

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
GENIALLY PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL**

Indah Melati Putri¹, Yuli Mulyawati², Dendy Saeful Zen³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

Alamat e-mail:

indahmelatiputri2152@gmail.com

ABSTRACT

This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research involved one lecturer each of media experts, linguists, material experts, and involved one teacher. The subjects in this study were fifth grade teachers and fifth grade students of SDN Sirnagalih 03 Bogor Regency in the academic year 2023/2024 with a total of 27 students. From the results of this study it can be concluded that interactive learning media using genially is suitable for use in learning. This is based on the results of validation conducted by validators obtained the final results of validation of media experts by 88%, language experts by 100%, lecturer material experts by 100%, and teacher material experts by 87% with an average result of 93% which is included in the "Worthy" criteria. As well as based on the results of the student participant response questionnaire which obtained a result of 96% and the teacher who obtained 100%, both of which were classified as "Feasible" criteria applied in learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Genially, Natural and Social Sciences

ABSTRAK

Penelitian ini melibatkan masing-masing satu orang dosen ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta melibatkan satu orang guru. Subyek pada penelitian ini adalah guru kelas V dan peserta didik kelas V SDN Sirnagalih 03 Kabupaten Bogor tahun akademik 2023/2024 dengan jumlah 27 peserta didik. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator diperoleh hasil akhir validasi ahli media sebesar 88%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi dosen sebesar 100%, dan ahli materi guru sebesar 87% dengan rata-rata hasil 93% yang termasuk pada kriteria "Layak". Serta berdasarkan hasil kuisisioner respon peserta didik yang memperoleh hasil sebesar 96% dan guru yang memperoleh 100% yang keduanya tergolong kriteria "Layak" diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Genially*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan di Indonesia sudah tidak asing lagi dengan pemanfaatan teknologi. Berkembangnya teknologi membawa banyak perubahan, salah satunya bagi dunia pendidikan, dalam proses pembelajaran saat ini bukan sekedar pengajaran tradisional, melainkan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Kondisi ini, mendorong guru untuk peka terhadap perkembangan jaman serta mampu mengembangkan dan meningkatkan kompetensinya. Merebaknya berbagai fitur ataupun platform yang menunjang pembelajaran merupakan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dengan mengkombinasikan strategi mengajar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Untuk dapat mengembangkan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, membutuhkan tenaga pendidik yang berkompeten.

Keberhasilan pembelajaran merupakan tujuan utama dalam proses pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mencapai tujuan pendidikan adalah mendesain

proses pembelajaran yang tepat daya, tepat sasaran, serta berdampak pada peningkatan kompetensi siswa baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran terkhusus pada pendidikan jenjang sekolah dasar, seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta menyesuaikan dengan perkembangan jaman.

Berhasil tidaknya tujuan pembelajaran salah satu faktor diantaranya yaitu faktor pendidik ketika melakukan kegiatan pembelajaran, karena tugas utama seorang guru adalah merancang kegiatan pembelajaran. Namun, bukan hal yang mudah bagi seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka dari itu perlu inovasi seorang pendidik dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti

proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Media pembelajaran ini merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran. Maka dari itu perlu inovasi guru dalam memilih media yang akan digunakan agar menarik perhatian peserta didik. Jadi, media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Namun, pada kenyataannya yang sering terjadi adalah, guru masih belum mampu untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran, bahkan bingung dalam pengembangan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentunya akan memberikan kesan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik saat ini, dengan adanya media pembelajaran yang tepat guru harus merancang media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pembuatan media pembelajaran dengan adanya kemajuan IPTEK saat ini dapat dibuat dari berbagai macam platform, salah satunya adalah Genially, yang mana aplikasi ini dapat membuat konten yang interaktif dengan berbagai fitur-

fitur yang menarik, seperti presentasi, poster, kuis, permainan, video animasi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SDN Sirnagalih 03 Kabupaten Bogor, peneliti menemukan beberapa permasalahan saat proses pembelajaran berlangsung. Pada saat proses pembelajaran peserta didik terlihat bosan dan tidak antusias dengan media yang diberikan guru, karena guru hanya menggunakan media berupa buku guru dan buku siswa saja. Kemudian, peserta didik kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Lalu, guru masih belum menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi, untuk menunjang proses pembelajaran. Peserta didik juga belum mengenal media pembelajaran berupa genially.

