PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JUMANJI *EDUKASI* BERBASIS WEB *GENIALLY* PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGARUH LETAK GEOGRAFIS DAN KENAMPAKAN ALAM INDONESIA KELAS V SDN SAWAHAN 1

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD

OLEH :

HANISA BRILLIANA NURFATIKHA

NPM: 21.1.40.60.060

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2025

Skripsi oleh:

HANISA BRILLIANA NURFATIKHA

NPM: 21.1.40.60.060

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JUMANJI EDUKASI BERBASIS WEB *GENIALLY* PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGARUH LETAK GEOGRAFIS DAN KENAMPAKAN ALAM INDONESIA KELAS V SDN SAWAHAN 1

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 2 Juli -2025

DOSEN PEMBIMBING I	DOSEN PEMBIMBING II
Sutrisno Sahari, M.Pd.	Nursalim, S.Pd, M.H
NIDN. 0713037304	NIDN. 5016901

Skripsi oleh:

HANISA BRILLIANA NURFATIKHA

NPM: 21.1.40.60.060

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JUMANJI EDUKASI BERBASIS WEB *GENIALLY* PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGARUH LETAK GEOGRAFIS DAN KENAMPAKAN ALAM INDONESIA KELAS V SDN SAWAHAN 1

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Sutrisno Sahari, M.Pd
2. Penguji I : Erwin Putera Permana, M. Pd
3. Penguji II: Nursalim, M.H

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Hanisa Brilliana Nurfatikha
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. lahir	: Nganjuk / 07 November 2001
NPM	: 21.1.40.60.060
Fak/Jur./Prodi.	: FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 2025

HANISA BRILLIANA NURFATIKHA

NPM: 21.1.40.60.060

MOTTO

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.”

(QS. An-Najm: 39)

“Allah adalah sebaik-baik pelindung dan sebaik-baik penolong.”

(QS. Al-Anfal: 40)

“Dan ingat lah, bukan pacarmu yang paling berjasa dalam selesai nya Skripsi ini. Namun, ada ayah mu yang setiap hari berada dibawah mesin mobil dan ibu mu yang pagi dan sore bergelut dengan teriknya matahari guna membiayai uang kuliahmu”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi Ini Untuk

- Kedua Orang Tua ku bapak Moh.Jaenuri dan Ibu Binarti Tercinta ❤️
- Nenek Ku ibu Suwarni Tersayang ❤️
- Adik ku Moh.Bian Nova Hendyansah

ABSTRAK

HANISA BRILLIANA NURFATIKHA: Pengembangan Media Pembelajaran Jumanji Edukasi Berbasis Web Genially Pembelajaran Ips Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V SDN Sawahan 1. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

Kata kunci: Jumanji edukasi, pengaruh letak geografis, kenampakan alam Indonesia.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPS di SDN Sawahan 1 masih didasari minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran. Akibatnya siswa menjadi pasif, merasa bosan, dan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran media pembelajaran Jumanji Edukasi berbasis web Genially untuk materi IPS mengenai pengaruh letak geografis dan kenampakan alam Indonesia pada siswa kelas V.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Sawahan 1 yang berjumlah 28 siswa. Proses pengembangan media ini meliputi tahap uji validasi oleh ahli materi, uji validasi media, serta pengumpulan data melalui angket respon siswa dan guru, serta test evaluasi. Hasil uji validasi materi menunjukkan skor 95% yang tergolong dalam kriteria sangat valid. Validasi oleh ahli media memperoleh skor 76%, yang dinyatakan valid. Uji coba terbatas menunjukkan bahwa media ini efektif, dengan skor 85 %, uji coba luas juga menunjukkan efektivitas media dengan skor 82% berdasarkan hal ini media Jumanji edukasi dapat dinyatakan sangat efektif. Respon siswa terhadap media pembelajaran ini mendapatkan persentase 84%, dengan kriteria sangat praktis, sedangkan respon guru mencapai 78%, dengan kriteria praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Jumanji Edukasi berbasis web Genially dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi IPS.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjat kan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas perkenanya tugas penyusunan skripsi ini dapat di selesaikan. Penyusunan skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I
5. Nursalim, M.H. selaku Dosen Pembimbing II
6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya.
7. Bambang Teguh Setyono, S.Pd dan Ika Krisdianti, S.Pd. Selakuk kepala sekolah dan wali kelas V SDN 1 Sawahan
8. Terimakasih Untuk semua teman-teman yang telah membersamai saya dan membantudalam setiap tugas yang ada dari awal hingga akhir.
9. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka di harapkan kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak.

