

PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN WEBSITE GENIALLY PADA MATERI BERTUKAR ATAU MEMBAYAR

Putri Wihelmi Az Zahra¹, Yuli Mulyawati², M. Ginanjar Ganeswara³

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

1putriwihelmi24@gmail.com, 2yuli_mulyawati@unpak.ac.id,

3mq.ganeswara@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the development, feasibility, and effectiveness of e-modules using the Genially website on the learning process of fourth-grade students at SDN Tonjong 03 in the even semester of the 2024/2025 academic year. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research model. Validation tests were conducted on media experts, language experts, and subject matter experts to develop and refine the e-module using the Genially website for students. Student response questionnaires, pretest questions, and posttest questions were distributed to students to determine the feasibility and effectiveness of the e-module using the Genially website in learning. The validation test results showed that media experts scored 98.6% with a very feasible criterion, language experts scored 100% with a very feasible criterion, and subject matter experts scored 97.3% with a very feasible criterion. The teacher response results obtained a percentage of 96% with a very feasible criterion, and the student response results obtained a percentage of 91% with a very feasible criterion. The average N-Gain score was 0.76 with an effective level of effectiveness. These results indicate that the development of e-modules using the Genially website is very feasible and shows an improvement in the learning process.

Keywords: ADDIE, E-Modul, Genially

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan efektivitas *e-modul* menggunakan *website genially* terhadap proses pembelajaran kelas IV di SDN Tonjong 03 pada semester genap, tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji validasi dilakukan pada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengembangkan dan menyempurnakan *e-modul* menggunakan *website genially* untuk peserta didik. Lembar angket respon peserta didik, soal *pretest* dan soal *posttest* disebarkan kepada peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas *e-modul* menggunakan *website genially* pada pembelajaran. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa ahli media sebesar 98,6% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, ahli materi sebesar

97,3% dengan kriteria sangat layak. Hasil respon guru memperoleh presentase 96% dengan kriteria sangat layak dan hasil respon peserta didik memperoleh presentase 91% dengan kriteria sangat layak. Hasil rata-rata skor N-Gain 0,76 dengan tingkat efektivitas efektif. Hasil tersebut menunjukkan menunjukkan bahwa pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* sangat layak dan menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: ADDIE, E-Modul, Genially

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan selalu mengalami pembaharuan dan perkembangan dari masa ke masa. Di era digital ini, aksesibilitas dan kualitas pendidikan perlu ditingkatkan secara merata. Untuk itu, teknologi pendidikan hadir sebagai solusi untuk berbagai tantangan dalam dunia pendidikan saat ini. Semua ini tidak terlepas dari peran seorang guru dengan sikap profesional. Guru di abad 21 diharapkan mampu lebih aktif, kritis, inovatif, kreatif, dan kolaboratif dalam memanfaatkan serta mengembangkan teknologi agar tetap relevan dengan tren pendidikan terkini.

Sumber belajar merupakan salah satu hal yang mendukung adanya kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan sumber belajar maka akan membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran serta akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang

dipelajari. Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang dipergunakan dengan berbantu alat guna mempermudah penyampaian materi pada saat proses pembelajaran di sekolah (Widiana & Rosy, 2021). Bahan ajar dipandang penting dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut Hayati et al., (2025:2) bahan ajar bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan cara yang sistematis, jelas, dan efektif agar memudahkan mereka dalam memahami konsep atau topik yang diajarkan.

Ketika guru menggunakan bahan ajar di kelas peserta didik menjadi lebih aktif, suasana belajar lebih menyenangkan, dan peserta didik cenderung tidak mudah bosan di kelas.

Pembelajaran berbasis elektronik sangat dibutuhkan saat ini untuk membantu proses

pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Ada banyak jenis pembelajaran berbasis elektronik, salah satunya *e-modul*. *E-Modul* adalah seperangkat media pengajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri, sehingga menuntut peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri (Hidayati Azkiya *et al.*, 2022). Di dalam *e-modul* memuat materi, metode, batasan materi, serta teknik penilaian yang bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai berbagai tujuan dan keterampilan belajar yang telah ditetapkan.

E-Modul dianggap inovatif karena dapat menampilkan materi pembelajaran yang komprehensif, menarik, interaktif, dan memiliki fungsi kognitif yang baik (Agung *et al.*, 2022).

E-Modul memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, memberikan solusi kepada peserta didik dalam memecahkan dan menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran, mempermudah guru dan peserta didik

dalam menyampaikan materi, dan memahami isi materi (Lastri, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-modul* merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan materi pembelajaran secara digital untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri dan mengukur pemahaman sendiri.

Dalam pembuatan *e-modul* memerlukan *website* ataupun aplikasi berbasis digital. Salah satu *website* atau aplikasi yang cocok digunakan untuk membuat *e-modul* adalah *genially*. *Genially* merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang dapat membantu guru untuk membuat bahan ajar yang efektif dan inovatif berupa materi presentasi, *game*, video pembelajaran, dan sebagainya (Enstein *et al.*, 2022).

