

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN GENIALLY PADA KELAS III MATERI APAKAH SEMUA HEWAN SAMA

Nada Aisyah Putri¹, Wawan Syahiril Anwar², Resyi A. Gani^{3*}

^{1,2}*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan*

³*Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pakuan*

E-mail: nadaaisyaputri889@gmail.com , resyi@unpak.ac.id

ABSTRACT

Development of Teaching Materials Using Genially on the Topic 'Are All Animals the Same?' for Third-Grade Students at SDN Ciheuleut 02 Bogor." This research employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The study involved 28 third-grade students as the test subjects to develop and evaluate the effectiveness of the interactive teaching materials. The teaching materials were validated by three experts, namely, media experts, language experts, and subject matter experts, yielding highly satisfactory results. The feasibility percentages given were 96% by media experts, 100% by language experts, and 96.2% by subject matter experts, resulting in an overall average of 97.4%, categorized as "Highly Feasible." The trial conducted on the students showed a significant improvement in understanding, with an average score of 91.3%. These results indicate that the interactive teaching materials developed using Genially are highly effective and practical for use in the learning process, and they enhance student engagement and understanding of the topic "Are All Animals the Same?"

Keywords: Teaching Material Development, Genially, Interactive Learning, Are All Animals the Same

ABSTRAK

“Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Genially Pada Materi 'Apakah Semua Hewan Sama' untuk peserta didik kelas III di SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor”. Penelitian ini menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sebanyak 28 peserta didik kelas III ditetapkan sebagai subjek uji coba untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas bahan ajar interaktif yang dirancang. Validasi bahan ajar dilaksanakan oleh tiga ahli, yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, dengan hasil yang sangat memuaskan. Persentase kelayakan yang diperoleh dari penilaian ahli media sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 96,2%, menghasilkan rata-rata total 97,4%, yang dikategorikan sebagai “Sangat Layak”. Dari uji coba yang dilaksanakan pada peserta didik dapat diketahui peningkatan pemahaman yang signifikan, dengan skor rata-rata 91,3%. Hasil tersebut menegaskan bahwa bahan ajar interaktif yang disusun menggunakan Genially efektif dan praktis

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi "Apakah Semua Hewan Sama".

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Genially, Pembelajaran Interaktif, Apakah Semua Hewan Sama

A. Pendahuluan

Genially merupakan satu dari sekian wadah digital yang menyediakan beragam fitur interaktif, telah menjadi pilihan utama bagi para pendidik dalam menciptakan bahan ajar yang atraktif dan inovatif. Sunarti, S. (2024) dengan berbagai fitur yang ditawarkannya, seperti animasi, video, gambar, dan elemen multimedia lainnya.

Penggunaan *Genially* sebagai alat untuk pengembangan bahan ajar di kelas 3 materi tentang apakah semua hewan sama memiliki beberapa alasan yang kuat. Genially sebagai platform pembuat konten interaktif dan multimedia, memberikan beragam fitur yang memungkinkan guru menghasilkan pengalaman pembelajaran yang atraktif dan dinamis bagi peserta didik.

Temuan wawancara yang sudah dilaksanakan oleh peneliti Pada tanggal 01 November 2023 di SDN Ciheuleut 02 Kota Bogor bersama Ibu Marina Meiningtias, S.Pd. selaku guru dan wali kelas III SDN Ciheuleut 02 dapat diperoleh informasi bahwa kurangnya mengoptimalkan bahan ajar karena hanya mengandalkan video yang telah disajikan di *youtube*. Sehingga kurangnya antusiasme peserta didik dan berdampak pada pemahaman dari peserta didik.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Rajab, et., al (2023) berjudul

“Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas V sekolah dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Genially membantu guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Hal ini diperkuat oleh (Firduansyah, et., al, 2023). penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Game Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV”. Temuan riset tersebut menunjukkan bahwa media game ular tangga berbasis aplikasi genially dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri Lubuklinggau valid, praktis dan efektif.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu research dan development (R&D). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri yang berada di Kota Bogor. yaitu di SDN Ciheuleut 02. Peneliti memilih tempat pengembangan tersebut karena memiliki permasalahan mengenai media pembelajaran yang kurang inovatif.