Kemudian, berdasarkan wawancara dengan guru kelas V di SDN Sirnagalih 03 Kabupaten Bogor, terdapat beberapa permasalahan, yaitu peserta didik terlihat bosan, karena masih menggunakan media yang sama, sehingga membuat peserta didik pasif dan tidak antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu faktor yang

menyebabkan hal tersebut terjadi adalah media pembelajaran yang digunakan tidak interaktif, hanya menggunakan media cetak dan konkret.

Media pembelajaran yang interaktif saat ini menjadi hal yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran, karena penyampaian materi tidak hanya dengan metode ceramah saja. Namun, penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik menggunakan metode ceramah yang dibarengi dengan media interaktif, yang berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang dapat mudah untuk dicerna peserta didik. Kemudian, pada sekolah tersebut belum menerapkan media pembelajaran menggunakan IT. Maka dari itu agar pembelajaran tidak monoton dan peserta didik tidak mudah bosan, penting bagi guru untuk melakukan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam merangsang motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anisya Yolanda, dkk (2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan genially pada materi norma dalam adat istiadat daerahku memperoleh hasil nilai yang sangat layak. Hasil tersebut dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik sebesar 94,25%. Nilai tersebut berada pada rentang nilai antara 80%-100%. Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran interaktif menggunakan genially pada materi norma dalam adat istiadat daerahku dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Kemudian, Penelitian ini sejalan juga dengan penelitian sebelumnya yang dilakurkan oleh Jhon Einstein, dkk (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genially". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar

dengan menggunakan Genially ini sangat layak digunakan dan dengan adanya game “pangkat” dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika pada materi bilangan pangkat dan akar.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Muqdamien, dkk (2021) metode R&D adalah metode penelitian yang menghasilkan inovasi baik suatu produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada untuk lebih menarik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dari pokok bahasan tertentu.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan yang dipakai dalam studi ini adalah model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Adapun Prosedur Penelitian pada model ADDIE sebagai berikut:

1. Analyze (Tahap Analisis)

Analisis Kebutuhan Guru

Peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, yaitu media pembelajaran belum menggunakan teknologi. Diketahui bahwa peserta didik dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media cetak seperti buku yang disediakan oleh sekolah, hal tersebut tentu saja kurang efektif, bervariasi, dan membosankan bagi peserta didik, sehingga menyebabkan peserta didik kurang berantusias saat pembelajaran berlangsung. Kemudian, terbatasnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran menggunakan teknologi, membuat proses pembelajaran menjadi monoton. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berupa powerpoint menggunakan genially sebagai media pembelajaran menggunakan teknologi yang menarik diharapkan mampu membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri Sirnagalih 03 khususnya pada kelas V menggunakan Kurikulum Merdeka. Sumber belajar yang digunakan oleh guru saat menyampaikan materi hanya menggunakan media cetak saja, yaitu buku. Hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa bosan dan jenuh serta kurang antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan, dalam penggunaan kurikulum ini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajarannya. Namun, pada sekolah tersebut masih menggunakan media buku saja, Maka dari itu guru perlu menggunakan media yang bervariasi seperti genially agar peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran.

Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Ketika melaksanakan observasi di kelas V SD Negeri Sirnagalih 03 Kabupaten Bogor, guru hanya menggunakan buku cetak saja saat pembelajaran di kelas, dan terkadang juga menggunakan media pembelajaran yang terdapat di lingkungan sekolah, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Peneliti melaksanakan penelitian dengan jumlah 27 peserta didik. Tahapan uji coba dan penelitian peserta didik terhadap media interaktif menggunakan genially dengan materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan ini membuat peserta didik merasa antusias dan semangat pada saat pembelajaran.

Design (Tahap Perancangan)

Pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan desain digital, mengumpulkan referensi, gambar, dan semua hal penunjang yang dibutuhkan untuk pengembangan materi dan tampilan media pembelajaran interaktif. Tahap pertama yang dilakukan sebelum memasukkan materi dan referensi ke dalam platform genially adalah membuat desain yang menggunakan aplikasi Canva yang kemudian di unduh berupa png, lalu dijadikan background pada genially.

