



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Siska Rahmawati^{1*}, Ratih Purnamasari², Roy Efendi³

¹PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

Email: siska.rahmawati109@gmail.com

²PGSD/FKIP/Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

Email: ratihpurnamasari@unpak.ac.id

³PBSI/FKIP/Universitas Pakuan Bogor, Indonesia

Email: roy.efendi@unpak.ac.id

Abstract. *This research aims to develop genially-based learning media in the sub-theme of utilizing natural wealth in Indonesia to determine the feasibility of these products. This research uses the R&D (Research and Development) research method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The results showed that the interactive learning media developed was very suitable for use as a learning media in class IV-B of SDN Mekarjaya 10 Depok city in learning based on the average validation score of media experts 85.33%, the average validation score of linguists was 81.33%, and the average validation score of material with criteria of 85.33%, the validation results were included in the category of "very feasible" to use. Based on the student response questionnaire of 85.45%, it is included in the "very good" category.*

Keywords: *Development; Genially; Interactive Learning Media.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis genially pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV-B SDN Mekarjaya 10 kota Depok dalam pembelajaran berdasarkan rata-rata skor validasi ahli media 85,33%, rata-rata skor validasi ahli bahasa 81,33%, dan rata-rata skor validasi materi dengan kriteria 85,33%, Hasil validasi tersebut masuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan. Berdasarkan angket respon siswa sebesar 85,45% termasuk dalam kategori "sangat baik".*

Kata Kunci: *Pengembangan; Genially; Media Pembelajaran Interaktif.*

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang pendidikan yang telah mengglobal ini, dalam dunia pendidikan mengharuskan untuk selalu memperbaharui atau menciptakan inovasi baru dalam menyampaikan sebuah informasi. Adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan menjadi tantangan baru untuk guru merealisasikan sebuah teknologi melalui pengetahuan dan keterampilannya. Untuk itu, diperlukannya proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan teknologi yang mampu bekerja secara lebih efektif dan efisien. Dalam pembelajaran ideal ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta dapat melibatkan peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dapat

menambah pengalaman peserta didik dalam belajar, dan menghasilkan peserta didik yang dapat berpikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Mekarjaya 10 kota Depok pada bulan Maret 2022 serta wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap guru wali kelas IV-B mengenai kesenjangan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan secara tatap muka. Hasil tersebut diperoleh informasi bahwa ditemukan masalah pada proses pembelajaran antara lain kurangnya peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, peserta didik lambat dalam menerima materi yang disampaikan, peserta didik tidak cepat merespon pembelajaran yang diberikan guru, rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berkenaan dengan penelitian ini dibuatnya media pembelajaran interaktif *Genially* dapat dikatakan layak digunakan sesuai kebutuhan guru kelas IV-B di SDN Mekarjaya 10 kota Depok agar peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran di kelas, bahasan yang mendukung dalam pemecahan masalah di atas berhubungan dengan penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran digital *Genially* yang dilakukan oleh (Afifah dkk., 2022) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*" serta hasil penelitian yang dilakukan oleh (Enstein, dkk, 2022) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially*" kedua penelitian terdahulu tersebut menunjukkan media ini berjalan selaras dengan fungsinya dan media dinyatakan dengan kategori sangat layak oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk dipergunakan oleh para peserta didik serta mampu menarik perhatian peserta didik.