Menurut Khoirun Ni'mah *et al.* (2022:) media *genially* adalah media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur pilihan untuk peserta didik. Selain dapat meningkatkan gairah belajar, media *genially* juga berguna untuk mengukur keefektifan minat belajar peserta didik.

Genially memiliki beragam template yang siap digunakan untuk presentasi, infografis, gamifikasi, gambar interaktif, presentasi video,

juga menyediakan berbagai template yang dapat dimodifikasi secara bebas oleh guru sesuai dengan kebutuhan (Febrina *et al.*, 2023).

Website genially digunakan sebagai pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena memiliki kelebihan salah satunya memiliki fitur yang menarik, sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan tidak membosankan hanya dengan materi yang menggunakan tulisan dan gambar (Arifah *et al.*, 2024).

Website genially merupakan sebuah *platform online* yang dapat membantu guru untuk membuat dan mengembangkan media, bahan ajar, hingga multimedia yang kreatif dan inovatif dengan banyak fitur-fitur menarik dan mudah untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik. Namun, *genially* harus memiliki jaringan internet yang kuat dikarenakan website ini hanya dapat di akses secara *online*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan obeservasi di kelas IV SDN Tonjong 03, ditemukan bahwa penggunaan bahan ajar masih bersifat sederhana dan belum mampu menarik minat belajar peserta didik.

Meskipun guru telah memanfaatkan media digital seperti file pdf dan *powerpoint* yang ditampilkan melalui proyektor, bahan ajar tersebut belum cukup interaktif dan belum mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran.

Untuk menjawab permasalahan ini, maka solusi yang akan peneliti berikan untuk meningkatkan sebuah inovasi pembelajaran di SDN Tonjong 03 dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Website genially* pada Materi Bertukar atau Membayar” yang bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan efektivitas dari *e-modul* menggunakan *website genially*.

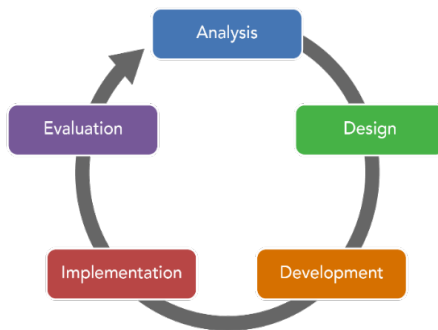
B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiono (2020) penelitian dan pengembangan adalah metode ilmiah untuk mempelajari, merancang, memproduksi, dan menguji efektivitas produk yang telah diciptakan.

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta

menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023).

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



Gambar 1. Model ADDIE
Sumber: Spatioti et al. (2022)

Proses awal penelitian dilakukan dengan analisis kebutuhan untuk mengetahui keadaan dan kebutuhan guru untuk menentukan produk yang memenuhi kebutuhannya. Hasil analisis dilanjutkan dengan pengembangan produk *e-modul* menggunakan *genially* dan di validasi oleh para ahli. Produk ini dikembangkan sebagai *e-modul* yang menggunakan *genially* untuk mengajarkan materi bertukar atau membayar di kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Tonjong 03 Kabupaten Bogor pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini meliputi dua subyek, yaitu subyek pertama validator yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Subyek kedua adalah peserta didik kelas IV SDN Tonjong 03 yang berjumlah 26 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam proses pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially*, penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

a. *Analysis*, tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan atau masalah yang ada di kelas IV SDN Tonjong 03. Setelah observasi pembelajaran di kelas IV dan wawancara dengan wali kelas IV, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas IV cukup kondusif, namun masih ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan bahan ajar

di sekolah masih kurang efektif, karena masih mengandalkan buku cetak yang disediakan pemerintah.

Penggunaan bahan ajar digital telah diterapkan oleh guru, seperti bahan ajar berupa pdf dan *powerpoint* yang ditampilkan menggunakan proyektor, sehingga hal ini tidak membuat pembelajaran interaktif di kelas. Guru menjelaskan bahwa mereka membutuhkan bahan ajar lain yang lebih menarik dan interaktif. Untuk itu, peneliti melakukan inovasi berupa *e-modul* menggunakan *website genially* untuk kelas IV untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

b. *Design*, pada tahap ini dilakukan rancangan *e-modul* agar sejalan dengan karakteristik masing-masing peserta didik yang sesuai dengan analisis kebutuhan. Dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator, mencari informasi dan referensi mengenai materi bertukar atau membayar, gambar yang cocok, latar belakang yang cerah, serta pemilihan huruf, kemudian peneliti mulai membuat *e-modul* menggunakan *website genially*.

E-Modul menggunakan *genially* ini berisi teks, audio, gambar, video, dan animasi yang memenuhi standar

materi bertukar atau membayar di kelas IV SDN Tonjong 03.



