

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GENIALLY PADA MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU

Anisya Yolanda¹, Santa², Rini Sri Indriani³

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

¹anisayolanda33@gmail.com

ABSTRACT

At Current technological developments have a positive impact on the world, especially education, in line with the independent curriculum policy where learning is required to be interactive, creative so that it must be designed in an attractive way so as to foster student enthusiasm in the learning process. Therefore it is necessary to develop learning media that varies according to the needs of students. The development in this study uses the ADDIE method which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The location of the research was at SDN Cibinong 1, Bogor Regency. Data collection was carried out by interviews and questionnaire assessments from media experts, linguists, material experts, and student responses. The results of product development are in the form of learning media, genially, material norms in the customs of my area. The results of the validation research obtained a percentage of 96% in the "very feasible" category. At the limited test stage, 16 students received a very good response with a percentage of 94.25% in the "very feasible" category. Based on the results of the study it can be concluded that learning media genially the norm material in the customs of my area in this study is valid, practical, interesting and easy to use and appropriate for use when learning.

Keywords: Development, Genially, Norms In My Local Customs

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini menjadi dampak positif bagi dunia khususnya pendidikan, selaras dengan kebijakan kurikulum merdeka yang dimana pembelajaran diharuskan bersifat interaktif, kreatif sehingga harus didesain secara menarik agar dapat menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tempat penelitian dilakukan di SDN Cibinong 1 Kabupaten Bogor. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan penilaian angket dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan anget respon peserta didik. Hasil pengembangan produk berupa media media pembelajaran *genially* materi norma dalam adat istiadat daerahku. Hasil riset validasi memperoleh persentase 96%% dengan kategori "sangat layak". Pada tahap uji terbatas berjumlah 16 peserta didik mendapatkan respon yang sangat baik dengan presentase 94,25% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *genially* materi norma dalam adat istiadat daerahku dalam penelitian ini telah valid, praktis, menarik serta mudah digunakan dan layak untuk digunakan saat pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Genially*, Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku

A. Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan yang dimana sesuai dengan kurikulum merdeka pembelajaran diharuskan bersifat interaktif, kreatif sehingga harus didesain secara menarik agar dapat menumbuhkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Harapan pemerintah sendiri dalam pemanfaatan teknologi yang sudah berkembang terutama dalam bidang pendidikan yaitu sebagai seorang pendidik harus mempunyai inovasi dan kreativitas dalam proses mengajar dan mampu dalam mengembangkan teknologi yang ada.

Salah satu upaya dari permasalahan tersebut yaitu dengan mengimplementasikan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka tipe pembelajarannya yaitu intrakulikuler. Pembelajaran pada tipe ini dilakukan secara terpisah. Sehingga siswa dapat fokus dalam mendalami konsep materi serta menguatkan kompetensi. Dengan adanya hal ini dapat memberikan kebebasan untuk guru dalam memilih perangkat ajar yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik dari peserta didiknya.

Karena pada mata pelajaran IPAS sendiri materi lebih banyak menghafal sehingga peserta didik jenuh dan kurang antusias pada saat pembelajaran dan banyak peserta didik yang kurang memahami konsep materi. Hal itu berdampak pada hasil belajar sehingga banyak siswa yang belum memenuhi syarat ketuntasan. Salah satu pendukung dalam pembelajaran yaitu dengan adanya media pembelajaran interaktif yang bersifat digital.

Terdapat salah satu aplikasi atau platform online berbasis web yaitu *Genially* yang dimana aplikasi ini dapat membuat konten interaktif yang mempunyai fitur-fitur menarik seperti, presentasi, poster, *quiz/game*, video animasi dan lain sebagainya.

Menurut (Wulandari *et al.*, 2021, p. 2) media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa dalam memahami permasalahan yang ada di dalam materi pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga merupakan alat untuk menyalurkan informasi dan pesan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020, p. 2) media pembelajaran ini berfungsi untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat siswa menjadi aktif dan responsif, selain itu media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai perantara untuk evaluasi mulai dari membahas apa saja yang telah dipelajari dan pemberian latihan untuk siswa.