Guru berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung saat proses pembelajaran. Pembahasan ini sejalan dengan pendapat Arif, dkk. (2019:97) bahwa media pembelajaran interaktif juga merupakan bahan pembelajaran yang disusun untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi yang diberikan guna mengatasi adanya hambatan berkonsentrasi pada peserta didik. Rancangan media ini ditunjukkan dalam bentuk gambar, *slides* presentasi, atau video. Namun, di sisi lain menurut Subhan & Kurniadi (2019:75) media pembelajaran interaktif ini dapat menjelaskan isi materi pembelajaran baik berupa abstrak maupun materi fiktif yang dapat mempengaruhi dan memberikan tingkah laku serta reaksi peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Karakteristik media pembelajaran interaktif yakni peserta didik didorong tidak hanya untuk memperhatikan presentasi yang dijelaskan saja, akan tetapi diharapkannya keterlibatan peserta didik untuk berinteraksi selama pembelajaran (Pohan dan Jaelani, Aisyah, 2021:3035). Menurut Damara (2021:168) media pembelajaran interaktif mempunyai keunggulan tersendiri yaitu peserta didik dapat mengendalikan media secara individu dengan mengandalkan kemampuannya. Hal ini diharapkan dapat melatih kemandirian peserta didik serta dapat membangun interaksi antara guru dan peserta didik lewat media. Tidak hanya kelebihan, multimedia pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan, diantaranya yaitu desain yang kurang menarik akan membuat siswa kebingungan dan merasa bosan, diharuskan memiliki komputer dengan spesifikasi yang memadai, orang dengan kemampuan terbatas akan memiliki kendala tersendiri (Elista, Anggraeni, 2017:10).

Media pembelajaran interaktif ini dapat sebagai alternatif atau solusi adanya kemajuan proses pembelajaran di sekolah hingga menjadi penunjang peserta didik untuk menerima sebuah informasi secara menarik yang diberikan oleh guru saat mengajar dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan digitalnya dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Bicara mengenai media pembelajaran interaktif, media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan oleh peneliti untuk digunakan guru guna membantu tercapainya tujuan pembelajaran tersebut yaitu media *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Hal ini juga dijelaskan oleh Hermita dkk (2021:414) bahwa *Genially* merupakan media interaktif yang dapat diakses secara online dengan terciptanya konten interaktif yang menarik secara visual serta menarik

dalam media pembelajaran interaktif. Media Genially dapat dikatakan media yang dipergunakan secara online serta media yang dapat merangsang peserta didik melalui gaya belajarnya yaitu visual, auditori, dan kinestetik guna membantu untuk peserta didik dapat fokus (Permatasari dkk., 2021:104). Sebagaimana menurut Dr. Yuniastuti, dkk (2021:104) *platform* ini hendak digambarkan sebagai *platform* media pembelajaran atau yang dapat kita gunakan untuk menyajikan bahan ajar secara digital disertai dengan fitur pendukung yang interaktif. Adanya karakteristik *Genially* disajikan dalam berbagai macam bentuk pilihan untuk membuat presentasi, infografis, *gamifikasi*, video presentasi, gambar interaktif, kartu interaktif, materi pelatihan, kartu interaktif, poster interaktif, dan kustom. Selaras dengan pendapat Khoirun & Hermiati, (2022:3) *Genially* ini sendiri memiliki berbagai template berdasarkan tema, template ini terdapat pada program *Genially* atau dapat juga dihasilkan dari hasil desain para pengguna yang dibagikan secara publik. Semua ini hanya dapat diakses secara online melalui *smartphone* atau laptop guru dan peserta didik (Dr. Yuniastuti, dkk., 2021:98).

Penggunaan *Genially* sebagai bahan pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang dirasakan saat pengguna mengoperasikannya. Hal ini menunjukkan beberapa kelebihannya yaitu *website Genially* mampu dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena manfaatnya bisa menambah variasi pada media pembelajaran, membutuhkan waktu yang lebih lama saat proses pembuatannya, menuntut kemampuan kreativitas dan keterampilan guru dalam mengoperasikan *Genially*, sebagaimana menurut Enstein, dkk (2022:35) memiliki fitur yang sangat menarik, tidak membutuhkan ruang penyimpanan tambahan pada komputer karena *Genially* dapat diakses dengan laman atau *link* dari media *Genially* saja (Khoirun & Hermiati, 2022:3). Kekurangan *Genially* bisa dikatakan cukup rumit bagi pemula, karena diperlukannya kesabaran dan ketekunan dalam mempelajarinya (Dr. Yuniastuti, S.H.dkk., 2021:99).