Gambar 1. Desain E-Modul

c. *Development*, setelah produk selesai dibuat langkah selanjutnya yaitu dilakukan validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi pertama, *e-modul* layak digunakan. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar produk *e-modul* menggunakan *website genially* yang dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik. Hasil rekapitulasi validasi pertama oleh ahli disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Pertama

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	92%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	72%	Layak
3.	Ahli Materi	74,7%	Layak
Rata-rata		79,6%	Layak

Setelah itu dilakukan revisi produk untuk memperoleh penilaian oleh ahli. Hasil rekapitulasi validasi

setelah revisi oleh ahli disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Setelah Revisi

No	Validator	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Media	98,6%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
3.	Ahli Materi	97,3%	Sangat Layak
Rata-rata		98,6%	Sangat Layak

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi yang telah diperoleh oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menunjukkan bahwa *e-modul* menggunakan *website genially* sangat layak dan dapat dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas IV SDN Tonjong 03.

d. *Implementation*, pada tahap ini *e-modul* diuji cobakan kepada 26 peserta didik kelas IV SDN Tonjong 03. Pada hari pertama, peneliti membagikan soal *pretest* untuk diisi oleh peserta didik. Pada hari kedua, peneliti membagikan *qr code e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar. Kemudian setelah peserta didik belajar menggunakan *e-modul*, peneliti membagikan soal *posttest* dan angket respon untuk mengetahui respon pengguna setelah menggunakan *e-modul*.

Berdasarkan hasil respon guru dan peserta didik yang dilakukan, maka diketahui bahwa *e-modul* yang telah dirancang dan dikembangkan dinyatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari skor respon peserta didik dan guru yang diperoleh hasil respon guru 96% dan hasil respon peserta didik 91% dengan kriteria sangat layak.

e. *Evaluation*, pada tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui efektivitas produk *e-modul* menggunakan *website genially* dengan menghitung hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diisi oleh peserta didik. Soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda berbasis HOTS yang masing-masing terdiri dari 20 butir soal dengan pertanyaan yang sama. Hasil perhitungan N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest

Kriteria	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	26	
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	40	60
Nilai Rata-rata	55,7	88,6
Rata-rata N-Gain	0,76	
Keterangan	Efektif	

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai rata-rata *pretest* 55,7, nilai rata-rata *posttest* 88,6, dan rata-

rata nilai N-Gain adalah 0,76 yang artinya menurut Effendi & Sutiarso, 2021 termasuk ke dalam kriteria efektif. Maka *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar efektif digunakan, dilihat dari hasil sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul* dalam proses pembelajaran di kelas IV karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tonjong 03.

Hasil temuan penelitian ini diperkuat dengan uji coba langsung di kelas IV, yang menunjukkan bahwa peserta didik terlihat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran setelah menggunakan *e-modul* yang dikembangkan. Mereka menunjukkan ketertarikan, antusiasme, serta sikap mandiri dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa *e-modul* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, guru kelas yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan *e-modul* yang dikembangkan menyatakan bahwa *e-modul* sangat membantu dalam memvisualisasikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

E-Modul menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar yang dikembangkan ini tidak luput dari kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *e-modul* ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, serta dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Sedangkan kekurangan dari *e-modul* ini sendiri memerlukan biaya yang relatif mahal karena tidak bisa diakses ketika *offline* dalam artian harus terkoneksi dengan internet.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar sangat layak dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan hasil uji coba *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Kelayakan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar ini dibuktikan dari hasil validasi ahli,

respon guru dan respon peserta didik. Hasil validasi ahli memperoleh rata-rata presentase 98,6% dengan kriteria sangat layak. Hasil respon guru memperoleh presentase 96% dengan kriteria sangat layak dan hasil respon peserta didik memperoleh presentase 91% dengan kriteria sangat layak. Efektivitas *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar ini didapatkan hasil rata-rata skor N-Gain 0,76 dengan tingkat efektivitas efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. D. G., Suardana, I. N., & Rapi, N. K. (2022). E-Modul IPA dengan Model STEM-PjBL Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.42657>
- Arifah, M., Putri, N. D., Tanjung, S. A., Ananda, S., Pendidikan, S., Indonesia, S., Bahasa, J., Indonesia, S., Bahasa, F., & Medan, U. N. (2024). *Pengaruh Media Digital terhadap Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. 8(2016), 24396–24401.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarmo, S. (2021). Pengembangan LKPD matematika berbasis problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(2), 920-929.
- 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), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Febrina, F., Mulyati, D., & Sunaryo, S. (2023). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL FISIKA (E-JOURNAL)*, 11.
- Hayati, R., Ersani, E., Darwiyanti, A., Akbar, S., Hadikusumo, R. A., Hamda, E. F., & Azizah, H. N. (2025). *Pengembangan bahan ajar*. Sada Kurnia Pustaka.
- Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- 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>
- Lastri, Y. (2023). *Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran*. 3, 1139–1146.
- Okpatrioka. (2023). *Research And*

Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & R&D*. ALFABETA.

Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>