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya adalah media audio, media visual dan media audio visual. Berbeda dengan pendapat (Tafonao, 2018, p. 5) media memiliki 8 jenis diantaranya adalah, media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio, media cetak.

Menurut (Enstein *et al.*, 2022, p. 2) *Genially* merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran online yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa presentasi, game, kuis, video pembelajaran dan sebagainya.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh (Viga *et al.*, 2021, p. 3) bahwa *genially* adalah aplikasi online gratis yang membuka konten pembelajaran interaktif dengan kualitas tinggi dan dapat mencakup tiga gaya belajar

siswa yaitu visual, auditori dan kinestetik.

Kelebihan *genially* ini dapat digunakan untuk membuat game sesuai dengan materi yang ingin diajarkan. Kemudian media ini juga dapat menginput media dari situs lain seperti *youtube*, *spotify* dan lain-lain. Karena *genially* ini dapat diakses secara *online* sehingga untuk mengakses hanya perlu menggunakan *link* dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual. Sehingga peserta didik mudah mengaksesnya dengan menggunakan, laptop ataupun *handphone*. (Khoirun & Hermiati, 2022, p. 3).

(Putra *et al.*, 2022, p. 3) juga mengungkapkan bahwa aplikasi *genially* memiliki beberapa keunggulan diantaranya: (1) Beragam template, animasi, dan teks yang dapat disesuaikan dengan mudah untuk digunakan. (2) Konten yang mudah dikerjakan. (3) Tombol yang mudah. disesuaikan dengan spreadsheet sebelum atau sesudah digunakan. (4) Versi dan penyesuaian tanpa batas. (5) Memungkinkan kolaborasi antara siswa dan guru. (6) Memiliki komunitas pembuat konten yang secara rutin mengunggah konten baru. (7) Penyimpanan otomatis.

kekurangan dari *genially* yaitu untuk fitur yang lebih lengkap maka harus melakukan *payment*. Kemudian untuk bahasa *genially* hanya menyediakan bahasa Inggris, Spanyol dan Perancis. Karena ini platform online jadi untuk mengaksesnya harus selalu terhubung dengan jaringan internet.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan di SDN Cibinong 1 Kabupaten Bogor pembelajaran masih bersifat ceramah, tanya jawab dan diskusi. Untuk penggunaan media baik guru ataupun peserta didik pembelajaran yang berbasis digital khususnya untuk aplikasi *genially* di sekolah tersebut belum mengaplikasikannya.

Adapun penelitian lainnya yang dilakukan oleh Naila Fatma dan Ichsan, 2022, yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah". Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut yaitu media dengan menggunakan *genially* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B pada mata pelajaran IPA SD Muhammadiyah. Penelitian yang sama dilakukan Jhon Einstein, Vera Rosalina Bulu dan Roswita Lioba Nahak, 2022, dengan judul

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan *genially* ini sangat layak digunakan

Uraian di atas menjadikan peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *genially* pada materi norma dan adat istiadat daerahku.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode Research and Development merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil kepraktisan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, Analyse (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

Subjek penelitian dan pengembangan ini terdapat 2 subjek yakni validator dan peserta didik kelas IV SDN Cibinong 1. Subjek pertama yaitu validator yang terdiri dari 3 ahli, yaitu dua dosen sebagai ahli media

dan ahli bahasa serta guru kelas selaku ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV SDN Cibinong 1 sebagai responden untuk mengetahui kelayakan produk.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, dan lembar instrumen angket validasi penilaian. Peneliti melakukan validasi angket kepada ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Dan angket respon siswa untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan *genially*.