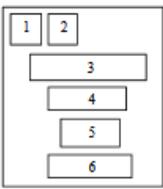
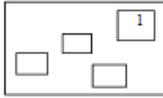
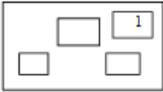
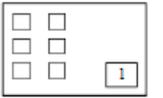
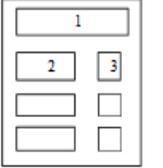
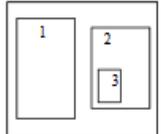
Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2024/2025. Populasi dalam penelitian adalah semua peserta didik kelas III SDN Ciheuleut 02.

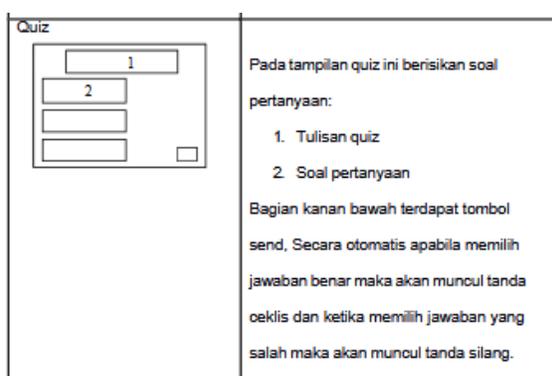
Subyek penelitian yakni peserta didik kelas III SDN Ciheuleut 02 yang berjumlah 28 orang yang mendapat responden untuk mengetahui penilaian terhadap pemanfaatan bahan ajar menggunakan genially pada materi apakah semua hewan sama, serta validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Pengembangan ADDIE (*A*)*nalyze*, (*D*)*esign*, (*D*)*evelopment*, (*I*)*mplementation*, dan (*E*)*valuation*). Rahmanda et al. (2024) memaparkan model ini untuk menghasilkan produk baru dengan melewati beberapa tahap dalam pembuatannya (*A*)*nalyze* yang berkaitan dengan keadaan awal sekolah dan kebutuhan penggunaan gianny yang belum digunakan sebelumnya.

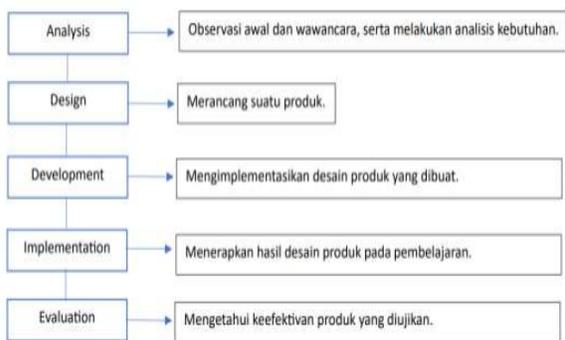
(*D*)*esign* merupakan perancangan produk awal yang akan digunakan untuk pembelajaran. (*D*)*evelopment* merupakan tahapan pembuatan produk dan diuji validitas produk melalui 3 ahli validasi agar dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Dapat disajikan pada storyboard Tabel 1., berikut:

Tabel 1. Storyboard Desain Bahan Ajar Menggunakan Genially

Kerangka Bahan Ajar	Keterangan
<p>Cover</p> 	<p>Tampilan awal yang ada pada tampilan cover ini berisikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Universitas Pakuan. 2. Logo Kampus Merdeka. 3. Judul materi 4. Kelas 5. Sekolah Dasar 6. Nama Pengembang
<p>Capaian Pembelajaran</p> 	<p>Pada bagian ini menjelaskan mengenai capaian pembelajaran materi.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> 	<p>Pada bagian ini menguraikan terkait tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.</p>
<p>Petunjuk Penggunaan</p> 	<p>Pada bagian ini menjelaskan mengenai petunjuk penggunaan bahan ajar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan petunjuk penggunaan 2. Petunjuk penggunaan bahan ajar
<p>Materi Slide 1</p> 	<p>Bagian ini berisikan materi pertanyaan esensial mengenai apakah semua hewan sama.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan pertanyaan esensial. 2. Pertanyaan. 3. Fitur tooltip pop up jika di klik menampilkan penjelasan berupa jawaban bagian tubuh setiap hewan, perbedaan bagian tubuh hewan, dan perbedaan dari kedua hewan.
<p>Materi Slide 2</p> 	<p>Tampilan ini berisikan materi mengenai ciri khas masing-masing pada hewan dan contohnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan berupa ciri khas hewan dan contohnya. 2. Gambar hewan 3. Fitur zoom in/out sebagai detail untuk memperbesar/memperkecil gambar jika kursor di arahkan pada fitur tersebut.



(I) *mplementation* merupakan penerapan produk kepada siswa yang sebelumnya sudah diuji validitas. (E) *valuation* merupakan tahapan untuk mengetahui tanggapan kesesuaian produk yang telah digunakan melalui pengisian angket. Berikut bagan tahapan model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tahapan model ADDIE

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada pengembangan bahan ajar menggunakan genially, peneliti memanfaatkan model ADDIE yang terdapat 5 tahap, diantaranya *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*.

Tahap *Analysis*

Peniliti memperoleh problematika yang menjadi dasar pengembangan produk

yaitu bahan ajar menggunakan teknologi. Diketahui peserta didik dalam proses pembelajaran masih memanfaatkan metode dan bahan ajar konvensional. Bahan ajar yang dimanfaatkan guna memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik tetap terfokus pada buku-buku yang disediakan di sekolah.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan genially sebagai bahan pembelajaran teknologi yang menarik diharapkan mampu membantu proses pembelajaran peserta didik.

Tahap *Desain*

Bahan ajar menggunakan genially ini berisi teks, audio, animasi, gambar yang memenuhi standar materi apakah semua hewan sama di SDN Ciheuleut 02 pada kelas III. Ditampilkan juga video beberapa contoh jenis hewan, dilanjutkan quiz sebagai evaluasi peserta didik. Tertuang pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Hasil Desain Pengembangan Produk Genially

Desain	Deskripsi
<p>Cover</p> 	<p>Tampilan awal menampilkan cover bahan ajar, pada bahan ajar ini berisi mengenai keterangan mater pembelajaran, Logo universitas pakuan, kampus merdeka, judul materi, kelas, sekolah dasar, dan nama pengembang.</p>
<p>Capaian Pembelajaran</p> 	<p>Tampilan ini memaparkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.</p>

Tahap *Development*

Setelah menyusun desain produk, peneliti melaksanakan uji kelayakan produk dengan tim ahli. Tim ahli menguji kelayakan bahan ajar menggunakan genially materi apakah semua hewan sama, yang nantinya akan diujikan kepada peserta didik kelas III SDN Ciheuleut 02.

Data yang diperoleh diubah menjadi nilai validitas rata-rata setelah mendapat pendapat dari ahli, dan diambil kesimpulan untuk bahan ajar menggunakan genially pada kelas III materi apakah semua hewan sama.

Tabel 3. Hasil Angket Validasi Ahli Pertama

Validator	Rata-rata total validitas
Ahli Media	89,3%
Ahli Bahasa	56%
Ahli Materi	73,7%
Rata-rata total	73%

Kesimpulan dari diatas mengenai keseluruhan hasil validasi pertama oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi adalah total skor 73% adalah sangat “sangat layak untuk bahan menggunakan genially pada kelas III materi apakah semua hewan sama.