Development (Tahap Pengembangan)

Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan

genially materi Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan, maka dapat ditemukan persentase melalui rumus skala likert sebagai berikut:

Persentase Skor =

$$\frac{\text{Jumlah Jawaban Responden}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{46}{52} \times 100\% = 88\%$$

Dari hasil di atas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan persentase 88%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Layak" dengan produk perolehan nilai antara 81-100%. Yang artinya media pembelajaran interaktif menggunakan genially materi Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan dianggap layak untuk digunakan oleh peserta didik tanpa perlu revisi.

Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan genially materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan, maka dapat ditemukan persentase melalui rumus skala likert sebagai berikut:

Persentase skor =

$$\frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{28}{28} \times 100\% = 100\%$$

Dari hasil di atas, Hasil kelayakan validasi mendapatkan nilai sempurna yaitu 100%. Melihat angket yang disiapkan berupa 7 indikator dengan skor antara 1 sampai 4 kategori penilaian, jika 7 dikaitkan dengan nilai dari ahli maka skor yang diperoleh adalah 28. Maka hasil perhitungan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini berada pada kualifikasi "layak" dengan memiliki nilai antara 81-100%.

Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan genially materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan, maka dapat ditemukan persentase melalui rumus skala likert sebagai berikut:

Persentase skor =

$$\frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{40}{40} \times 100\%$$

Dari hasil di atas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan persentase sempurna, yaitu 100%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kualifikasi "Layak" dengan produk

perolehan nilai antara 81- 100%. Yang artinya media pembelajaran interaktif menggunakan genially materi Permasalahan Lingkungan Mengancam Kehidupan dianggap layak untuk digunakan oleh peserta didik tanpa perlu revisi.

Adapun, ahli materi dari guru kelas V SDN Sirnagalih 03 yaitu ibu Imas Permasih, S.Pd. Berikut adalah hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan genially materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan, maka dapat ditemukan persentase melalui rumus skala likert sebagai berikut:

Persentase skor

$$= \frac{\text{Jumlah jawaban responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{35}{40} \times 100\%$$

Melihat angket yang disiapkan berupa 10 indikator yang dinilai dengan skor 1-4 kategori penilaian, maka jika 10 indikator dikaitkan dengan dengan 4 skor tertinggi dan dikaitkan dengan responden ahli materi maka skor yang diperoleh adalah 35. Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa media

pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki persentase 87%. Apabila disesuaikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya maka produk pengembangan ini berada pada kriteria "Layak" dengan memiliki nilai antara 81-100%. Artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk diuji coba kan di lapangan tanpa adanya kekurangan. Dengan demikian hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi sudah mendapat nilai yang sempurna. Sehingga tidak memerlukan adanya perbaikan atau validasi kedua. Artinya, produk yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dengan demikian media pembelajaran interaktif menggunakan genially sangat bagus jika diberikan kepada peserta didik, karena media yang telah dikembangkan sangat menarik dan disajikan dengan materi. Sehingga peserta didik bisa dengan mudah memahami isi materi, dan menjawab evaluasi, peserta didik lebih aktif dan antusias menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran inteaktif menggunakan genially materi permasalahan lingkungan

mengancam kehidupan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut berdasarkan pada penilaian atau validasi dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi serta layak untuk di uji coba kan.

Implementation (Tahap Implementasi)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sirnagalih 03 pada peserta didik kelas V, peneliti melakukan penelitian pada sekolah tersebut karena pada sekolah tersebut belum menerapkan media pembelajaran menggunakan teknologi, kurangnya inovasi dan pengembangan karena keterbatasan fasilitas pada sekolah tersebut, sehingga terdapat keterbatasan pengetahuan peserta didik mengenai permasalahan lingkungan yang mengancam kehidupan.

