

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor

Isnaeni Nur Aprilia, Fitri Siti Sundari, Ade Wijaya

Universitas Pakuan
Isnaeninuraprilias9@gmail.com

Article History

accepted 1/1/2024

approved 1/2/2024

published 7/3/2024

Abstract

The development of science greatly affects everyday life, one of which is education. The longer education will experience very rapid changes, one of which is in the field of technology. This research aims to develop Genially-based interactive learning media. The method used in this research is the research and development method or research and development (R&D). By using the ADDIE model. This research begins with collecting information needs, making learning media designs, validation by media experts, linguists, and material experts, revising products, after that limited learning media trials. The results of the feasibility trial of Genially-based learning media show that it is very feasible to be used in learning. This is evidenced by the results of the response questionnaire of validators of media experts, linguists, and material experts obtained an average percentage of 94%, and a limited trial involving 23 students obtained student responses with an average percentage of 93,20%.

Keywords: *Interactive Learning Media, Genially, ADDIE, R&D*

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari, yaitu salah satunya pendidikan. Semakin lama pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat pesat yaitu salah satunya dibidang teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Dengan menggunakan model *ADDIE*. Penelitian ini diawali dengan mengumpulkan informasi kebutuhan, membuat desain media pembelajaran, validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, merevisi produk, setelah itu uji coba media pembelajaran secara terbatas. Hasil uji coba kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* menunjukkan bahwa sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari hasil angket respon validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memperoleh rata-rata presentase 94%. Serta dilakukan uji coba terbatas yang melibatkan 23 peserta didik memperoleh respon peserta didik dengan rata-rata presentase sebesar 93,20%.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Genially, ADDIE, R&D*



PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan tentu memberikan pengaruh yang besar dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pendidikan. Sebab setiap individu harus mempunyai pendidikan yang mencakup kemampuan intelektual dan keterampilan secara maksimal. Tentunya dengan berkembangnya zaman saat ini, dunia pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat cepat karena kita dihadapkan pada banyaknya pembaharuan di bidang teknologi yang memegang peranan penting dalam pelatihan dan pendidikan. Oleh karena itu, guru melakukan pembenahan proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, tidak membosankan, dan tidak menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, menurut Arief S. Sardiman (2003) peran media dalam media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Menurut Yanto (2019) media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Sedangkan fungsi dari media pembelajaran interaktif yaitu bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut Devega *et al* (2019). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran bukan hanya sekedar upaya membantu guru dalam mengajar tetapi upaya membantu siswa lebih memahami proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru menyadari bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan, sehingga pemanfaatannya dapat maksimal untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran di kelas. Pembuatan media pembelajaran terkait perkembangan pendidikan teknologi saat ini dapat ditampilkan di berbagai *platform*, antara lain *Genially*, yang dimana aplikasi ini dapat membuat konten interaktif dengan fitur-fitur menarik seperti presentasi, poster, kuis atau permainan, video animasi, dan lain-lain.

Genially merupakan *platform* berbasis *web* yang memungkinkan pembuatan konten multimedia dengan fitur-fitur interaktif seperti infografis, presentasi, peta, games, dan gambar animasi. Menurut Afifah *et al* (2022) *Genially* adalah *website* *Genially* digunakan sebagai pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena memiliki kelebihan salah satunya adalah memiliki fitur-fitur yang disediakan sangat menarik. Sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan tidak membosankan dengan materi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar. Sedangkan menurut Dewi *et al* (2023) *Genially* merupakan suatu *platform* pembelajaran yang dirancang agar guru tidak hanya terfokus pada kemampuan kognitif peserta didik.

Melalui adanya *platform* *Genially* pembelajaran tidak akan membosankan karena fitur-fitur yang disediakan diantaranya konten presentasi, infografis, presentasi animasi maupun video, e-poster, CV, kuis, *gamification*, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dari media *Genially* menurut Rahayu *et al* (2023) dan Ni'mah *et al* (2022) yang mengatakan bahwa kelebihan media *Genially* ini dapat diakses secara *online*, sehingga untuk mengaksesnya hanya perlu laman atau *link* dari media *Genially* tersebut dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual seperti biasanya. Sedangkan menurut Afifah *et al* (2022) yang menjelaskan bahwa *Genially* memiliki kelebihan salah satunya adalah memiliki fitur-fitur yang disediakan sangat menarik. Sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan tidak membosankan dengan materi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar.

