

PENGEMBANGAN MEDIA PETA INTERAKTIF BERBASIS STEAM BERBANTUAN *GENIALLY* PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Widya Agneska¹, Muhammad Sofwan², Muhammad Sholeh³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi^{1,2,3}
e-mail: widya.agneaka02@gmail.com¹, muhammad.sofwan@unja.ac.id²,
muhammad95sholeh@unja.ac.id³

Diterima: 01/09/2026; Direvisi: 04/09/2026; Diterbitkan: 16/09/2026

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS materi Perhimpunan Bangsa-Bangsa Asia Tenggara (ASEAN) di kelas V Sekolah Dasar masih cenderung konvensional dan berpusat pada guru, sehingga peserta didik memiliki keterbatasan dalam mengeksplorasi informasi geografis, ekonomi, dan budaya negara-negara ASEAN secara aktif dan bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media peta interaktif “Jelajah ASEAN” berbasis pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) berbantuan *Genially* serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisannya dalam pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas V SDN 14/I Sungai Baung. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta angket respons guru dan peserta didik, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media “Jelajah ASEAN” memperoleh tingkat validitas rata-rata sebesar 88,47% dengan kategori sangat valid, meliputi validasi ahli media sebesar 96%, ahli materi sebesar 78,6%, dan ahli bahasa sebesar 90,8%. Tingkat kepraktisan berdasarkan respons guru sebesar 96%, uji coba kelompok kecil sebesar 93%, dan uji coba kelompok besar sebesar 92%, yang seluruhnya berkategori sangat praktis. Dengan demikian, media peta interaktif “Jelajah ASEAN” berbasis STEAM berbantuan *Genially* dinyatakan sangat valid dan sangat praktis serta layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi ASEAN di kelas V Sekolah Dasar.

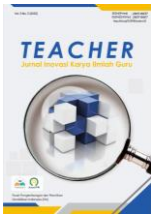
Kata Kunci: *Media Peta Interaktif, STEAM, Genially, ASEAN, Pembelajaran IPAS*

ABSTRACT

Learning Social and Natural Sciences (IPAS) on the topic of the Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) in fifth-grade elementary schools is still predominantly conventional and teacher-centered, limiting students' opportunities to actively and meaningfully explore the geographical, economic, and cultural information of ASEAN countries. This study aimed to develop the “Jelajah ASEAN” interactive map media based on the STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) approach assisted by *Genially* and to determine its validity and practicality for fifth-grade IPAS learning in elementary school. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate stages. The research subjects were a teacher and fifth-grade students at SDN 14/I Sungai Baung. Data were collected through validation questionnaires administered to media, material, and language experts, as well as response questionnaires completed by the teacher and students. The data

Copyright (c) 2026 TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru

 <https://doi.org/10.51878/teacher.v6i3.15578>



were analyzed using descriptive quantitative analysis. The results showed that the “Jelajah ASEAN” media achieved an average validity score of 88.47%, categorized as very valid, with media expert validation of 96%, material expert validation of 78.6%, and language expert validation of 90.8%. The practicality scores based on the teacher’s response, small-group trial, and large-group trial were 96%, 93%, and 92%, respectively, all categorized as very practical. Therefore, the STEAM-based “Jelajah ASEAN” interactive map media assisted by Genially is considered very valid and very practical and is suitable for use as an IPAS learning medium for the ASEAN topic in fifth-grade elementary schools.

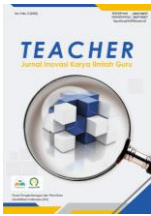
Keywords: *Interactive Map Media, STEAM, Genially, ASEAN, IPAS Learning*