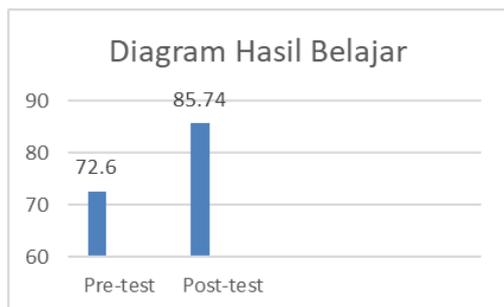
Peneliti melaksanakan pretest-posttest pada peserta didik kelas V yang sudah dijelaskan mengenai materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan, peneliti memaparkan terlebih dahulu mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan genially yang telah dibuat, setelah itu media pembelajaran interaktif digunakan

dalam pembelajaran dikelas, kemudian peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat proses pembelajaran. Lalu peneliti membagikan lembar angket kepada peserta didik untuk diisi mengenai media pembelajaran yang telah digunakan.

Hasil data hitungan Pretest - Posttest yang berikan kepada kepada peserta didik yang berjumlah 27 peserta didik dengan nilai tertinggi pretest “85” dan nilai terendahnya “60” dengan rata-rata 72,60. Setelah dilakukan posttest nilai tertinggi peserta didik yaitu “95” dan nilai terendahnya “75” dengan nilai rata-rata 85,74. Hasil data hitungan Pretest - Posttest disajikan pada tabel 4.19 berikut.

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest

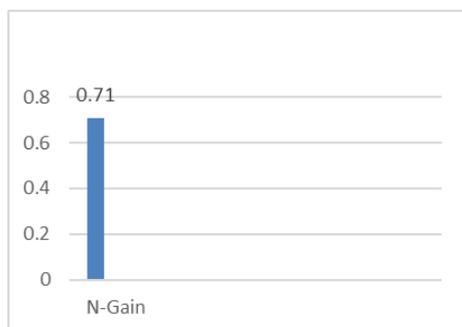
Kriteria	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	27	27
Nilai Tertinggi	85	95
Nilai Terendah	60	75
Nilai Rata-rata	72,60	85,74
Rata-rata N-Gain	0,71	
Keterangan	Tinggi	



Gambar 1 Diagram Persentase

Dengan nilai N-Gain keduanya dapat dihitung sebagai rumus di bawah ini:

$$N-Gain = \frac{170-145}{180-145} \times 100 = 71,4 = 0,71$$



Gambar 2 Diagram N-Gain

Pada rumus N-Gain didapatkan hasil sebesar 0,71 dengan mendapat kategori tinggi.

Evaluation (Tahap Evaluasi)

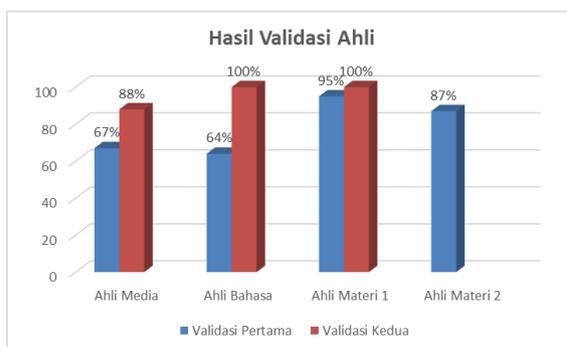
Dalam langkah terakhir ini hasil yang diperoleh yaitu berupa angket respon hasil evaluasi peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan genially yang telah dikembangkan menggunakan angket yang berisi 6 pertanyaan, total pengisian angket sebanyak 25 peserta didik. Hasil dari angket respon

peserta didik berfungsi untuk mengetahui kelayakan pada produk tersebut. Sebelum itu peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada guru kelas V SDN Sirnagalih 03 untuk mengkoordinasi pengisian angket dan penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan genially. Setelah itu, peserta didik mengamati media yang ditayangkan, kemudian peserta didik dapat mengisi lembar angket yang telah diberikan. Jika angket respon peserta didik dikatakan layak dan menarik dalam proses pembelajaran, maka dapat dikatakan produk telah selesai dikembangkan.