Setelah itu dilakukan perbaikan memperoleh penilaian oleh ahli sehingga data yang diperoleh dari rata-rata nilai validitas untuk dijadikan bahan ajar menggunakan genially pada kelas III materi apakah semua hewan sama.

Tabel 4. Hasil Angket Validasi Ahli Kedua

Validator	Rata-rata total validitas
Ahli Media	96%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	96,2%
Rata-rata total	97,4%

simpulan dari tabel diatas mengenai keseluruhan hasil validasi awal oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, adalah rata-rata 97,4% tercapai “sangat layak” terhadap bahan ajar menggunakan genially pada kelas III materi apakah semua hewan sama.

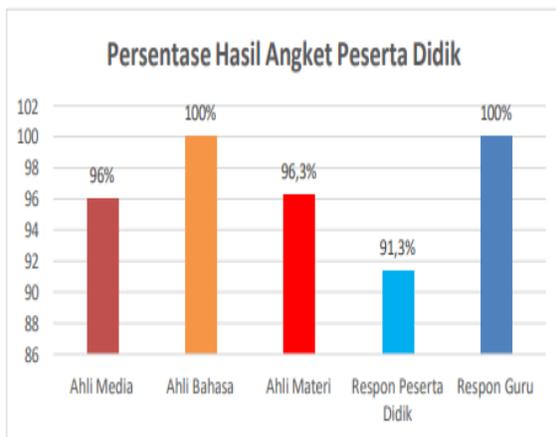
Tahap *Implementation*

Setelah tim ahli media, bahasa, dan materi dapat diketahui kekurangan produk, sehingga peneliti melakukan perbaikan pada produk agar lebih baik

lagi. Setelah produk diperbaiki kemudian diujicobakan kepada peserta didik yang berjumlah 28 peserta didik kelas III SDN Ciheuleut 02.

Tahap Evaluation

Dalam tahap ini, hasil yang dicapai tersedia dalam bentuk angket respon peserta didik. Hasil angket respon peserta didik akan digunakan untuk mengetahui kelayakan produk. Jika peserta didik dapat mengatakan bahwa angket yang dijawabnya baik dan menarik untuk proses pembelajaran, maka produk tersebut dapat dikatakan telah layak dikembangkan. Hasil ujicoba pada peserta didik adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat menggunakan bahan ajar menggunakan genially. Bahan ajar ini menggunakan genially mendukung proses pembelajaran, terutama dengan memudahkan guru dalam membuat bahan ajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Tidak hanya untuk guru tetapi juga peserta bagi didik untuk

meningkatkan motivasi dan semangat belajar.

D. Kesimpulan

Proses pengembangan, hasil pada penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar memanfaatkan Genially pada kelas III materi apakah semua hewan sama berhasil dilakukan dengan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design Development, Implementation, Evaluation*). Dalam tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran yang mengandalkan video *youtube* dan buku tema kurang efektif, sehingga di perlukan bahan ajar yang lebih interaktif. Pada tahap desain, bahan ajar dirancang agar atraktif dan sejalan dengan kebutuhan materi. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan bahan ajar yang interaktif dan menarik menggunakan fitur-fitur Genially.

Implementasi dilaksanakan dengan uji coba bahan ajar kepada peserta didik, dan dilakukan oleh guru yang menunjukkan bahwa penggunaan genially dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar.