Langkah-langkah penggunaan *Genially*. 1) Buka laman <https://genial.ly/> di google chrome. 2) Diharapkan sudah mendaftarkan diri untuk mempunyai akun *Genially*, lalu klik “go to my panel” yang tertera di pojok kanan atas dengan tujuan untuk dapat melihat isi beranda. 3) Selanjutnya klik “create a genially” dengan memilih jenis tampilan presentasi melalui template atau bisa memilih jenis “blank creation” untuk jenis ukuran tampilan yang diinginkan. 4) Jika ingin menentukan ukuran konten tanpa menggunakan template maka klik “blank creation”. 5) Jika ingin menggunakan template maka klik template yang diinginkan lalu klik “use this template” untuk gunakan template. 6) Kemudian pilih beberapa *slides* yang akan digunakan dengan menceklis *slides* tersebut atau dapat juga memilih 25 semua *slides* yaitu klik “select all” dilanjut dengan klik “add” atau tambahkan. 7) Setelah klik “add” lalu muncul tampilan *slides* yang sudah dipilih, maka dapat mengubah dan mendesain isi tampilan tersebut dengan fitur yang sudah disediakan di sebelah kiri. Fitur penting atau ciri khas dari *Genially* ini terletak pada “interactive elements” atau fitur interaktif yang ikonnya dapat digunakan oleh pengguna. 8) Jika sudah selesai membuat medianya, secara otomatis sudah tersimpan hasilnya. 9) Untuk melihat hasilnya dapat mengklik “preview” atau pratinjau hasilnya yang terdapat pada logo mata yang berada di pojok kanan atas. 10) Untuk membagikan hasilnya dapat dilakukan dengan kembali ke tampilan awal “go to my panel” dengan mengklik logo *Genially* yang berada di atas fitur-fitur *Genially*. 11) Agar bisa dibagikan / di unduh, maka publish terlebih dahulu desain yang sudah dibuat, dengan mengklik titik tiga pada hasil desain. Kemudian klik “publish” desain dibagikan secara online, lalu klik “all set”. 12) Selanjutnya menunggu pembaruan logo pada desain. Setelah menunggu, lalu arahkan cursor pada desain yang sudah dibuat dengan mengklik bagian logo “download” atau unduh (jika akunnya sudah premium) atau bisa juga dengan mengklik logo “share”. Pada logo “share” dapat dibagikan melalui link, email, media sosial, *google classroom*, dan *microsoft teams* (Harahap dkk., 2022:21).

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Genially* merupakan sarana media pembelajaran interaktif yang berbentuk online dengan desain tampilan *slides* yang dapat dipergunakan secara gratis dengan mengandalkan beberapa fitur-fiturnya. Adanya *Genially* ini membuat kreativitas seorang guru dapat tersalurkan dalam membuat bahan presentasi interaktif dari *Genially*. *Genially* disajikan dalam berbagai macam bentuk pilihan untuk membuat presentasi, infografis, *gamification*, video presentasi, gambar interaktif, pemandu, materi pelatihan, kartu interaktif, poster interaktif, dan kustom. Dari efek atau fitur yang ada pada *Genially* seperti yang disebutkan, kelebihan serta kekurangannya menjadikan media tersebut dapat merubah suasana proses pembelajaran menjadi menarik serta menambah

informasi terkait *Genially* secara lebih rinci. Dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia terhadap peserta didik kelas IV SDN Mekarjaya 10 kota Depok tahun pelajaran 2021/2022.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Populasi dalam penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Mekarjaya 10 kota Depok pada peserta didik kelas IV-B. Teknik pengambilan sampel yang dapat dilakukan peneliti yaitu dengan mengarah pada teknik *purposive sample* atau sampel tidak acak yang dilakukan dengan adanya tujuan tertentu. Peneliti memilih teknik *purpose sample* dengan menentukan beberapa pertimbangan atau syarat-syarat tertentu atas dasar subjek yang diambil sebagai sampel yang paling banyak memenuhi kriteria penelitian atas dasar populasi. Hal ini dapat termasuk pada keterbatasan waktu, tenaga, dan dana peneliti. Subjek penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada kelas IV-B yang berjumlah 26 peserta didik di SDN Mekarjaya 10 kota Depok tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret s.d. Juni semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Disertai dengan tiga validator antara lain Ibu Resyi A Gani, S.Kom., M.Pd (ahli media), Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd (ahli bahasa), Ibu Retno Saraswati, S.Pd. (guru kelas IV-B sebagai ahli materi).

