

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
PAPAN LOMPAT DIGITAL BERBASIS *GENIALLY* PADA
MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA
KELAS IV SD NEGERI 065013 MEDAN
T.P 2023/2024**

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan papan lompat digital berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya kelas IV-A SD Negeri 065013 Medan. Penelitian ini berpopulasi di Kelas IV SD Negeri 065013 Medan dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV-A SD Negeri 065013 Medan. Penelitian pengembangan ini juga untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model PPE yang mencakup tiga langkah antara lain: Planning (Perencanaan), Production (Produksi), dan Evaluation (Evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui Penelitian ini menggunakan data uji kevalidan oleh validator media dan validator materi sedangkan data uji kepraktisan oleh guru kelas IV dan peserta didik kelas IV SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket dan lembar validasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan papan lompat digital berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya Sangat Valid dengan rincian persentase kevalidan yang diberikan oleh ahli media 100% dengan kategori Sangat Valid, oleh ahli materi dihasilkan 93,3% dengan kategori Sangat Valid. Rincian Presentase kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui kelas IV SD melalui angket Respon Guru sebesar 100% dengan kategori Sangat Praktis, dan Respon peserta didik kelas IV SD sejumlah 20 orang sebesar 86,3% dengan kategori "Sangat Praktis". Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan papan lompat digital berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya kelas IV SD Negeri 065013 Medan Sangat Valid dan Sangat Praktis digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

Kata kunci: Pembelajaran IPAS digital, Media Pembelajaran

**GENIALLY BASED DIGITAL JUMP BOARD ON
MATERIAL FOR THE FORMS OF SUBSTANCE AND THEIR
CHANGES CLASS IV STATE PRIMARY SCHOOL 065013 MEDAN
T.P 2023/2024**

ABSTRACT

This development research aims to develop Genially-based digital jumping board game learning media in science subjects, substance form material and changes in class IV-A of SD Negeri 065013 Medan. This study had a population in Grade IV SD Negeri 065013 Medan and the sample in this study was all students of grade IVA SD Negeri 065013 Medan. This development research is also to determine the level of validity and practicality of Canva application-based learning media. This research is a type of Research and Development (R&D) research with a PPE model that includes three steps, including: Planning, Production, and Evaluation. Data collection techniques in this study were carried out through this study using validity test data by media validators and material validators while practicality test data by grade IV teachers and grade IV elementary school students. The research instruments used in data collection are questionnaires and validation sheets. The results of this study show that Genially-based digital jumping board game learning media in science subjects material in the form of substances and their changes is Very Valid with details of the percentage of validity given by media experts 100% with the Very Valid category, by material experts produced 93.3% with the Very Valid category. Details The percentage of practicality given by teachers through grade IV elementary school through the Teacher Response questionnaire was 100% with the Very Practical category, and the response of grade IV elementary school students was 86.3% with the category "Very Practical". Therefore, it can be concluded that the learning media for digital jumping board games based on Genially in science subjects, material in the form of substances and changes in grade IV SD Negeri 065013 Medan is very valid and very practical to use for students during the learning process.

Keyword: Digital Science Learning, Learning Media