PENDAHULUAN

Krisis pembelajaran masih menjadi salah satu tantangan dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam memastikan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, inklusif, dan mampu menjawab kebutuhan perkembangan zaman. Global Education Monitoring Report menegaskan bahwa persoalan pemerataan dan kualitas pembelajaran masih menjadi perhatian dalam agenda pendidikan global, sehingga penguatan kualitas proses pembelajaran perlu dilakukan secara berkelanjutan (GEM Report, 2025). Dalam konteks Indonesia, tantangan tersebut juga tercermin pada capaian peserta didik dalam asesmen internasional. Hasil Programme for International Student Assessment menunjukkan bahwa skor rata-rata literasi sains peserta didik Indonesia pada tahun 2022 berada pada angka 383, yang menunjukkan masih perlunya penguatan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan pengetahuan sains dalam berbagai konteks (PISA, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi, menghubungkan, dan menerapkan pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih aktif semakin relevan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran dan mendorong pengembangan kompetensi secara kontekstual. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar mengintegrasikan pengetahuan alam dan sosial sehingga peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu menghubungkan berbagai fenomena dengan lingkungan kehidupan sehari-hari. Kebijakan pendidikan nasional juga menekankan pentingnya pembentukan kebiasaan belajar yang mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh, termasuk melalui pengalaman belajar yang relevan dan bermakna (Kemendikbud, 2025). Pada Fase C, pembelajaran IPAS menuntut peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mengamati, mengolah informasi, menganalisis hubungan, serta mengomunikasikan hasil pemahaman secara lebih mandiri. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS pada kelas V membutuhkan media yang mampu membantu peserta didik memahami informasi secara konkret sekaligus memberikan ruang untuk mengeksplorasi berbagai konsep secara interaktif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran tersebut adalah pemanfaatan media digital yang memiliki unsur interaktivitas dan visualisasi. Media peta digital menjadi salah satu bentuk media yang relevan dalam pembelajaran sosial karena dapat membantu peserta didik memperoleh informasi mengenai lokasi dan karakteristik wilayah secara lebih konkret dibandingkan penyajian informasi melalui teks semata. Penelitian mengenai kebutuhan media peta digital menunjukkan bahwa penggunaan media digital diperlukan untuk mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar dan memberikan alternatif

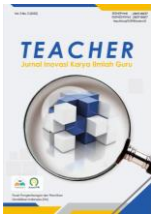


penyajian informasi yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran peserta didik (Rahmawati et al., 2024). Pengembangan media peta interaktif juga telah diterapkan pada pembelajaran IPAS kelas V dan menunjukkan bahwa platform digital dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media yang mendukung proses pembelajaran serta pencapaian hasil belajar peserta didik (Ramadhani & Kurnianto, 2025).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa peta interaktif memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai media yang tidak hanya menyajikan informasi geografis, tetapi juga mengintegrasikan berbagai informasi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dieksplorasi. Kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif juga berkaitan dengan kemampuan media dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik. Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media yang memadukan unsur visual, interaktivitas, dan aktivitas pembelajaran dapat digunakan untuk mengelola serta meningkatkan minat belajar peserta didik (Arum et al., 2025). Penggunaan *Genially* juga telah dilaporkan sebagai salah satu alternatif media yang dapat membantu meningkatkan minat belajar melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif (Khoirun Ni'mah et al., 2022). Di sisi lain, pengembangan media pembelajaran elektronik interaktif menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ilmu sosial dapat mendukung motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran secara lebih aktif (Utami & Ratnaningrum, 2025). Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif memiliki peluang untuk mengatasi pembelajaran yang masih didominasi oleh penyajian materi secara statis dan memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Selain aspek interaktivitas, pengembangan media pembelajaran perlu diarahkan pada pendekatan yang mampu mengintegrasikan berbagai keterampilan dan disiplin ilmu. Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena mengintegrasikan berbagai bidang pengetahuan melalui aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan mampu memecahkan masalah. Implementasi STEAM dipandang sebagai strategi yang dapat mendukung pengembangan kecakapan abad ke-21 melalui pembelajaran yang menghubungkan berbagai disiplin ilmu dalam pengalaman belajar yang bermakna (Barkah et al., 2024). Perkembangan kajian STEAM juga menunjukkan bahwa pendekatan tersebut memiliki keterkaitan dengan penguatan keterampilan 5C yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan pembelajaran dan kehidupan pada masa mendatang (Febriawati et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi STEAM ke dalam media pembelajaran IPAS dapat menjadi strategi untuk mengembangkan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendorong keterlibatan kognitif dan keterampilan peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis STEAM telah mulai diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, termasuk melalui pengembangan media interaktif untuk materi yang membutuhkan pemahaman proses dan hubungan antarkonsep. Penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis STEAM pada pembelajaran IPAS kelas V menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat diintegrasikan ke dalam pengembangan media untuk mendukung pembelajaran di sekolah dasar (Fathin et al., 2026). Selain itu, pemanfaatan teknologi interaktif dalam bentuk peta juga terus berkembang sebagai alternatif untuk menyajikan informasi secara lebih konkret dan menarik. Media peta budaya interaktif berbasis augmented reality, misalnya, telah dikembangkan untuk mendukung keterampilan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran sekolah dasar (Miranda & Gunansyah, 2026).