Teknik pengumpulan data dilakukan peneliti guna memperoleh data dengan menyesuaikan kebutuhan penelitian berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan. Disamping itu, peneliti dapat mengumpulkan data dengan wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan sebagai langkah awal dalam penelitian pengembangan, langkah ini dilakukan untuk memperoleh data dengan menggunakan daftar pertanyaan yang berisi tentang media pembelajaran serta pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar. Angket ini ditujukan untuk penilaian kelayakan media pembelajaran validasi ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan respon peserta didik berupa pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden. Selain itu, observasi dalam penelitian ini dari hasil pengamatan yang dilakukan secara langsung dengan memahami kondisi sekolah dalam memfasilitasi pembelajaran di kelas, serta memahami situasi guru saat mengajar. Serta dokumentasi dilakukan untuk proses pengumpulan informasi yang dapat berupa foto bergambar yang terkait penelitian dengan diambil secara langsung saat kejadian penelitian.

Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi analisis kebutuhan, wawancara, angket atau kuesioner yaitu angket validasi ahli, dan angket respon peserta didik. Lembar observasi ini dibuat dengan adanya proses mengamati secara langsung peserta didik saat proses pembelajaran untuk mendapatkan informasi, serta memahami kondisi yang terjadi di dalam kelas. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV-B untuk mengetahui kondisi peserta didik dari pendapat guru. Isi wawancara tersebut mengenai media pembelajaran yang dipergunakan guru dan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan angket digunakan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan terhadap responden untuk kelayakan media pembelajaran. Pada penelitian ini, angket yang digunakan yaitu angket non tes dengan berbentuk angket validasi ahli media terkait aspek desain/tampilan, aspek kelayakan isi, dan aspek keterlaksanaan, angket validasi bahasa terkait aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek kebahasaan, angket validasi ahli materi terkait aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek kebahasaan. Serta angket respon peserta didik yang didalamnya berisi indikator penilaian ketertarikan media, materi, dan bahasa yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif.

Teknik analisis data dilakukan berupa data kualitatif dan data kuantitatif sederhana. Pada teknik data kualitatif ini yaitu berupa data kualitatif jenis analisis yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat.

Analisis data ini diperoleh dari wawancara dan berupa komentar dan saran validator yang tertulis pada angket penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Sedangkan teknik data kuantitatif sederhana diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian peserta didik terkait kelayakan produk media pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk angka. Data angket akan diuraikan untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran interaktif Genially yang digunakan. Data ini diukur atau dihitung secara langsung melalui rumus skala likert yang ditafsirkan ke dalam angka 1-5, masing-masing menunjukkan kriteria (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik, (Shella Nabila & Febriandi, 2021:3932). Hasil data validitas tersebut kemudian dianalisis setiap skor item jawaban dari pernyataan dalam angket dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

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

Keterangan

P= Persentase validitas

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Sumber: (Jannah & Julianto, 2018: 128)

Pada angket respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif Genially pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Penelitian ini menggunakan bentuk jenis skala likert untuk mengetahui tanggapan peserta didik pada media pembelajaran interaktif Genially dengan tegas terhadap pilihan respon berada pada tingkatan apa. Skala ini disusun dalam bentuk pernyataan terkait penyajian, materi, dan manfaat media pembelajaran interaktif Genially dengan tingkatan jawabannya terdapat lima respon yang ditunjukkan berupa Sangat Setuju (SS) Setuju, (S) Ragu-ragu, (N) Tidak Setuju, (TB) Sangat Tidak Setuju (STS), Fadillah (2018:39). Pernyataan tersebut diukur berdasarkan penghitungan skor jawaban yang dipilih responden dengan diawali respon positif dengan skor 5 hingga respon negatif menjadi skor 1. Pernyataan tersebut diukur berdasarkan penghitungan skor jawaban yang dipilih responden dengan diawali respon positif dengan skor 5 hingga respon negatif menjadi skor 1.

