran lingkungan, peserta didik dapat menganalisis dampaknya terhadap keseimbangan ekosistem.	Soal : 17. Sebuah pabrik tekstil membuang limbah cair berwarna ke sungai setiap hari. Akibatnya, air sungai menjadi keruh, banyak ikan mati, dan tumbuhan air tidak dapat tumbuh. Dampak pencemaran tersebut terhadap keseimbangan ekosistem sungai adalah A. Ekosistem sungai menjadi lebih subur karena mendapat tambahan zat dari limbah B. Beberapa jenis ikan tertentu justru berkembang lebih cepat karena limbah mengandung zat organik sebagai sumber makanan C. Rantai makanan di sungai terganggu karena produsen dan konsumen berkurang sehingga ekosistem tidak seimbang D. Ekosistem sungai mengalami perubahan namun dapat beradaptasi karena organisme air memiliki kemampuan toleransi terhadap limbah		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak	18	A	C5

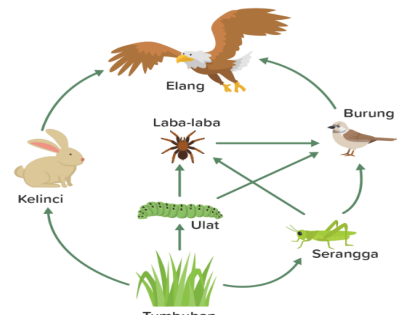
aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.			
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 18. Perhatikan perilaku manusia berikut! 1) Menebang pohon di hutan secara liar 2) Menanam pohon di pinggir jalan 3) Menggunakan pestisida secara berlebihan 4) Membuang sampah pada tempatnya 5) Melakukan perburuan hewan liar Perilaku manusia yang dapat merusak keseimbangan ekosistem adalah A. 1, 3, dan 5 B. 1, 3, dan 4 C. 2, 3, dan 4 D. 3, 4, dan 5		
Indikator Soal Disajikan beberapa contoh perilaku manusia, peserta didik dapat mengevaluasi perilaku yang dapat merusak keseimbangan ekosistem			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	19	D	C6
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 19. Warga di Desa Suka Maju mengeluhkan kondisi sungai yang semakin kotor akibat sampah rumah tangga dan limbah pertanian. Ikan-ikan mulai mati, air tidak layak minum, dan ekosistem sungai semakin rusak. Jika kamu adalah ketua RT di desa tersebut, rancanglah upaya pelestarian ekosistem sungai yang paling tepat untuk mengatasi masalah tersebut A. Membangun instalasi pengolahan air limbah di desa, melarang seluruh kegiatan pertanian di tepi sungai, dan menggantinya dengan tanaman hias B. Membuat bendungan kecil di hulu sungai agar air mengalir lebih deras sehingga sampah dan limbah terbawa ke hilir C. Mengganti semua tanaman pertanian dengan tanaman hidroponik agar tidak ada limbah pertanian yang masuk ke sungai		
Indikator Soal Disajikan kasus pencemaran lingkungan, peserta didik dapat merancang upaya pelestarian ekosistem yang tepat.			

	D. Mengadakan kerja bakti membersihkan sungai, membuat aturan larangan membuang sampah ke sungai, menanam pohon di tepi sungai, serta mengolah limbah pertanian sebelum dibuang
--	---

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	20	C	C5
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 20. Hutan di Kalimantan mengalami kerusakan parah akibat penebangan liar selama bertahun-tahun. Akibatnya banyak hewan kehilangan habitat, tanah menjadi longsor, serta sungai menjadi keruh. Solusi yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan ekosistem hutan tersebut adalah A. Membiarkan hutan pulih secara alami karena ekosistem memiliki kemampuan memulihkan diri sendiri tanpa campur tangan manusia B. Mengubah sebagian hutan menjadi lahan pertanian organik agar memberikan manfaat ekonomi sekaligus menjaga kelestarian lingkungan C. Melakukan reboisasi, menegakkan hukum bagi pelaku penebangan liar, serta membuat kawasan hutan lindung D. Membangun pusat konservasi hewan di sekitar hutan dan melarang seluruh aktivitas manusia di kawasan tersebut		
Indikator Soal Disajikan kasus kerusakan ekosistem, peserta didik dapat mengevaluasi solusi yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan ekosistem.			