Kediri, 1 Agustus 2025

Hanisa Brilliana Nurfatikha

NPM. 2114060060

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
HALAMAN PENGESAHAN PERSETUJUAN iii
PERNYATAAN iv
MOTTO v
PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
Daftar Tabel xi
Daftar Gambar xii
Daftar Lampiran xiii
BAB I
PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Pengembangan 8
F. Manfaat Penelitian 8
BAB II
KAJIAN PUSTAKA
A. Penelitian Terdahulu 10
B. Landasan Teori 12
1. Media Pembelajaran 12

2. Jumanji Edukasi Berbasis *Genially* 15
3. Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia 18
C. Implementasi Hasil Pengembangan Pada Proses PBM 20
D. Kerangka Berfikir 26
BAB III
METODE PENELITIAN
A. Model Pengembangan 27
B. Prosedur Pengembangan 28
C. Lokasi Dan Subjek Penelitian 32
D. Uji Coba Media 34
E. Validasi Produk 34
F. Instrumen Pengumpulan Data 35
1. Pengembangan Instrumen 35
2. Validasi Instrumen 36
G. Teknik Analisi Data 40
1. Tahap Analisis Data 40
2. Norma Pengujian 42
BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Data Hasil Pengembangan Produk 43
1. Deskripsi Produk 43
2. Desain Awal (draft) 44
3. Validasi Media 45
4. Interprestasi Hasil Uji Validasi 48

5. Desain akhir Produk 48
B. Data Uji Coba 50
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas 50
2. Deskripsi hasil Uji Coba Terbatas 50
3. Deskripsi Uji coba luas 51
4. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas 52
5. Deskripsi Hasil Angket respon Guru 53
6. Deskripsi Hasil Angket Respon Siswa 55
C. Analisis Data 56
1. Hasil Kevalidan 56
2. Hasil Keprakti Media Jumanji Edukasi 56
3. Hasil Keefektifan Media 57
D. Revisi Produk 58
E. Kajian Produk Akhir 59
1. Keunggulan Media Jumanji Edukasi 61
2. Kelemahan Media Jumanji Edukasi 61
BAB V PENUTUP
Kesimpulan dan Saran
A. Simpulan 63
B. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA 65
LAMPIRAN 68

Daftar Tabel

Tabel 2. 1Rangkuman Kegiatan Pembelajaran 21
Tabel 3. 1Tampilan Media Yang Dikembangkan 31
Tabel 3. 2 Jenis Data dan Instrument Penelitian 35
Tabel 3.3 Angket Validasi Media 36
Tabel 3. 4 Angket Validasi Materi 37
Tabel 3. 5 Kisi-kisi soal 38
Tabel 3.6 Angket kepraktisan 39
Tabel 3. 7 Tabel Kriteria Penilaian Kevalidan 41
Tabel 3. 8Tabel Kriteria Penilaian Kepraktisan 41
Tabel 4. 1 Desain awal media 44
Tabel 4. 2 Angket Validasi Media 46
Tabel 4. 3 Angket Validasi Materi 47
Tabel 4. 4 Desain Akhir Media 49
Tabel 4. 5 Data Nilai Evaluasi Uji Coba Terbatas 50
Tabel 4. 6 Data Nilai Evaluasi Uji Coba Luas 52
Tabel 4. 7 Angket Respon Guru 54
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Siswa 55
Tabel 4. 9 Revisi Desain Akhir Media 58

Daftar Gambar

Gambar2. 1 Beranda web Ganial 16
Gambar3. 1Bagan Metode ADDIE (NBFSOFT, 2023) 28
Gambar 4. 1 Bagian Depan Media Sebelum Dan Sesudah Revisi 59
Gambar 4. 2 Slide Bagian Menu Sebelum Dan Sesudah Revisi 60
Gambar 4. 3 Slide Petunjuk Penggunaan Awal Dan Setelah Revisi 60
Gambar 4. 4 Slide Informasi Umum Awal Dan Setelah Revisi 60
Gambar 4. 5 Tampilan Slide Materi Awal Dan Setelah Revisi 60
Gambar 4. 6 Tampilan Slide Cover Game Awal Dan Setelah Revisi 60

Daftar Lampiran

Lampiran 1Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul 69
Lampiran 2 Surat Pengantar 71
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian 72
Lampiran 4 Berita Acara Bimbingan 73
Lampiran 5. Surat Pemanfaatan Produk 75
Lampiran 6. Validasi Ahli Media 76
Lampiran 7. Validasin Ahli Materi 77
Lampiran 8. Hasil Respon Guru 78
Lampiran 9. Perangkat Pembelajaran 79
Lampiran 10. NIlai Hasil Evaluasi 93
Lampiran 11.Angket Respon Siswa 95
Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan 96
Lampiran 13. Pedoman Observasi……..98
Lampran 14. Hasil Plagiasi…….99
Lampiran 15. Lembar Revisi……100
Lampiran 16. Berita Acara Sidang……101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang dianggap penting bagi kehidupan setiap orang. Dalam UU No 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat". Menurut (Pristiwanti dkk., 2022) pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan dampak positif pada pertumbuhan setiap individu.