Peneliti juga menggunakan analisis kuantitatif untuk menganalisis data validator dan responden yang didapatkan dari angket yang sudah disediakan. Teknik kuantitatif ini berupa angka sebagai penilaiannya. Adapun untuk menghitung nya dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p: angka persentase data angket

f: jumlah skor yang diperoleh

N: jumlah skor maksimum

Hasil dari presentase dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala Likert

1-5 maka diperoleh kesimpulan tentang validasi ahli.

Tabel 1 Kriteria Interpensi Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian	Keterangan
90% - 100%	Sangat layak
75% - 89%	Layak
65 – 74%	Cukup layak
55% - 64%	Kurang layak
0% - 54%	Tidak layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan ini untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku IV SDN Cibinong 1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation).

Berikut hasil yang didapatkan dari para validator ahli dalam pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially*

Tabel 2 Penilaian Validator Sesudah Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	Rata-rata Skor Validasi
Ahli Media	94

Ahli Bahasa	100
Ahli Materi	94
Rata-rata	96

**Tabel 3 Penilaian Validator
Mengenai Aspek Kelayakan**

Validator	Penilaian Produk Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Maka dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku di kelas IV SD “sangat layak” untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Hasil tersebut sesuai dengan penilaian validitas para ahli dan layak diujicobakan. Berikut pembahasan mengenai hasil uji coba berupa angket dari respon peserta didik.

Tabel 4 Hasil Respon Peserta Didik

Indikator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
Penyajian	15	13,625
Materi	5	4,75
Manfaat	15	14,3125
Daya Tarik	15	14,3125
Jumlah	50	47,125%
Persentase	94,25%	

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui angket respon peserta didik yang telah diisi oleh 16 peserta didik kelas IV, 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.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba dari pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Untuk tahap pertama melakukan analisis kebutuhan berupa observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Cibinong 1

Kabupaten Bogor yang ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas IV masih bersifat konvensional. Selanjutnya, pada tahap kedua peneliti mendesain produk media pembelajaran menggunakan genially yang menarik dan inovatif. Tahap ketiga peneliti mengembangkan desain dengan berisikan tujuan pembelajaran, materi norma dalam adat istiadat daerahku, background audio, video, serta gambar yang representatif, quiz dan fitur-fitur interaktif. Langkah selanjutnya peneliti melakukan validasi oleh ahli media, bahasa, materi. Kemudian tahap keempat, peneliti melakukan uji coba oleh 16 peserta didik kelas IV untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk. Pada tahap kelima yaitu tahap evaluasi peneliti melakukan pengamatan terhadap hasil respon peserta didik setelah menggunakan produk media pembelajaran interaktif.

Selanjutnya Kelayakan pada produk pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* ini dibuktikan dengan hasil data uji validitas, dari ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 94%. Ahli bahasa memperoleh hasil persentase sebesar 100%. Dan ahli materi memperoleh

hasil persentase 94%, serta berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada 16 peserta didik kelas IV memperoleh hasil respon persentase sebesar 94,25%, yang artinya produk media pembelajaran interaktif menggunakan genially ini sangat layak untuk digunakan.

Berasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat dipaparkan. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif secara optimal dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran dan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Bagi peneliti diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menambahkan quiz yang memiliki nilai skor agar peserta didik dapat mengukur kemampuannya melalui skor diakhir quiz.

DAFTAR PUSTAKA

- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 9.
- Khoirun, N., & Hermiati, T. (2022). *UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GENIALLY*

DALAM PEMBELAJARAN
DARING BAHASA INDONESIA
PADA SISWA KELAS X SMA
NEGERI 5 MALANG. *Journal
Metamorfosa*, 10(1), 10.

Putra, L. D., Sintawati, M., & Siswantari, H. (2022). *Pelatihan pengembangan bahan ajar digital game-based learning. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8.

Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 13.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Viga, S., Permatasari, G., & Fauzi, A. (2021). *Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning. Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 11(2), 102–109.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). *Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 5.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 7.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1251>