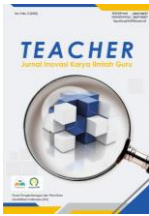
Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi interaktif dengan materi sosial dan budaya memiliki peluang besar untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Namun, pengembangan media yang secara khusus menggabungkan peta interaktif, pendekatan STEAM, dan platform *Genially* untuk pembelajaran IPAS materi ASEAN pada kelas V masih perlu dikaji lebih lanjut.

Kesenjangan tersebut semakin terlihat ketika penelitian terdahulu tentang materi ASEAN dibandingkan dengan kebutuhan pembelajaran yang berkembang saat ini. Pengembangan media pembelajaran IPS pada tema ASEAN untuk siswa sekolah dasar telah dilakukan dan menunjukkan adanya perhatian terhadap kebutuhan media yang dapat membantu peserta didik memahami materi mengenai negara-negara di kawasan Asia Tenggara (Sundari et al., 2023). Meskipun demikian, media untuk materi ASEAN masih memiliki peluang untuk dikembangkan dengan karakteristik yang lebih interaktif, kontekstual, dan mengintegrasikan keterampilan lintas disiplin. Di sisi lain, penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains menunjukkan bahwa model ADDIE dapat digunakan secara sistematis dalam proses pengembangan media pembelajaran melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Latip, 2022). Pendekatan penelitian dan pengembangan juga memungkinkan peneliti menghasilkan suatu produk pembelajaran melalui proses yang sistematis sekaligus menguji kualitas produk berdasarkan kebutuhan pengguna dan hasil evaluasi (Waruwu, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan media statis sekaligus mengintegrasikan visualisasi geografis, interaktivitas digital, dan keterampilan lintas disiplin dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menawarkan inovasi berupa media peta interaktif “Jelajah ASEAN” berbasis STEAM berbantuan *Genially* yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik kelas V mengeksplorasi informasi mengenai negara-negara ASEAN melalui peta dan fitur digital yang interaktif. Media tersebut tidak hanya diarahkan untuk menyajikan informasi mengenai lokasi negara, tetapi juga menghubungkan aspek geografis, ekonomi, sosial, budaya, teknologi, dan aktivitas pembelajaran dalam satu kesatuan media. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluate* sehingga proses pengembangan dapat dilakukan secara sistematis sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, mengetahui tingkat validitas, dan mengetahui tingkat kepraktisan media peta interaktif “Jelajah ASEAN” berbasis STEAM berbantuan *Genially* pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluate*. Tahap *Analyze* dilakukan melalui analisis kebutuhan, kurikulum, karakteristik peserta didik, serta sarana dan prasarana pembelajaran di SDN 14/I Sungai Baung sebagai dasar pengembangan media. Tahap *Design* meliputi penyusunan rancangan media, materi pembelajaran, aktivitas berbasis STEAM, serta *storyboard* peta interaktif “Jelajah ASEAN”. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan prototipe menggunakan *Genially* yang dilengkapi dengan aktivitas atau sumber pendukung melalui Quizizz dan YouTube, kemudian produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan dan menentukan kelayakan produk sebelum diimplementasikan. Tahap *Implementation* dilakukan



melalui uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 peserta didik dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 22 peserta didik kelas V, sedangkan tahap *Evaluate* dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan untuk memperbaiki produk berdasarkan hasil analisis dan masukan dari validator maupun pengguna.

Subjek penelitian terdiri atas guru dan peserta didik kelas V SDN 14/I Sungai Baung. Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta angket respons guru dan peserta didik yang menggunakan skala Likert. Angket validasi digunakan untuk memperoleh data tingkat validitas media, sedangkan angket respons digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media setelah digunakan dalam pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase perolehan skor terhadap skor maksimal, kemudian hasilnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas dan kepraktisan yang telah ditetapkan. Hasil penilaian validator digunakan untuk menentukan tingkat validitas produk, sedangkan hasil respons guru dan peserta didik digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan media peta interaktif “Jelajah ASEAN” berbasis STEAM berbantuan Genially.