Validasi bahan ajar dilaksanakan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan hasil yang sangat valid. Ahli media memberikan hasil persentase sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 100% dan ahli materi sebesar 96%, yang mengindikasikan bahwa bahan ajar ini sangat layak digunakan. Respon dari peserta didik juga sangat positif, dengan total persentase 91,3% yang dapat disimpulkan yakni bahan ajar tersebut berhasil meningkatkan

pemahaman dan antusiasme peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar menggunakan Genially pada kelas III materi apakah semua hewan sama dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dan termasuk kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari para ahli dan respon guru dan respon peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriandi, M. (2020). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar. *Jurnal Undiksha*, 6(2), 64–71.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Anggraeni, R., Fikri, M., Adinda, N., Jaenuddin, I., & Minasa, R. (2023). Perilaku Makan, Adaptasi Dan Menghindari Predator Pada Hewan. *Jurnal Lingkungan*, July, 1–21.
- Aprilia, I. N., Sundari, F. S., & Wijaya, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.83564>
- Artanti. (2020). Modul Pembelajaran Sma Biologi Kelas X Keanekaragaman Hayati. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 1–23. https://Repositori.Kemdikbud.Go.Id/2124/1/X_Biologi_Kd-3.2_Final.Pdf
- Ayuningtiyas, C. (2021). Sistem Reproduksi Manusia Dan Hewan. PhD Thesis, 11–71.
- Babutta, S. L. (2020). Memaknai Manusia Dalam Dimensi Mahkluk Hidup: Kajian Filosofis Dari Sudut Pandang Biologi. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(2), 48–53. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i2.225>
- Cristi. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Klasifikasi Mahkluk Hidup Kelas X SMA Negeri1 Siding. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Diana Putri. (2022). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milineal. *Journal Of Economic Perspectives*, 2(1), 14.
- E. Kosashi, M. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar. Bumi Aksara.
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian

- Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21.
<https://doi.org/10.20527/prb.v1i1.3081>
- Fajriyatul Abadiyah, & Abdul Haris. (2023). Pengaruh Financial Development Terhadap International Trade Dengan Foreign Exchange Reserves Sebagai Moderasi: Studi Negara D-8. *Jurnal Magister Ekonomi Syariah*, 2(1 Juni), 23–36.
<https://doi.org/10.14421/jmes.2023.021-02>
- 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.
- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah, H, N. H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Universitas Negeri Makassar.
- Firdiansyah, D. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV. *IPAR: Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 39-49.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development.
- Hadnistia Darmawan, N., Cahyadi, A., Hilmawan, H., Astuti, W. D., Stkip, P., & Mutiara, B. (2024).
- Jamil, B., & Raja, N. S. (2022). Impact Of Compensation, Performance Evaluation and Promotion Practices on Government Employess Performance VS private Employees. *Interdisciplinary Journal Of Contemporary Research in Business*, 3(8), 73–74.
- 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>
- Kindangen, K., Paseru, D., & Sumampouw, M. (2020). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality “Metamorfosis Hewan”. *Jurnal Ilmiah Realtech*, 16(1), 25-31.
- Magdalena, I., dkk., (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Manurung, J., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) di Sd. *JUPE Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 676.

<https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5596>.

Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). Penerapan model ADDIE dalam pembuatan permainan edukasi Bahasa Inggris berbasis android. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 4(1), 12-22.

Maya, S., & Nur, R. A. (2021). Zoologi vertebrata. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.

Melelo, S. S. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Interaktif Melalui Website Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pai Siswa Kelas VIII Smp Negeri 13 Surabaya. 5, 1–14.
<https://www.Ncbi.Nlm.Nih.Gov/Books/Nbk558907/>

Mukti, I. N. C., & Nurcahyo, H. (2017). Pengembangan media pembelajaran biologi berbantuan komputer untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 137.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.7644>

Nuzulia, A. (2022). Ekologi Berbasis Kearifan Lokal. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Issue September).

Permana, I. G., & Semendawai, A. H. (2023). Perlindungan Hukum terhadap Hewan Peliharaan (Non Ternak): Ditinjau dari Perspektif Kepastian Hukum. Penerbit NEM.

Resyi A. Gani (2023). Pembelajaran Berbasis Aplikasi Genially Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 5318–5328.

Sunarti, S. (2024). Transformasi Pembelajaran Digital Dengan Artificial Intelligence. *Jurnal Perspektif*, 17(1), 85-96.