Menurut Yolanda *et al* (2023) yang menyatakan bahwa kekurangan dari *Genially* yaitu untuk fitur yang lebih lengkap harus melakukan *payment*. Kemudian untuk bahasa *Genially* hanya menyediakan bahasa inggris, spanyol, dan prancis. Karena ini *platform online* jadi untuk mengaksesnya harus selalu terhubung dengan jaringan internet.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Tajur 1 Kota Bogor ditemukan bahwa guru hanya memberikan materi berupa sumber belajar dari buku paket dengan menggunakan metode ceramah dan papan tulis sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran dengan adanya media pembelajaran, siswa masih belum memahami penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru, siswa kurang antusias pada materi yang disampaikan, serta untuk penggunaan media yang berbasis teknologi khususnya untuk aplikasi *Genially* di sekolah tersebut belum menerapkannya media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas V SDN Tajur 1 Bogor, di peroleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran siswa kurang konsentrasi dalam memperhatikan penjelasan guru, siswa masih cenderung pasif dalam pembelajaran, guru hanya memberikan materi pembelajaran berupa sumber belajar dari buku paket dengan menggunakan metode ceramah dan papan tulis sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran dengan adanya media pembelajaran, siswa kurang memahami saat menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa tidak bereaksi cepat terhadap apa yang diberikan oleh guru, siswa hanya belajar menggunakan media konvensional, motivasi siswa rendah saat mengikuti proses pembelajaran di sekolah, siswa memerulukan media pembelajaran yang inovatif untuk memahami pembelajaran di sekolah, siswa belum menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas, serta siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan terlebih dahulu oleh Jhon Einstein, Vera Rosalina Bulu, dan Roswita Lioba Nahak, (2022) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*". Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Genially* sangat layak digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan yaitu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa berhasil mencapai tujuan belajarnya. Agar mampu menyajikan konten secara kreatif dan beragam, maka dimulailah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*.

Uraian di atas menjadikan peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN Tajur 1 Bogor".

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2019) merupakan suatu metode untuk mengembangkan dan menguji keefektifan suatu produk. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *ADDIE* (Murugantham, 2015; Stapa & Mohammad, 2019)

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN Tajur 1 Bogor. Waktu pelaksanaan penelitian dibulan Oktober 2023. Berkaitan dengan penelitian di SDN Tajur 1, maka subjek pada penelitian ini adalah 2 subjek yaitu validator dan peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, wawancara. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan. Sedangkan angket ditujukan untuk menilai validasi ahli dan respon peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Menyajikan data tiap variabel yang diteliti serta melakukan perhitungan

untuk menjawab rumusan masalah. Instrumen angket menggunakan skala *likert*. Skala *likert* menurut Sugiyono, (2020:93) adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang/sekelompok orang hingga fenomena sosial. Jawaban setiap item yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata : Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Kurang Baik, dan Sangat Kurang Baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Tajur 1 Bogor. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation*).

Berikut hasil yang didapatkan dari para validator ahli dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Tim Ahli Sesudah Revisi

No	Tim Ahli	Jumlah
1	Ahli Media	94%
2	Ahli Bahasa	93%
3	Ahli Materi	96%
Rata-rata		94% Sangat Layak

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, diketahui bahwa hasil validasi ahli media 94%, ahli bahasa 93%, dan ahli materi 96%, dengan rata-rata presentase 94% dengan kriteria sangat layak untuk diimplementasikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada mata pelajaran IPAS di kelas V-C SDN Tajur 1 dinyatakan "Sangat Layak" untuk diujicobakan dalam pembelajaran. Berikut adalah gambar grafik respon peserta didik.