Pendidikan dasar merupakan proses pengembangan kapasitas apa yang penting bagi setiap siswa. Pada tingkat ini, setiap siswa pembelajaran aktif karena dorongan dan suasana yang menyenangkan, pengembangan pribadi yang maksimal. Menurut Amirin dalam (Pristiwanti dkk., 2022) Definisi pendidikan dalam arti luas adalah Hidup: Artinya bahwa pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Menurut (Pristiwanti dkk., 2022) Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang merupakan penyempurnaan dari KTSP. Ini disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 68,69 dan 70 Tahun 2013, yang menetapkan pemberlakukan Kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan dari KTSP yang telah diberlakukan sejak tahun 2006. Kurikulum 2013 menekankan peningkatan sistem evaluasi, tujuan, dan strategi pembelajaran. Kurikulum 2013 tidak jauh berbeda dengan KTSP dari segi tujuan dan konsep pengembangan. Kurikulum 2013 menekankan pembentukan karakter dan pencapaian standar berpikir tingkat tinggi, yang dianggap penting untuk tujuan strategis jangka panjang, jika diteliti lebih jauh. Kurikulum 2013 menekankan pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik dan mengatur penyajian materi secara menyeluruh untuk mencapai semua aspek kompetensi. Namun pada proses pembelajaran di belum mampu berjalan sesuai dimana peserta didik masih masih menjadi objek yang pasif dalam kegiatan pembelajaran yang membuat guru lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya sadar dari seorang guru untuk mengajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam pendidikan sekolah dasar menurut (Hisbullah & Selvi, 2018) ilmu pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang harus ada dalam kurikulum di Indonesia, termasuk di sekolah dasar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial dan kewarganegaraan siswa. Materi IPS di SD termasuk geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, dan antropologi. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan cinta damai, serta warga dunia yang dapat memecahkan masalah sosial. Belajar IPS juga dapat membantu anak-anak mengembangkan sikap belajar yang baik, yaitu mereka diberi

kemampuan untuk menyelidiki untuk menemukan ide-ide dan konsep baru sehingga mereka dapat membuat perspektif baru untuk masa depan. Menurut (Parni, 2020)Pengembangan pendidikan IPS tidak hanya pada pengembangan kompetensi yang berkaitan dengan aspek intelektual saja. Namun keterampilan sosial menjadi satu faktor yang dikembangkan sebagai kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa dalam pendidikan IPS.

Dengan mempelajari IPS, siswa diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang kuat tentang berbagai fenomena sosial yang kompleks, dapat berpikir kritis tentang mereka, dan dapat membuat keputusan yang bijak dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu dilakukannya Observasi yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajran IPS saat ini pakah sudah sesuai dengan tujuan dari pembeljaran IPS atau belum.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Juni 2024 di SDN Sawahan 1 pada siswa kelas V. Berdasarkan hasil angket yang disebarkan kepada siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih belum maksimal. Berdasarkan Hasil angket menunjukan bahwa hanya 35% siswa yang menyatakan bahwa guru selalu mengunakan media pembelajaran, sementara 40% lainnya menyatakan Kadang, dan sisanya 25% menjawab jarang, atau tidak pernah. Berdasarkan tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dan siswa diketahui bahwa guru jarang mengunakan media pembelajaran yang bersifat digital ataupun multimedia meskipun proyektor telah terpasang untuk kelas tersebut. Selain itu pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat *teacher-centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada guru dimana guru memegang peran sentral dan utama dalam proses pembelajaran. Dalam metode ini, guru berfungsi sebagai sumber utama pengetahuan, pengendali alur pelajaran. Pada proses pembelajaran IPS materi pengaruh letak

Geografis dan kenampakan alam Indonesia sebagian besar sumber pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu buku tema dan buku paket. Kemudian, diketahui bahwa hanya sekitar 38% siswa yang selalu bertanya mengenai materi yang sulit dipahami, sedangkan sebagian besar lainnya memilih diam atau pasif. dapat disimpulkan bahwa minimnya penggunaan media menjadi salah satu penyebab utama rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, sangat penting dilakukan upaya pengembangan media pembelajaran yang edukatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Sawahan 1, berdasarkan wawancara di ketahui bahwa siswa lebih suka dengan model pembelajaran yang interaktif dan hal-hal yang berkaitan dengan teknologi, namun karena kurangnya sumber belajar guru hanya menggunakan bahan ajar pegangan seperti halnya LKS dan buku paket sebagai sumber belajar untuk menjelaskan konsep materi saat kegiatan pembelajaran di kelas, selain itu guru biasanya menggunakan video pembelajaran dari youtube dan membuat alat peraga sederhana.