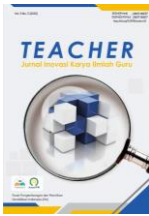
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian berupa media peta interaktif “Jelajah ASEAN” berbasis pendekatan STEAM berbantuan *Genially* yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran IPAS materi ASEAN di kelas V Sekolah Dasar. Media yang dihasilkan memuat informasi mengenai ASEAN, peta interaktif negara-negara anggota, materi kerja sama antarnegara, serta aktivitas evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan dan kuis daring. Pengembangan produk dilaksanakan berdasarkan tahapan ADDIE yang meliputi *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluate*. Produk akhir diperoleh setelah melalui proses analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi ahli, serta uji coba kepada guru dan peserta didik. Hasil pada setiap tahapan pengembangan menunjukkan adanya proses penyempurnaan produk berdasarkan kebutuhan pembelajaran dan masukan dari validator maupun pengguna.

Pada tahap *Analyze*, hasil observasi dan wawancara di SDN 14/I Sungai Baung menunjukkan bahwa pembelajaran materi ASEAN masih menggunakan media berupa globe dan peta dinding secara terbatas. Peserta didik belum memiliki pengalaman menggunakan media peta interaktif untuk mengeksplorasi informasi mengenai negara-negara ASEAN. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan ketika membaca keterangan pada peta konvensional karena ukuran informasi yang relatif kecil. Hasil analisis karakteristik peserta didik menunjukkan perlunya media yang mampu menyajikan informasi secara visual, konkret, dan mudah dieksplorasi. Ketersediaan proyektor dan laptop di sekolah juga mendukung penerapan media digital dalam proses pembelajaran sehingga hasil analisis tersebut menjadi dasar pengembangan media “Jelajah ASEAN”.

Tahap *Design* menghasilkan rancangan media dengan judul “Jelajah ASEAN: Petualangan Belajar Negara-Negara Asia Tenggara”. Media dirancang menggunakan konsep *adventure-based learning* dengan karakter pemandu yang mengarahkan peserta didik selama proses eksplorasi. Struktur media terdiri atas halaman pembuka, petunjuk penggunaan, informasi umum, menu belajar, peta interaktif, materi kerja sama ASEAN, permainan pemanasan, dan evaluasi. Peta interaktif dirancang menggunakan fitur *hotspot* sehingga peserta didik dapat memilih negara tertentu untuk memperoleh informasi yang tersedia. Rancangan



tersebut kemudian dituangkan ke dalam *storyboard* sebagai acuan dalam pengembangan prototipe menggunakan Genially, Quizizz, dan YouTube.

Tahap *Development* menghasilkan prototipe media yang selanjutnya melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan dalam dua tahap untuk setiap aspek sehingga produk dapat diperbaiki berdasarkan saran dan masukan validator. Pada validasi media, perbaikan terutama diarahkan pada penyempurnaan tampilan dan unsur visual media agar lebih mudah digunakan oleh peserta didik. Pada validasi materi, revisi dilakukan terhadap kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, penyajian materi, prosedur penggunaan media, dan kesesuaian video dengan materi ASEAN. Pada aspek bahasa, perbaikan dilakukan terhadap penggunaan kalimat, ejaan, tanda baca, dan gaya penyajian agar bahasa dalam media lebih komunikatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

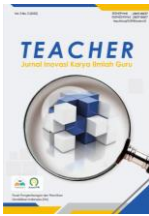
Hasil validasi akhir dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk sebelum tahap implementasi. Rekapitulasi hasil validasi dari ketiga aspek tersebut disajikan pada Tabel 1. Penyajian hasil validasi dalam satu tabel dilakukan agar perbandingan kualitas media, materi, dan bahasa dapat terlihat secara ringkas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai telah mencapai kategori kelayakan yang memadai untuk digunakan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa media “Jelajah ASEAN” telah memenuhi kriteria validitas dan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba pengguna.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Peta Interaktif “Jelajah ASEAN”

No.	Aspek Validasi	Persentase	Kategori
1.	Validasi Media	96%	Sangat Valid
2.	Validasi Materi	78,6%	Valid
3.	Validasi Bahasa	90,8%	Sangat Valid
4.	Rata-rata Validitas	88,47%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, aspek media memperoleh hasil validasi paling tinggi dibandingkan aspek lainnya, sedangkan aspek materi menjadi aspek yang masih memiliki ruang pengembangan paling besar. Meskipun demikian, seluruh aspek telah mencapai kategori valid sehingga produk dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator berhasil meningkatkan kualitas produk sebelum digunakan oleh pengguna. Perbaikan pada materi dan bahasa memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterbacaan dan kesesuaian isi media dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, hasil validasi memberikan dasar bahwa media “Jelajah ASEAN” telah memenuhi persyaratan kelayakan untuk diuji kepada guru dan peserta didik.