Hasil angket respon peserta didik dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan data kuantitatif sederhana yang dapat dilihat dari penghitungan nilai rata-rata per indikator yang disajikan sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah total nilai jawaban dari responden

N = Banyaknya responden

Sumber: (Jannah & Julianto, 2018: 128)

Hasil dari penghitungan skor tersebut, dapat dicari persentase jawaban keseluruhan responden. Rumus ini dilakukan untuk memperoleh data persentase sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

Sumber: (Jannah & Julianto, 2018:128)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti melakukan wawancara analisis kebutuhan dengan Ibu Retno Saraswati, S.Pd selaku wali kelas IV-B SDN Mekarjaya 10. Wawancara ini dilaksanakan sebelum penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan mengenai media pembelajaran di kelas. Hasil wawancara diperoleh informasi bahwa guru cenderung bimbang dalam memilih media yang efektif dalam memaparkan materi. Guru mengharapkan media yang bisa menarik perhatian peserta didik serta dapat merangkap materi secara lebih luas dan mendalam.

Penelitian yang dikembangkan ini memperoleh sebuah produk media pembelajaran interaktif yaitu *Genially* yang diproses melalui tahapan ADDIE. Hasil dari wawancara yang telah dilakukan, lalu diawali dengan terbentuknya rancangan desain sesuai materi yang sudah ditetapkan untuk media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian sebelum media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, media harus dilakukan uji validitas serta evaluasi untuk mengetahui tingkat kelayakan sebuah produk yang dikembangkan dan respon pengguna.

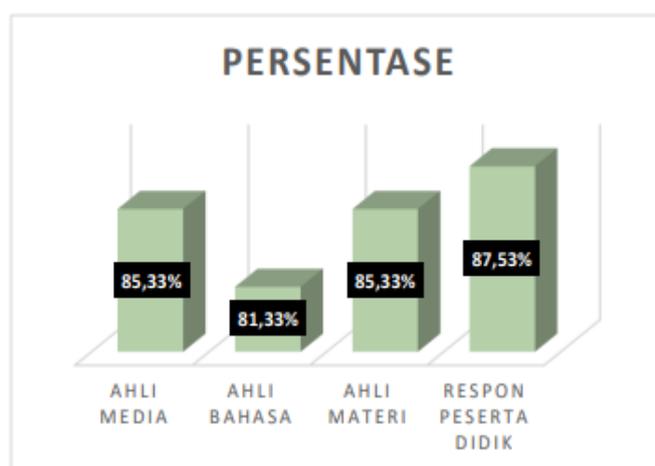
Validasi ini dilaksanakan dengan meminta pendapat para ahli untuk menilai produk yang dikembangkan dengan tujuan mengetahui adanya kekurangan dan kelebihan dari rancangan produk. Ketika adanya nasihat dari para ahli dalam ketidaksempurnaan produk, proses selanjutnya dapat dilakukannya perbaikan produk sesuai penilaian dan pertimbangan ahli. Penerapan validasi media pembelajaran interaktif berbasis *genially* oleh ahli didahului dengan validator yang diharapkan dapat memberikan masukan seperti saran atau tanggapan untuk media, sebagaimana bahan revisi dari sebuah produk media yang sudah dirancang hingga media dapat dikatakan layak dan tidak revisi, dilanjutkan dengan validator mengisi lembar instrumen.

Bertumpu pada masukan validator media, diperoleh beberapa perbaikan yang harus dilakukan yaitu terkait ketepatan teks, akurasi, dan desain media. Validator bahasa memerlukan perbaikan dengan menambahkan atau mengubah tata kalimat dan kaidah penulisan. Validator materi menafsirkan bahwa media dapat diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Sesudah itu media tetap direvisi sesuai masukan validator yang dilanjutkan dengan validasi oleh ahli. Berikut penilaian yang diberikan oleh para ahli.