Nama Sekolah	: SD Negeri Klumprit 01	Jenis	: Tes
Mata Pelajaran	: IPAS	Penyusun	: Ahmad SM
Kelas/Semester	: V/1	Bentuk Tagihan	: Pilihan Ganda
Kurikulum Acuan	: Kurikulum Merdeka	Jumlah Soal	: 20 Butir

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	1	D	C4
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 1. Perhatikan jaring-jaring makanan berikut!		
Indikator Soal Disajikan gambar jaring-jaring makanan, peserta didik dapat menganalisis dampak jika salah satu organisme dalam ekosistem punah.	 Apabila populasi laba-laba punah dari ekosistem tersebut, maka yang akan terjadi adalah A. Populasi ulat dan serangga berkurang karena tidak ada yang memakannya B. Populasi elang bertambah karena mendapat banyak makanan C. Populasi tumbuhan berkurang karena rantai makanan terganggu D. Populasi ulat dan serangga bertambah karena tidak ada yang memangsa, sedangkan populasi burung tetap karena masih memiliki sumber makanan lain		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen	2	B	C4

biotik dan abiotik dalam ekosistem.			
Materi	Soal : 2. Di sebuah daerah terjadi kekeringan panjang sehingga sumber air berkurang drastis. Berdasarkan kondisi tersebut, analisis yang paling tepat tentang pengaruh berkurangnya air terhadap komponen biotik adalah A. Tumbuhan beradaptasi dengan menyerap lebih banyak mineral dari tanah sehingga tetap dapat tumbuh subur B. Tumbuhan akan layu dan mati sehingga hewan herbivora kekurangan makanan dan populasinya berkurang C. Hewan karnivora bertambah banyak karena hewan herbivora yang lemah lebih mudah untuk dimangsa D. Ekosistem tetap seimbang karena hewan dapat berpindah mencari sumber air di tempat lain		
Harmoni dalam Ekosistem.			
Indikator Soal			
Disajikan kasus, peserta didik dapat menganalisis pengaruh perubahan komponen abiotik terhadap kehidupan komponen biotik dalam ekosistem.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	3	C	C4
Materi	Soal : 3. Sebuah pabrik tekstil membuang limbah cair berwarna ke sungai setiap hari. Akibatnya, air sungai menjadi keruh, banyak ikan mati, dan tumbuhan air tidak dapat tumbuh. Dampak pencemaran tersebut terhadap keseimbangan ekosistem sungai adalah A. Ekosistem sungai menjadi lebih subur karena mendapat tambahan zat dari limbah B. Beberapa jenis ikan tertentu justru berkembang lebih cepat karena limbah mengandung zat organik sebagai sumber makanan C. Rantai makanan di sungai terganggu karena produsen dan konsumen		
Harmoni dalam Ekosistem.			
Indikator Soal			
Disajikan kasus pencemaran lingkungan, peserta didik dapat menganalisis dampaknya terhadap keseimbangan ekosistem.			

	berkurang sehingga ekosistem tidak seimbang D. Ekosistem sungai mengalami perubahan namun dapat beradaptasi karena organisme air memiliki kemampuan toleransi terhadap limbah
--	---

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	4	A	C2
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 4. Perhatikan pernyataan berikut! 1) Sekumpulan pohon jati di hutan 2) Seekor burung pipit di sawah 3) Sekelompok ikan di kolam 4) Seekor kucing di rumah Yang termasuk contoh populasi ditunjukkan oleh nomor A. 1 dan 3 B. 1 dan 2 C. 2 dan 4 D. 3 dan 4		
Indikator Soal Disajikan beberapa contoh, peserta didik dapat membedakan antara individu, populasi, dan habitat.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	5	A	C3
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 5. Di sebuah hutan, terjadi kebakaran besar akibat musim kemarau yang panjang. Banyak tumbuhan dan hewan yang mati sehingga ekosistem hutan menjadi terganggu. Berdasarkan kasus tersebut, penyebab ketidakseimbangan ekosistem yang terjadi adalah A. Faktor alam berupa bencana kekeringan yang menyebabkan kebakaran hutan B. Perilaku manusia yang membakar hutan secara sengaja		
Indikator Soal Disajikan kasus, peserta didik dapat menerapkan penyebab terjadinya ketidakseimbangan ekosistem.			