Gambar 1. Respon Peserta Didik

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa menurut media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri, tombol navigasi berjalan sesuai fungsinya, bahasa mudah dipahami, desain tampilan yang memotivasi peserta didik dalam belajar, penyajian materi, gambar, video, teks, dan kuis yang menarik perhatian peserta didik. Tidak hanya itu, menurut Madu (2023) media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, membantu guru dalam mengajar serta dapat memberikan variasi pada media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, sehingga peserta didik lebih antusias dan dapat terlihat aktif dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan model *ADDIE* sudah melalui tahap yang benar yakni diawali dengan tahap Analisis yaitu mengetahui kebutuhan atau permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara dengan salah satu guru kelas V-C SDN Tajur 1, kemudian perancangan yaitu mulai merancang konsep desain dengan media *Genially*, adapun yang akan dikembangkannya berupa desain, tampilan, gambar, dan video. Selanjutnya, tahap pengembangan yaitu mengembangkan rencana desain media *Genially* sehingga dapat menghasilkan produk media *Genially* yang dapat diakses melalui link setelah itu dilakukan uji validasi para ahli, sampai media mendapatkan kriteria layak digunakan di sekolah dasar. Tahap keempat, peneliti melakukan ujicoba oleh 23 peserta didik kelas V 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 *Genially*. Pada tahap pengembangan menunjukkan validasi produk oleh ahli media sebesar 94%, ahli bahasa sebesar 93%, dan ahli materi sebesar 96%, media *Genially* dinyatakan layak. Dengan demikian media *Genially* dapat diujicobakan kepada pengguna, tetapi perbaikan harus diperhatikan terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisya. Yolanda., Santa, & Indriani, Rini. Sri. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Jurnal Ilmiah pendidikan Dasar, Vol 8 (1)*.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya, Vol 8 (2)*.
- Astuti, A. D. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 3 (4)*.
- Handayani. Denih., & Rahayu, Diar. Veni. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring dan APK Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, Vol 4 (1)*, 12-25.
- Devega, Army. Trilidia., & Suri, Ghea. Paulina. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Smk. *Jurnal Engineering and Technology International, Vol 1 (1)*.
- Febrina. Faiza., Mulyati. Dewi., & Suryano. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal), Vol 11*.

- Harsiwi, Udi. Budi., & Dewi Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, Vol 4 (4)*, 775-1467.
- Enstein. Jhon., Bulu, Vera. Rosalina., & Nahak, Roswita. Lioba. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan, Vol 2 (1)*.
- Fernando. J. (2022). Media Pembelajaran Bola Voli Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia, II*, 94-99.
- Kusumawati, Lilis. Diah., n. Sugito., & Mustad. Ali. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 9 (1)*.
- Nadzif. Muhammad., Irhasyuarna. Yudha., & Sauqina. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol 1 (3)*.
- Swasti. Marni., Hutapea, Nahor. Murani., & Suanto. Elfis. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 6 (3)*.
- Afifah, Nur., Kurniawan. Otang., & Noviana. Eddy. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan, Vol 1 (1)*, 33-42.
- Ni'mah, Nurlaily. Khoirun., Warsiman, & Hermiati. Titik. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Metamorfosa, Vol 10 (1)*, 01-10.
- Pratiwi J, N. A., & M. C. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMK Melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Aplikasi Genially Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian Di SMKN 1 Malang. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Pendidikan, Vol 2 (3)*.
- Pravita Sari, Dita. Priska., Murtono. M., & Utomo Slamet. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama, Vol 8 (1)*.
- Purnama, S. J., & Pramudiani. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis google slide pada materi pecahan sederhana di sekolah dasar. *jurnal basicedu, Vol 5 (4)*, 2440-2448.
- Putra, I. Tri., Kartini, Ketut. Sepdyana., & Widiyaningsih, Ni. Nyoman. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, Vol 4 (2)*.
- Ratniati. R., & Harahap, Rofiqoh. Hasan. (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. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA, Vol 7 (1)*.
- Rahma, Fatikh. Inayatur. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam, Vol 14 (2)*.
- Ridwan, Y. H., Muhammad. Zuhdi., & Hairunnisyah. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika, Vol 7 (1)*.
- Subhan. S., & Kurniadi. Denny. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, Vol 7 (1)*.

- Shalikhah, Norma. Dewi. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Studi Islam, Vol XI (1)*.
- Sugiyarto, U. S., Y. W., & A. C. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator, 8 (2)*, 118-123.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tri Yanto, D. P. (2019). Pratikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi dan Teknologi, 19 (1)*.
- Watri, & Gimin. (2022). Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian. *MDP Student Conference (MSC), Vol 2 (1)*, 91-99.