Data hasil validasi ahli media oleh Ibu Resyi A Gani, S.Kom., M.Pd. jika dipresentasikan menjadi 85,33%. Hasil validasi ahli bahasa oleh Ainayah Ekowati, M.Pd jika dipresentasikan menjadi 81,33%. Hasil validasi ahli materi oleh Ibu Retno Saraswati, S.Pd jika dipresentasikan menjadi 85,33%. Hasil produk yang telah dikembangkan ini berada di kategori “sangat layak digunakan untuk diujicobakan” dengan memiliki nilai antara 81%-100%, artinya produk pengembangan dapat dianggap layak untuk digunakan di lapangan.

Produk selanjutnya diujicobakan secara terbatas pada peserta didik kelas IV-B SDN Mekarjaya 10 kota Depok, dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially*. Hasil respon peserta didik yang dilakukan sebanyak 26 peserta didik memperoleh nilai respon dengan kategori yang sangat layak. Hal ini tampak pada besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar 87,53%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia ini sangat layak untuk digunakan saat pembelajaran materi tema 9 subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran 4. Berikut disajikan diagram hasil persentase dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan respon peserta didik.

Gambar 1. Persentase Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik.



Pembahasan

Penelitian yang disertai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia ini dilakukan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Pada tahapan pertama yaitu tahap analisis yang dilakukan dengan wawancara analisis kebutuhan kepada wali kelas sebelum penelitian mengenai permasalahan yang terjadi saat pembelajaran, dan adanya kebutuhan media pembelajaran. Lalu dilanjut pada tahap desain yang pembentukan serta desain produknya dirancang semenarik mungkin dengan menyesuaikan materi yang telah ditetapkan sebelumnya. Selanjutnya pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang proses penilaian produknya dilakukan oleh tiga validator yang diantaranya ahli dibidang media, bahasa, dan materi. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *Genially*. Kemudian setelah melewati proses penilaian melalui validasi ahli, pada tahap keempat yaitu tahap implementasi ini dilakukannya uji coba terbatas kepada 26 peserta didik di SDN Mekarjaya 10 kota Depok kelas IV-B untuk menerapkan pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* dalam pembelajaran. Setelah proses produk diujicobakan, maka pada tahap kelima yaitu tahap evaluasi ini dilakukannya pengamatan terhadap peserta didik untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* melalui respon yang diberikan oleh peserta didik.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Genially* dapat dikatakan sangat layak digunakan. Hal ini tampak pada besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar 87,53%. Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan *Genially* pada penelitian (Afifah dkk., 2022), berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media disimpulkan bahwa media pembelajaran game PangKar sangat layak digunakan. Sedangkan pada penelitian pada penelitian (Enstein, dkk., 2022) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini berbasis *Genially* yang dikembangkan dengan judul "*Genially* Dongeng".

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia sangat layak digunakan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pernyataan kelayakan ini tercipta karena telah dilakukannya tahapan model *ADDIE* secara sistematis dan kelayakan pada media pembelajaran interaktif *Genially* dapat dipastikan dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ini diharapkan guru dapat memanfaatkan serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Serta bagi peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menambahkan fitur interaktif yang sesuai konsep desain dan materi yang akan digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah. *Development Of Interactive Learning Media IN. 1*, 33–42.
- Aisyah. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3043.
- Anggraeni, D. P. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan. *2009*, 13–64.
- Arif, D. S. F., Purnomo, D., & Sutrisno, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Berbantu Macromedia Flash. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2), 89.
- Damara, A. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Plant Flash Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. ... *Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5, 160–171.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*. *02(01)*, 101–109.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36.
- Harahap, R. H., Muslim, U., & Medan, N. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar *T. P 2021 / 2022. 07*, 18–27.
- Hermita, N., Alim, J. A., Putra, Z. H., Gusti, P. M., & Wijaya, Tommy Tanu, Pereira, J. (2021). *Designing interactive games for improving elementary school students' number sense. 12(2)*, 413–426.
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798.
- 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), 1–10.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96.
- Shella Nabila, I. A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*, 5(3), 3928–3939.
- Subhan, S., & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata

Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1), 74.

Yuniastuti, Miftakhuudin, M. K. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis. In *Scopindo Media Pustaka* (Vol. 000, Issue April).