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian yang dilakukan terhadap 27 peserta didik, media pembelajaran interaktif menggunakan genially materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan yang digunakan peserta didik kelas 5 memperoleh nilai respon yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar Jumlah ini berada di antara 81%-100%, sehingga pengguna media pembelajaran interaktif genially ini dinyatakan layak digunakan peserta didik dalam pembelajaran materi permasalahan lingkungan

mengancam kehidupan dan secara umum media pembelajaran interaktif menggunakan genially ini tidak diperlukan adanya revisi.

Berdasarkan data tersebut media pembelajaran interaktif genially menarik dalam pembelajaran, mudah digunakan, tampilan media mudah dipahami peserta didik, materi mudah dipelajari, dan materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan bermanfaat untuk kehidupan. Dengan demikian dapat dikatakan media pembelajaran interaktif genially ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran permasalahan lingkungan mengancam kehidupan.



Gambar 3 Persentase Hasil Validasi Respon Peserta

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sirnagalih 03 Kabupaten Bogor dengan didasari adanya

permasalahan yang ditemukan pada prapenelitian, yaitu peserta didik terlihat bosan ketika proses pembelajaran karena media yang digunakan masih menggunakan media cetak. Kemudian, guru belum menerapkan media pembelajaran menggunakan teknologi karena fasilitas yang kurang memadai. Kegiatan ini sejalan dengan Arni Rosida (2023) pada tahap analisis, dilakukan pengamatan pada tempat penelitian mengenai masalah yang secara umum terjadi pada saat proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran tentu sangat berperan penting, meskipun media cetak seperti buku pelajaran telah disediakan di sekolah yang menjadi acuan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Sejalan dengan pendapat Gunawan, dkk (2022:1) mengungkapkan bahwa

media pembelajaran adalah sebuah media berisi materi pembelajaran yang dalam penggunaannya terdapat interaksi antara pengguna dan media tersebut, sehingga sangat efektif dalam proses mengajar karena dapat mengatasi rasa jenuh siswa terhadap proses mengajar.

Untuk itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu pengalaman belajar peserta didik dalam menerima informasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan terdapat beberapa hambatan peserta didik pada saat proses pembelajaran, yaitu peserta didik merasa bosan dan kurang antusias karena guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku saja, kemudian kurangnya fasilitas juga menjadi salah satu hambatan guru dalam mengembangkan teknologi.

Dengan demikian diperlukannya pengembangan media pembelajaran interaktif, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif genially. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Menurut Nurlaily Khoirun Ni'mah, dkk (2022) berpendapat bahwa media genially adalah media pembelajaran

interaktif yang menyediakan berbagai fitur pilihan untuk anak. Selain dapat meningkatkan gairah belajar, media tersebut juga berguna untuk mengukur keefektifan minat belajar siswa. Media genially adalah media pembelajaran yang fungsinya hampir sama dengan power point.

Hasil penelitian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan genially pada materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan sangat layak digunakan peserta didik kelas V SD. Karena di dalam media pembelajaran ini terdapat berbagai fitur menarik yang membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi, membuat peserta didik antusias dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta pembelajaran tidak membosankan karena menggunakan media yang bervariasi.

Hasil ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Afifah, dkk (2022). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa validasi media pembelajaran interaktif sebesar 94%, dan hasil validasi ahli materi sebesar 100%, hasil validasi ahli bahasa 92%, dan hasil uji coba terbatas dengan 8 orang

siswa sebesar 89,7%. Berdasarkan dari hasil tersebut dapat dirangkum bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi dongeng kelas III Sekolah Dasar. Selanjutnya hasil ini juga relevan dengan penelitian Taqiyyah Arifah Rajab, dkk (2023), media pembelajaran berbasis web ini memperoleh hasil yang didapatkan melalui proses validasi dari ahli validasi menyatakan bahwa media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital tergolong "Sangat Valid, atau layak" dengan artian dapat diujicobakan di lapangan.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan genially menggunakan penelitian Research and Development model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Tahap pertama, melakukan analisis kebutuhan, tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan atau masalah yang ada di kelas khususnya kelas V di SDN Sirnagalih 03 Kabupate Bogor. Setelah melakukan observasi pembelajaran di kelas dan melakukan wawancara dengan wali kelas V. ditemukan permasalahan

bahwa peserta didik kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan, guru masih menggunakan materi yang ada dalam buku cetak, serta menggunakan media yang ada di sekitar sekolah sehingga membuat peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran. Guru memaparkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran lain yang menarik. Untuk itu peneliti membuat sebuah inovasi berupa media pembelajaran interaktif untuk kelas V untuk membantu peserta didik dalam materi pembelajaran.