Tahap *Implementation* dilakukan untuk memperoleh data kepraktisan media berdasarkan pengalaman pengguna dalam pembelajaran. Implementasi melibatkan guru sebagai pengguna dan peserta didik melalui uji coba kelompok kecil serta kelompok besar. Selama pelaksanaan, peserta didik menggunakan peta interaktif untuk mengeksplorasi informasi negara-negara ASEAN, mengikuti permainan “Tantangan Peta Buta”, dan menyelesaikan evaluasi melalui Quizizz. Guru memberikan pendampingan selama proses pembelajaran, terutama ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur media. Rekapitulasi hasil respons guru dan peserta didik pada setiap bentuk implementasi disajikan pada Tabel 2.



Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media Peta Interaktif “Jelajah ASEAN”

No.	Sumber Data	Persentase	Kategori
1.	Respons Guru	96%	Sangat Praktis
2.	Uji Coba Kelompok Kecil	93%	Sangat Praktis
3.	Uji Coba Kelompok Besar	92%	Sangat Praktis

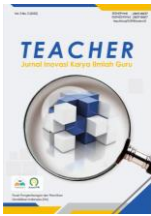
Berdasarkan Tabel 2, hasil respons pengguna menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis pada seluruh bentuk implementasi. Respons guru menunjukkan bahwa media mudah digunakan, sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, serta mampu mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pada uji coba kelompok kecil, peserta didik menunjukkan antusiasme dalam mengeksplorasi peta dan mengikuti aktivitas yang tersedia dalam media. Hasil uji coba kelompok besar juga menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam situasi pembelajaran dengan jumlah peserta didik yang lebih banyak tanpa memerlukan revisi lanjutan. Secara keseluruhan, tahap implementasi menunjukkan bahwa media “Jelajah ASEAN” dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran IPAS materi ASEAN di kelas V Sekolah Dasar.

Tahap *Evaluate* dilakukan secara berkelanjutan dengan memperhatikan hasil pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi pada tahap analisis memastikan bahwa kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi sarana dan prasarana telah menjadi dasar pengembangan produk. Evaluasi pada tahap desain dilakukan dengan meninjau kesesuaian struktur media, *storyboard*, materi, dan aktivitas pembelajaran sebelum prototipe dikembangkan. Evaluasi pada tahap pengembangan dilakukan melalui proses validasi dan revisi berdasarkan masukan ahli, sedangkan evaluasi pada tahap implementasi dilakukan melalui respons guru dan peserta didik. Hasil keseluruhan proses menunjukkan bahwa media peta interaktif “Jelajah ASEAN” berbasis STEAM berbantuan *Genially* telah melalui proses pengembangan dan pengujian secara sistematis serta memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS materi ASEAN.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media digital interaktif dalam pembelajaran IPAS materi ASEAN berkaitan dengan kebutuhan peserta didik terhadap pengalaman belajar yang lebih visual, konkret, dan melibatkan aktivitas eksplorasi. Kondisi pembelajaran yang sebelumnya masih mengandalkan globe dan peta dinding menyebabkan peserta didik memiliki ruang yang terbatas untuk mengeksplorasi informasi geografis dan karakteristik negara-negara ASEAN secara mandiri. Irawati et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS pada era abad ke-21 menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, media “Jelajah ASEAN” memberikan alternatif dengan mengubah informasi geografis menjadi objek yang dapat dieksplorasi melalui navigasi digital. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media interaktif bukan hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga dengan penciptaan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi.

Karakteristik visual dan interaktif pada media “Jelajah ASEAN” memberikan dukungan terhadap penyajian materi IPAS yang membutuhkan representasi informasi secara konkret. Peta yang dilengkapi titik interaktif memungkinkan peserta didik mengakses informasi suatu negara berdasarkan pilihan mereka sehingga proses memahami materi berlangsung melalui eksplorasi.