	C. Aktivitas pertanian yang merusak hutan D. Perburuan hewan liar secara besar-besaran oleh manusia
--	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	6	D	C4
Materi Harmoni dalam Ekosistem. Indikator Soal Disajikan kasus, peserta didik dapat menganalisis komponen abiotik yang paling berpengaruh terhadap kelangsungan hidup makhluk hidup dalam suatu ekosistem.	Soal : 6. Perhatikan dua kondisi ekosistem berikut! Kebun A: Mendapat sinar matahari penuh, tanah subur, disiram teratur → tanaman tumbuh subur. Kebun B: Tertutup bangunan sehingga tidak mendapat sinar matahari, tanah subur, disiram teratur → tanaman kerdil dan daun menguning. Berdasarkan kedua kondisi tersebut, analisis yang paling tepat tentang komponen abiotik yang paling berpengaruh terhadap pertumbuhan tanaman adalah A. Air, karena kedua kebun sama-sama disiram sehingga air bukan faktor penentu pertumbuhan B. Tanah, karena perbedaan kesuburan tanah menyebabkan tanaman di Kebun B tumbuh kerdil C. Udara, karena Kebun B tertutup bangunan sehingga sirkulasi udara terganggu D. Cahaya matahari, karena perbedaan kondisi kedua kebun menunjukkan cahaya matahari sebagai faktor penentu utama pertumbuhan tanaman		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	7	A	C5

Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 7. Perhatikan jaring-jaring makanan berikut!
Indikator Soal Disajikan gambar jaring-jaring makanan, peserta didik dapat mengevaluasi dampak bertambahnya populasi salah satu organisme terhadap keseimbangan ekosistem.	Apabila populasi belalang bertambah sangat pesat, penilaian yang paling tepat tentang dampaknya terhadap keseimbangan ekosistem adalah - Sawi habis dimakan belalang sehingga tikus kekurangan makanan, sementara populasi katak dan burung pipit bertambah, namun setelah belalang berkurang populasi katak dan burung pipit ikut menurun sehingga ekosistem terganggu - Ekosistem menjadi lebih seimbang karena katak dan burung pipit mendapat banyak makanan - Populasi elang bertambah terus karena mendapat banyak makanan dari katak dan burung pipit - Tidak ada dampak karena elang bisa memakan semua organisme

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	8	D	C6
Materi Harmoni dalam Ekosistem. Indikator Soal Disajikan kasus pencemaran lingkungan,	Soal : 8. Warga di Desa Suka Maju mengeluhkan kondisi sungai yang semakin kotor akibat sampah rumah tangga dan limbah pertanian. Ikan-ikan mulai mati, air tidak layak minum, dan ekosistem sungai semakin rusak. Jika kamu adalah ketua RT di desa tersebut, rancanglah upaya pelestarian ekosistem		

peserta didik dapat merancang upaya pelestarian ekosistem yang tepat.	sungai yang paling tepat untuk mengatasi masalah tersebut A. Membangun instalasi pengolahan air limbah di desa, melarang seluruh kegiatan pertanian di tepi sungai, dan menggantinya dengan tanaman hias B. Membuat bendungan kecil di hulu sungai agar air mengalir lebih deras sehingga sampah dan limbah terbawa ke hilir C. Mengganti semua tanaman pertanian dengan tanaman hidroponik agar tidak ada limbah pertanian yang masuk ke sungai D. Mengadakan kerja bakti membersihkan sungai, membuat aturan larangan membuang sampah ke sungai, menanam pohon di tepi sungai, serta mengolah limbah pertanian sebelum dibuang
---	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	9	C	C2
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 9. Berikut ini contoh ekosistem alami dan ekosistem buatan yang benar adalah A. Hutan dan laut B. Sawah dan waduk C. Sungai dan akuarium D. Kolam ikan dan hutan		
Indikator Soal Peserta didik dapat membedakan ekosistem alami dan ekosistem buatan beserta contohnya.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	10	B	C1
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 10. Perhatikan gambar ekosistem sawah berikut ini!		