Tahap kedua yaitu design (perancangan) media pembelajaran, tahap ini bertujuan untuk menggambarkan produk sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah membuat tampilan media pembelajaran interaktif yang menarik, dan memasukkan tujuan pembelajaran, kemudian mencari informasi dan referensi mengenai materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan, gambar yang menarik dan cocok, latar belakang yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta pemilihan huruf. Kemudian, peneliti mulai membuat media pembelajaran interaktif menggunakan genially.

Tahap selanjutnya yaitu development (pengembangan), tahap ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sebelumnya telah dibuat. Setelah produk dibuat langkah selanjutnya yaitu dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan dan saran. Kemudian, produk juga diberikan kepada tiga validator untuk mendapatkan saran dan masukan agar produk media pembelajaran ini dinyatakan valid serta layak untuk digunakan di lapangan. Validator terdiri dari tiga dosen Universitas Pakuan dan satu guru kelas V SDN Sirnagalih 03. Keempat validator diminta untuk menilai produk pada setiap aspek, serta memberikan komentar dan saran pada lembar validasi yang telah disediakan. Revisi dilakukan setelah produk diperiksa oleh validator sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan oleh validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Hasil uji validasi media dilakukan oleh Bapak M. Iqbal Suriansyah, M.Kom. validasi produk dilakukan dua kali dengan hasil validasi pertama dinyatakan "cukup layak" dan harus revisi, yang memperoleh skor 35 dari

skor maksimal 52 dengan persentase 67,3%. Dari uji validitas pertama ini mendapatkan revisi seperti yang sudah dijelaskan di atas, seperti penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, menggunakan maksimal dua jenis font, warna background dan font harus kontras, mencantumkan sumber jika ada foto atau video, dan disarankan untuk memasukkan video. Validasi kedua pada produk media pembelajaran interaktif memperoleh hasil "layak" digunakan oleh peserta didik dengan skor 46 dari skor maksimal 52 dengan persentase 88,4%.

Hasil uji validasi bahasa dilakukan oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. validasi bahasa dilakukan sebanyak dua kali. Untuk validasi pertama memperoleh skor 18 dari skor maksimal 28 dengan persentase 64% yang dinyatakan "cukup layak" dengan revisi. Dari hasil uji validitas pertama terdapat revisi yaitu perbaikan huruf kapital, perbaikan keefektifan kalimat dan tanda baca dalam soal evaluasi, dan perbaikan penomoran. Kemudian uji validitas kedua oleh ahli bahasa mendapatkan skor 28 dari skor maksimal 28 dengan persentase 100%, sehingga produk dinyatakan "layak" untuk digunakan.

Hasil uji validasi selanjutnya oleh ahli materi yaitu Ibu Annisa Nurramadhani, M.Pd. memberikan penilaian terhadap materi yang disusun dalam media pembelajaran interaktif menggunakan genially pada materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan memperoleh kategori “layak” dengan revisi. Dari hasil uji validitas pertama terdapat revisi yaitu tujuan pembelajaran harus mengandung unsur-unsur ABCD, yaitu: Audience, Behaviour, dan Degree, menggunakan kata yang tidak awam, jika ada ditambahkan glosarium. Kemudian uji validitas kedua oleh ahli bahasa mendapatkan skor 38 dari skor maksimal 40 dengan presentase 95%, sehingga produk dinyatakan “layak” untuk digunakan.

Kemudian, hasil uji validasi ahli materi kedua yaitu dilakukan oleh Ibu Imas Permasih, S.Pd. yang merupakan guru kelas V, memberikan penilaian terhadap materi yang disusun dalam media pembelajaran interaktif menggunakan genially pada materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan memperoleh kategori “layak” tanpa revisi. Berdasarkan dari penilaian oleh ahli materi yang mendapatkan skor 35 dari 40 dengan persentase 87%.