Berdasarkan uraian tersebut, dibutuhkannya media pembelajaran yang sesuai diantaranya adalah pengembangan media pembelajaran berupa game Jumanji edukasi yang berbasis web *ganially* dapat diberikan sebagai Solusi guna meningkatkan memaham siswa terhadap mata pelajaran IPS pada siswa kelas V terutama pada materi pengaru letak geografis dan kenampkan alam di Indonesia. dengan materi pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik dan meningkatkan. Minat belajar siswa dan keberhasilan tujuan pembelajaran, terutama materi pengaruh letak geografis dan kenampkan alam di Indonesia. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, menyingkat

waktu, dan memastikan bahwa siswa memahami materi. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyimpanan konten dan pesan yang ingin disampaikan. Tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu proses pembelajaran siswa agar memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar dari media yang lebih inovatif.

Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran dapat mengalihkan perhatian dan fokus peserta didik. Salah satu masalah paling umum saat belajar adalah siswa yang tidak fokus dan jenuh dengan lingkungan mereka. Hal ini menyebabkan siswa menjadi malas dan sulit memahami pelajaran. Selain itu, peserta didik membutuhkan waktu untuk bersantai dan bersenang-senang, serta sumber daya pembelajaran permainan yang menarik. Menurut (Riska Septialia, 2018.) Media Pembelajran yang dikombinasiakn dengan permainan mengandung elemen kesenangan dan kegembiraan, yang dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik. Jadi media dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan melatih pemecahan masalah.

Penggunaan media pembelajaran akan memengaruhi kegiatan belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Salah satu cara untuk membuat belajar menjadi aktif dan menyenangkan adalah dengan mengajak peserta didik bermain sambil belajar. Bermain adalah proses belajar, sehingga peserta didik menikmati bermain. Terutama penggunaan Teknologi digital telah menjadi sangat penting di era modern saat ini, bahkan telah masuk ke dalam bidang pendidikan. Sekolah harus lebih kreatif untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam media pembelajarannya. Ini harus membuat siswa merasa senang, tertarik, dan antusias selama proses belajar menggajar, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media yang dapat di akses dengan mudah yaitu media yang berbasis digital melalui web *Genially* yaitu media Jumanji *edukasi*. Jumanji edukasi merupan game dengan model permainan dadu yang dimainkan oleh empat kelompok yang bersaing dengan kelompok lain. Kelompok pertama yang menyelesaikan permainan akan dianggap sebagai pemenang. Setiap bidak, kelompok akan maju dan tantangan harus diselesaikan sehingga kelompok tersebut dapat melanjutkan bidak selanjutnya. Jika kelompok gagal menyelesaikannya, mereka tidak akan dapat memajukan bidaknya dan mundur 3 langkag. Untuk melangkah ke bidak yang lebih jauh, kelompok tersebut harus berusaha keras untuk menyelesaikan tantangan yang berisikan soal sampai akhir dan mengalahkan kelompok lain untuk mencapai puncak.

Selain itu, diharapkan bahwa media pembelajran ini mampu menarik perhatian siswa juga membangkitkan minat dan motivasi dalam belajahannya karena memungkinkan partisipasi aktif siswa dalam belajar, menyenangkan untuk dilakukan, dan mampu memberikan umpan balik langsung, dll. Menurut (Wahab Isroni, 2023) Game *edukasi* memungkinkan pengguna dapat melihat masalah yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti memilih judul penelitian dengan bertajuk "Pengembangan Media Pembelajaran Jumanji *Edukasi* Berbasis Web *Genially* Pada Pembelajaran IPS Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V SDN Sawahan 1".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, terdapat permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi dari masalah dalam penelitian ini sebagai berikut. Ketika peneliti melakukan observasi di SDN Sawahan 1 peneliti menemukan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran saat

mengajar materi pengaruh Letak Geografis. Guru lebih cenderung memusatkan pembelajaran pada buku LKS. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Bagaimana penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi Letak Geografis?