Indikator Soal Disajikan gambar ekosistem, peserta didik dapat menyebutkan komponen biotik dalam ekosistem.	 Dari gambar di atas, yang termasuk komponen biotik adalah A. Tanah, air, dan cahaya matahari B. Padi, belalang, dan katak C. Air, ular, dan tanah D. Cahaya matahari, air, dan padi
--	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	11	A	C5
Materi Harmoni dalam Ekosistem. Indikator Soal Disajikan beberapa contoh perilaku manusia, peserta didik dapat mengevaluasi perilaku yang dapat merusak keseimbangan ekosistem	Soal : 11. Perhatikan perilaku manusia berikut! 1) Menebang pohon di hutan secara liar 2) Menanam pohon di pinggir jalan 3) Menggunakan pestisida secara berlebihan 4) Membuang sampah pada tempatnya 5) Melakukan perburuan hewan liar Perilaku manusia yang dapat merusak keseimbangan ekosistem adalah A. 1, 3, dan 5 B. 1, 3, dan 4 C. 2, 3, dan 4 D. 3, 4, dan 5		

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	12	D	C5
Materi	Soal :		

Harmoni dalam Ekosistem.	12. Perhatikan deskripsi ekosistem berikut! Di sebuah hutan terdapat berbagai jenis tumbuhan yang lebat, banyak jenis hewan dari herbivora hingga karnivora, air sungai jernih, udara bersih, dan tanah subur. Semua makhluk hidup dapat tumbuh dan berkembang biak dengan baik. Berdasarkan deskripsi di atas, penilaian yang paling tepat tentang kondisi ekosistem tersebut adalah
Indikator Soal Disajikan deskripsi kondisi ekosistem, peserta didik dapat mengevaluasi apakah ekosistem tersebut dalam kondisi sehat atau terganggu berdasarkan komponen penyusunnya.	A. Ekosistem kurang seimbang karena jumlah predator lebih sedikit dibanding mangsa sehingga rantai makanan berpotensi terganggu B. Ekosistem berpotensi terganggu karena tumbuhan yang terlalu lebat dapat menghalangi sinar matahari masuk ke lantai hutan C. Ekosistem belum stabil karena masih membutuhkan campur tangan manusia untuk menjaga keseimbangannya D. Ekosistem dalam kondisi sehat karena komponen biotik dan abiotik lengkap serta saling mendukung

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	13	C	C2
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 13. Air merupakan salah satu komponen abiotik yang sangat penting. Peran air bagi makhluk hidup adalah A. Membantu proses fotosintesis dengan menyediakan energi cahaya bagi tumbuhan B. Melarutkan unsur hara dalam tanah agar dapat diserap oleh akar tumbuhan C. Sebagai kebutuhan hidup, pelarut zat, dan media transportasi dalam tubuh makhluk hidup		
Indikator Soal Peserta didik dapat menjelaskan peran komponen abiotik (air, udara, cahaya matahari) bagi makhluk hidup.			

	D. Menghasilkan oksigen melalui proses penguraian untuk kebutuhan bernapas makhluk hidup
--	--

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	14	B	C2
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 14. Perhatikan rantai makanan berikut! Padi → Belalang → Katak → Ular → Elang Organisme yang berperan sebagai produsen dan konsumen tingkat tiga secara berurutan adalah A. Belalang dan Ular B. Padi dan Ular C. Padi dan Katak D. Katak dan Elang		
Indikator Soal Disajikan rantai makanan, peserta didik dapat mengidentifikasi kedudukan organisme sebagai produsen, konsumen, atau dekomposer			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis komponen biotik dan abiotik dalam ekosistem.	15	A	C6
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 15. Sebuah ladang pertanian mengalami masalah karena tanahnya kering dan tandus, tumbuhan tidak dapat tumbuh subur, dan hewan-hewan pergi meninggalkan ladang tersebut. Upaya yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan komponen biotik dan abiotik di ladang tersebut adalah A. Menambah pengairan, memberikan pupuk organik untuk menyuburkan tanah, dan menanam kembali berbagai jenis tumbuhan		
Indikator Soal Disajikan kondisi lingkungan yang terganggu, peserta didik dapat merancang upaya yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan komponen biotik dan abiotik.			