Berdasarkan uji validasi oleh ahli materi tidak mendapatkan perbaikan atau saran.

Setelah melalui tahap validasi, selanjutnya produk akan di uji coba. Pada tahap implementasi yaitu dengan melakukan uji coba kepada 27 peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Peneliti meminta bantuan kepada guru kelas untuk menampilkan media pembelajaran interaktif menggunakan genially, serta mengkoordinasi dalam menggunakannya. Selanjutnya, setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif, kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket respon peserta didik yang berisikan 6 pertanyaan dengan tujuan mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif genially yang telah dikembangkan.

Tahapan selanjutnya yaitu media pembelajaran interaktif genially yang sudah divalidasi, kemudian diimplementasikan secara kepada peserta didik yang berjumlah 27 orang di sekolah SDN Sirnagalih 03. Peneliti meminta bantuan kepada guru kelas untuk membagikan tautan media pembelajaran interaktif genially materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan. Kemudian

setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif *genially* materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan, peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon pengguna setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *genially* memperoleh persentase sebesar 96% dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal pretest dengan tujuan dapat mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik. Soal yang diberikan yaitu dari materi IPAS bab 8 topik c mengenai permasalahan lingkungan mengancam kehidupan. Kemudian diakhiri dengan mengerjakan soal post-test, tujuan dari pengadaaan post-test adalah untuk mengetahui pemahaman peserta didik.

Berdasarkan rekapitulasi nilai rata-rata pretest 72,60 dan nilai rata-rata posttest 85,74. Sedangkan rata-rata nilai N-Gain adalah 0,71 yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Maka, media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi

permasalahan lingkungan mengancam kehidupan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V.

E. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terbatas media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan pada kelas V SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahap pertama melakukan analisis kebutuhan di kelas V SDN Sirnagalih 03 Kabupaten Bogor diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi, sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*. Tahap kedua, yaitu peneliti menyusun materi dan menyiapkan desain

menarik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, di tahap ketiga peneliti mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk media pembelajaran interaktif *genially* yang berisi tentang materi permasalahan lingkungan mengancam kehidupan yang disertai gambar, teks, video, dan beberapa evaluasi yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Setelah produk selesai peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan sesuai saran dari para ahli validasi untuk memperoleh produk yang dapat diuji coba kan. Tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba produk kepada 27 peserta didik kelas V untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk.

2. Kelayakan media pembelajaran interaktif *genially* ini dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi dari ahli media dinyatakan layak untuk digunakan dengan memperoleh persentase sebesar 88,4%, artinya

produk ini layak untuk digunakan. Selanjutnya, hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase 100%, dengan kriteria layak untuk digunakan. Validasi ahli materi memperoleh persentase 100%, yang artinya layak. Berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas V sebanyak 27 peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase 96% yang artinya produk ini layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Salim, Mansur, H., & Utama, A. H. (2020). *Evaluasi ketepatan pemilihan media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. Al-Falah*. 108.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 102. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 3. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 292. <https://doi.org/10.56248/erdurcativo.v1i1.40>
- 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), 3. <https://doi.org/10.46244/mertamorfosa.v10i1.1731>
- Kholis, N. (2022). Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Genially dan Book Creator. *As-Salam Jurnal Hukum Islam Dan Pendidikan*, 01(02), 85.
- Lehan, A. A. D., Koroh, T. R., Nawa, N. Er. A., Kota, M. K., Nurhabibah, S., & Fembriani, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Media
- Sibghatullah Mujadidi, Siti Suharsih, Putri Intan Oktapiani, Isyarah Khaeraini, Nur Addiena Kamila, & Nabila Murtiara Fajris. (2023). Gamifikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Platform Genially. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(3), 42. <https://doi.org/10.55606/jurpernsi.v3i3.2834>
- Siti Rinjani. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 58. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Subhan, D. K. (2019). 103755-29643-1-Sm. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1), 75.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 18.
- Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6245.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Industry and Higher Education*, 3(1), 77. <http://journal.urnilak.ac.id/index.php/JIErB/articler/view/3845%0Ahttp://dspacer.urc.ac.id/handler/123456789/1288>