Metode mengajar yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran *teacher-centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada guru, pada proses pembelajaran guru masih mendominasi, pada proses pembelajaran. Sehingga peserta didik menjadi pasif dan tidak aktif dalam proses belajar. Bagaimana pendekatan pembelajaran guru yang tepat untuk setiap kali melakukan kegiatan pembelajaran?

Dalam menjelaskan materi guru melum mengoptimalkan penggunaan media sedangkan dalam ruang kelas terdapat proyektor yang dapat digunakan untuk menmpilkan sumber belajar maupun media pembelajran.

Peserta didik kurang memahami materi pengaruh letak geografis Indonesia. Hal ini disebabkan oleh kurannya minat belajar peserta didik terhadap materi pengaruh letak geografis dan menyebabkan peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami materi tersebut. Bagaimana cara mengatasi rendahnya pemahaman materi Letak Geografis pada peserta didik?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan dimaksudkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang bertujuan agar ruang lingkup penelitian ini terfokus pada masalah yang ingin di pecahkan. Penelitian ini nantinya akan menitik beratkan pada Pengembangan Media Pembelajaran Jumanji Edukasi Berbasis Web

Genially Pada Pembelajaran IPS Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V.

D. Rumusan Masalah

Setelah masalah diidentifikasi di atas, penyelesaian masalah yang dilakukan adalah sebagai berikut.:

1. Bagaiman kevalidan media pembelajaran Jumanji *edukasi* berbasis web *ganially* untuk Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V.?
2. Bagimana kepraktisan media pembelajaran Jumanji *edukasi* berbasis web *ganially* untuk Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V?
3. Bagaimna keefektifan media pembelajaran Jumanji *edukasi* berbasis web *ganially* untuk Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V.?

E. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui kevalidan media pembelajran Jumanji *edukasi* berbasis web *ganially* dalam Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajran Jumanji *edukasi* berbasis web *ganially* dalam Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajran Jumanji *edukasi* berbasis web *ganially* dalam Materi Pengaruh Letak Geografis Dan Kenampakan Alam Indonesia Kelas V.

F. Manfaat Penelitian

Salah satu manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis,

   Penelitian ini diharapkan mampu berfungsi sebagai alat untuk mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, terutama pada materi pengaruh letak geografis dan kenampakan alam Indonesia.

2. Secara praktis

   Penelitian pengembangkan media pembelajran Jumanji edukasi, yang akan membantu siswa memahami materi yang awalnya *abstrak* menjadi lebih jelas.

   a. Bagi Guru, media ini diharapkan dapat berfungsi sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa, membangkitkan minat siswa untuk belajar, memudahkan guru untuk menyampaikan materi, dan memusatkan fokus belajar pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
   b. Untuk Siswa: Pengembangan media ini diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi aktif dan membantu siswa memahami materi tengan letak geografis dan kenampkan alamnya.

DAFTAR PUSTAKA

Amber L, D. (2022, Februari 22). *Learning the Jumanji Board Game Rules for a Wild Time*. Love to Know.

Ayuningtyas, G., Mutiara Bilqis, N., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar*. http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id

Dan, B., & Skripsi, S. (t.t.). *Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi*.

Eve Harding. (2023, Januari 18). *Kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis permainan*. Bedrock Learning.

Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (t.t.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran │i Media Pembelajaran*.

Hisbullah, S. P., & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara TIMUR.

Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(3), 141–149. https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25

Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. *VII*.

Kartini, P., & Fitriyani, F. (2023). Development of Jumbar Media (Jumanji Bangun Datar) in Improving Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 149–161. https://doi.org/10.51178/jsr.v4i2.1516

NBFSOFT. (2023, Januari 24). *Model ADDIE*. NBFSOFT EDUKATION.

Nurdyansyah, O., Pd, S., & Pd, M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Diterbitkan oleh 11.

Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Cross-border*, *3*(2), 96–105.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 7911–7915.

Riska Septialia. (2018). *Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajran Fisika SMP Kelas VII Materi*.

Septyaningrum, A. R., Sahari, S., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Manggis 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 5041–5051.

Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6040-6048.

Usep Kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (2016 ed.). PT Book Mart Indonesia.

Wahab Isroni, A. M. F. (2023, Januari 15). *Game Education Sebagai Media Alternatif Pembelajaran*. MTSS MA`Arif NU 1 Kedungbanten.

Wiki.Jumanji. (2019). *Jumanji (Permainan Papan)*. Fandom.

wirasena. (2024, Januari 8). *Pemanfatan Platform Genially Dalam Pengaplikasian Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Kelas 5 di Sekolah Alam Rahmadhani*. Wirasena Tabloid Pengabdian UNP Kediri.