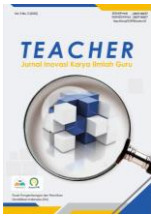
Wahid et al. (2026) menunjukkan bahwa media visual interaktif pada pembelajaran IPAS kelas V dapat dikembangkan sebagai sarana untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan mendukung proses belajar peserta didik. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa unsur visual yang dipadukan dengan interaktivitas dapat membantu mengatasi keterbatasan penyajian materi melalui media konvensional. Dengan demikian, kekuatan media “Jelajah ASEAN” terletak pada kemampuannya mengubah peta dari sekadar objek visual menjadi sumber informasi yang dapat dieksplorasi secara aktif.

Penggunaan media visual interaktif juga dapat menjelaskan keterlibatan peserta didik selama proses uji coba. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk memilih menu, mengeksplorasi negara-negara ASEAN, mengikuti permainan, serta menyelesaikan evaluasi melalui aktivitas digital yang tersedia dalam media. Vanoni et al. (2025) menunjukkan bahwa media visual interaktif dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian ini karena interaksi peserta didik dengan media tidak berhenti pada aktivitas melihat informasi, tetapi dilanjutkan dengan tindakan memilih, mengeksplorasi, dan menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, interaktivitas dalam media dapat dimaknai sebagai komponen yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih partisipatif pada materi ASEAN.

Pemanfaatan platform *Genially* dalam penelitian ini memperluas fungsi media digital karena memungkinkan materi, visualisasi, navigasi, permainan, dan evaluasi disusun dalam satu lingkungan pembelajaran. Lahamado et al. (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis aplikasi digital memiliki relevansi dalam pembelajaran IPS sekolah dasar karena dapat memberikan alternatif penyajian materi yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan *Genially* pada penelitian ini memiliki karakteristik yang sejalan dengan kebutuhan tersebut, tetapi dikembangkan lebih spesifik melalui peta berbasis titik interaktif untuk materi ASEAN. Selain itu, Wicaksono et al. (2025) menunjukkan bahwa *Genially* dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS berbasis proyek untuk mendukung keterlibatan peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat pemanfaatan *Genially* sebagai media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi untuk menampilkan materi, tetapi juga dapat menjadi ruang interaksi dan aktivitas belajar peserta didik.

Integrasi pendekatan STEAM memberikan karakteristik khusus pada media “Jelajah ASEAN” karena penggunaan teknologi tidak berdiri sendiri, tetapi dipadukan dengan aktivitas yang melibatkan berbagai keterampilan dalam proses pembelajaran. Salsabila et al. (2025) menekankan bahwa media digital interaktif memiliki peran penting dalam pembelajaran STEAM karena dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas kognitif dan penggunaan teknologi secara terpadu. Dalam penelitian ini, integrasi tersebut diwujudkan melalui eksplorasi peta, pengamatan informasi, penyelesaian tantangan, dan kegiatan evaluasi yang disusun dalam satu rangkaian pengalaman belajar. Adityarini (2025) menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran STEAM berbasis media digital dapat diarahkan untuk mendukung penguatan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik. Oleh karena itu, penerapan STEAM pada “Jelajah ASEAN” dapat dimaknai sebagai upaya untuk menjadikan media digital tidak sekadar sebagai alat penyaji materi, tetapi sebagai sarana yang memfasilitasi keterpaduan berbagai aktivitas belajar.

Hasil validasi dan revisi produk menunjukkan bahwa kualitas media berkembang melalui proses penilaian dan penyempurnaan berdasarkan masukan ahli. Perbaikan terhadap



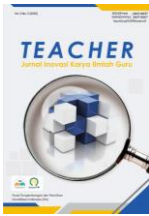
kesesuaian materi, penyajian, bahasa, dan komponen media menunjukkan bahwa produk pengembangan membutuhkan proses evaluasi sebelum digunakan oleh peserta didik secara langsung. Nasihah dan Utami (2024) menunjukkan bahwa validitas dan kepraktisan merupakan komponen penting dalam pengembangan media pembelajaran karena keduanya memberikan gambaran mengenai kelayakan produk untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, proses validasi tidak hanya berfungsi untuk menghasilkan penilaian terhadap produk, tetapi juga memberikan dasar bagi peneliti untuk melakukan revisi terhadap bagian yang masih memerlukan penyempurnaan. Dengan demikian, hasil validasi dapat dimaknai sebagai bukti bahwa proses pengembangan secara bertahap berkontribusi terhadap peningkatan kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran.