	B. Memberikan pupuk kimia secara intensif agar tanah cepat subur dan segera menanam lahan dengan satu jenis tanaman unggulan C. Memasang sistem irigasi otomatis dan menanam pohon pelindung di sekitar ladang agar tanah terlindung dari panas matahari D. Membuat terasering di ladang dan mengganti seluruh jenis tanaman dengan tanaman yang tahan kekeringan saja
--	---

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	16	B	C1
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 16. Berikut ini yang merupakan contoh aktivitas manusia yang dapat mempengaruhi keseimbangan ekosistem adalah A. Hewan memangsa hewan lain untuk bertahan hidup B. Penebangan hutan, pembuangan limbah, dan perburuan hewan liar C. Tumbuhan melakukan fotosintesis menggunakan cahaya matahari D. Banjir dan gunung meletus yang terjadi secara alami		
Indikator Soal Peserta didik dapat menyebutkan contoh aktivitas manusia yang dapat mempengaruhi keseimbangan ekosistem.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	17	C	C1
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 17. Gabungan dari beberapa rantai makanan yang saling berhubungan dalam suatu ekosistem disebut A. Rantai makanan		
Indikator Soal			

Peserta didik dapat menyebutkan pengertian jaring-jaring makanan.	B. Piramida makanan C. Jaring-jaring makanan D. Aliran energi
---	---

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	18	C	C6
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 18. Di suatu ekosistem kebun terdapat organisme berikut: burung pipit, ulat, pengurai, elang, dan pohon mangga. Berdasarkan daftar organisme tersebut, rancanglah rantai makanan yang paling tepat dan lengkap A. Elang → Burung pipit → Ulat → Pohon mangga → Pengurai B. Pengurai → Pohon mangga → Ulat → Burung pipit → Elang C. Pohon mangga → Ulat → Burung pipit → Elang → Pengurai D. Ulat → Pohon mangga → Elang → Burung pipit → Pengurai		
Indikator Soal Disajikan daftar organisme dalam suatu ekosistem, peserta didik dapat merancang rantai makanan yang mungkin terjadi berdasarkan hubungan makan dan dimakan.			

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat menganalisis hubungan antarmakhluk hidup melalui rantai makanan dan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.	19	D	C3
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 19. Perhatikan nama-nama makhluk hidup berikut! Elang — Tikus — Pengurai — Rumput — Ular Urutan rantai makanan yang benar dari makhluk hidup di atas adalah A. Elang → Ular → Tikus → Rumput → Pengurai B. Pengurai → Rumput → Tikus → Ular → Elang		
Indikator Soal Disajikan nama-nama hewan, peserta didik dapat menyusun urutan rantai makanan yang benar.			

	C. Tikus → Rumput → Elang → Ular → Pengurai D. Rumput → Tikus → Ular → Elang → Pengurai
--	---

Tujuan Pembelajaran	No Soal	Kunci Jawaban	TB
Peserta didik dapat mengevaluasi dampak aktivitas manusia terhadap keseimbangan ekosistem.	20	C	C5
Materi Harmoni dalam Ekosistem.	Soal : 20. Hutan di Kalimantan mengalami kerusakan parah akibat penebangan liar selama bertahun-tahun. Akibatnya banyak hewan kehilangan habitat, tanah menjadi longsor, serta sungai menjadi keruh. Solusi yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan ekosistem hutan tersebut adalah A. Membiarkan hutan pulih secara alami karena ekosistem memiliki kemampuan memulihkan diri sendiri tanpa campur tangan manusia B. Mengubah sebagian hutan menjadi lahan pertanian organik agar memberikan manfaat ekonomi sekaligus menjaga kelestarian lingkungan C. Melakukan reboisasi, menegakkan hukum bagi pelaku penebangan liar, serta membuat kawasan hutan lindung D. Membangun pusat konservasi hewan di sekitar hutan dan melarang seluruh aktivitas manusia di kawasan tersebut		
Indikator Soal Disajikan kasus kerusakan ekosistem, peserta didik dapat mengevaluasi solusi yang paling tepat untuk memulihkan keseimbangan ekosistem.			