Kepraktisan media yang ditunjukkan melalui respons guru dan peserta didik dapat dipahami dari kemudahan penggunaan, struktur media yang sistematis, serta keberagaman aktivitas yang tersedia. Permainan dalam media juga memberikan alternatif pengalaman belajar yang dapat membuat pembelajaran materi ASEAN lebih bervariasi dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian informasi. Fatma (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung pengalaman belajar peserta didik. Pada konteks materi ASEAN, Virawati et al. (2023) menunjukkan bahwa media permainan juga dapat dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Selain itu, Kiswah et al. (2025) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dapat mendukung keaktifan dalam pembelajaran materi ASEAN, sehingga penggunaan media interaktif dalam penelitian ini memiliki relevansi dengan kebutuhan pembelajaran yang lebih partisipatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media “Jelajah ASEAN” memiliki kontribusi pada penyediaan alternatif media pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan peta interaktif, multimedia, permainan, dan pendekatan STEAM dalam satu produk. Keunggulan tersebut membedakan media yang dikembangkan dari media pembelajaran ASEAN yang hanya menekankan penyajian materi atau permainan secara terpisah. Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa penerimaan positif dari guru dan peserta didik berkaitan dengan kemampuan media dalam menyediakan aktivitas belajar yang mudah diikuti dan memungkinkan peserta didik mengeksplorasi informasi secara mandiri. Meskipun demikian, hasil penelitian ini belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar karena penelitian difokuskan pada pengembangan, validitas, dan kepraktisan produk. Keterbatasan uji coba pada satu sekolah menunjukkan bahwa penerapan media pada sekolah dengan karakteristik peserta didik dan ketersediaan sarana yang berbeda masih memerlukan pengujian lebih lanjut.

KESIMPULAN

Pengembangan media peta interaktif “Jelajah ASEAN” berbasis pendekatan STEAM berbantuan *Genially* menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS materi ASEAN di kelas V Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan mampu memadukan penyajian informasi geografis, aktivitas eksplorasi, permainan, dan evaluasi dalam pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga memberikan alternatif terhadap penggunaan media pembelajaran konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan berdasarkan penilaian ahli serta respons guru dan peserta didik, sehingga layak digunakan sebagai media pendukung dalam

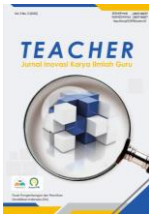


pembelajaran IPAS materi ASEAN. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi peta interaktif, teknologi digital, dan pendekatan STEAM dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar. Meskipun demikian, kelayakan yang diperoleh dalam penelitian ini belum dapat dimaknai sebagai bukti efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar karena penelitian belum melakukan pengujian efektivitas secara eksperimental.

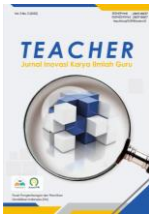
Media “Jelajah ASEAN” memiliki prospek untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi IPAS maupun muatan pembelajaran lain dengan menyesuaikan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Pengembangan berikutnya dapat memperkaya fitur interaktif, variasi aktivitas, serta bentuk evaluasi agar media dapat digunakan pada konteks pembelajaran yang lebih beragam. Penelitian selanjutnya juga perlu menguji efektivitas media melalui desain penelitian yang memungkinkan pengukuran perubahan hasil belajar, seperti *pre-test* dan *post-test* atau analisis *N-Gain*. Selain itu, uji coba perlu diperluas pada jumlah peserta didik, jenjang, dan sekolah dengan karakteristik sarana dan kondisi pembelajaran yang berbeda untuk memperoleh bukti penerapan yang lebih komprehensif. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar awal bagi pengembangan dan pengujian media pembelajaran digital interaktif yang lebih luas dalam mendukung pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityarini, E. (2025). Pengembangan modul pembelajaran STEAM berbasis media digital untuk penguatan kompetensi literasi dan numerasi siswa madrasah. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3294–3309. <https://doi.org/10.61227/arji.v7i4.634>
- Arum, W. S. A., Khalilah, H. N., Marini, A., Yarmi, G., Safitri, D., & Dewiyani, L. (2025). Managing students’ learning interest in civics learning through a Genially-based interactive multimedia. *Journal of Education and Learning*, 19(2), 658–664. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21264>
- Barkah, E. S., Awaludin, D., & Bahtiar, M. I. E. A. (2024). Implementasi model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics): Strategi peningkatan kecakapan abad 21. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(9), 3501–3511. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i9.1497>
- Fathin, R. S., Wijayanti, A., & Patonah, S. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis STEAM dalam pembelajaran IPAS kelas V “Siklus Air” di sekolah dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(1), 302–316. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/wp/article/view/25890>
- Fatma, N. (2022). Penerapan media pembelajaran Genially untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://journal.uinsuna.ac.id/index.php/genderangasa/article/view/955>
- Febriawati, R. N., Adhim, F., Hariyanto, & Pradana, P. H. (2024). Emerging trends in STEAM education: Advancing 5C skills for future-ready learners. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 555–565. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.83194>
- GEM Report. (2025). *Women lead for learning*. Global Education Monitoring Report, UNESCO. <https://bit.ly/2025genderreport>



- Irawati, Y., Fauzi, A., & Supriyanto, T. (2025). Strategi guru IPAS dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(4), 48–54. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JPK/article/view/678>
- Kemendikbud. (2025). *Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah* (Vol. 15, Issue 1). <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2024/12/mendikdasmen-perkenalkan-7-kebiasaan-anak-indonesia-hebat>
- Kiswah, W., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Analisis pendekatan berdiferensiasi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada materi ASEAN di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 255–263. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3832>
- Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media Genially dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Lahamado, I., Lukman, L., & Zulfuraini, Z. (2025). Analisis literatur: Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 585–596. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7628>
- Latip, A. (2022). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Miranda, A. M. S., & Gunansyah, G. (2026). Pengaruh media peta budaya interaktif berbasis augmented reality terhadap keterampilan berpikir kreatif pada materi keragaman budaya siswa kelas IV SD. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 3(2), 62–70. <https://doi.org/10.62383/katalis.v3i1.3181>
- Nasihah, S. A., & Utami, R. P. (2024). Validitas dan kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran Google Sites berbasis TEM-PjBL pada materi invertebrata di kelas X SMA dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Kreativitas Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 116–123. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/inkredibel/article/view/36494>
- PISA. (2022). *PISA 2022 results*. Organisation for Economic Co-operation and Development. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Rahmawati, D. N., Kusumaningrum, S. R., Dewi, R. S. I., & Zainuddin, M. (2024). Digital map media: The needs of digital media for social studies learning in Grade IV elementary school. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/tscj.v7i1.77804>
- Ramadhani, H. A., & Kurnianto, B. (2025). Pengembangan media peta interaktif berbasis platform digital untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri Ngroto. *Elementary School*, 12, 752–764. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v12i2.4524>
- Salsabila, S. R. A., Rahman, T., & Qonita, Q. (2025). Analisis kebutuhan media digital interaktif dalam pembelajaran STEAM untuk memfasilitasi perkembangan kognitif anak usia dini. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 256–265. <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v5i2.705>
- Sundari, A., Fauzia, F. I., & Rustini, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPS pada buku tema 1 ASEAN untuk siswa kelas VI SD. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 104–111.



<https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.782>

- Utami, R. F., & Ratnaningrum, I. (2025). Interactive electronic book learning media: Social science learning motivation of students. *Indonesian Science Education Journal*, 6(2), 139–152. <https://doi.org/10.37251/isej.v6i2.1788>
- Vanoni, A., Sugiarto, R., & Asror, M. (2025). Penggunaan media visual interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi rambu-rambu lalu lintas mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4. *Nusantara Educational Review*, 3(2), 149–154. <https://doi.org/10.55732/bw3gre25>
- Virawati, Y., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter materi ASEAN untuk siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.351>
- Wahid, A., Afni, N., Amelia, H., Fadilla, N., & Citra, R. (2026). Pengembangan media visual interaktif IPAS kelas V berbasis Canva di UPTD SDN 96 Barru: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 18881–18885. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4392>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- 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/10.38048/jipcb.v12i4.5477>