



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Genially Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di SDN 01 Gumawang

Shela Quratul Aini¹, Ratih Purnama Pertiwi², Ahmad Ulin Niam³

^{1,2,3}PGMI, Universitas Nurul Huda, Indonesia

shelaquratulaini40@gmail.com¹, ratihpp@unuha.ac.id², niam@unuha.ac.id³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 01-10-2025
Disetujui: 26-10-2025

Kata Kunci:

Pengembangan;
Media Pembelajaran
Interaktif;
Genially.

ABSTRAK

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengidentifikasi pengembangan sumber belajar interaktif berbasis web *Genially* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 01 Gumawang; (2) mengevaluasi kelayakan dan validasi bahan belajar interaktif berbasis web *Genially* untuk mata pelajaran tersebut; dan (3) menilai efektivitas media dalam proses pembelajaran. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah lima tahap model ADDIE, yang merupakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini. Temuan penelitian menunjukkan bahwa, dengan skor validasi sebesar 88% dari ahli media dan 89,33% dari ahli materi, secara umum bahan belajar interaktif berbasis web dianggap sangat layak untuk digunakan. Nilai N-Gain dan tanggapan angket dari guru dan siswa menunjukkan efikasi media. Dengan nilai N-Gain sebesar 0,5, hal itu jatuh ke dalam rentang sedang. 90% tanggapan mahasiswa masuk dalam kategori "sangat praktis", sementara 90,66% tanggapan dosen masuk dalam kategori "praktis". Hal ini menunjukkan betapa ramah pengguna, bermanfaat, dan suksesnya sumber belajar interaktif berbasis web *Genially* dalam membantu proses pembelajaran.

Abstract: The study's goals were to: (1) identify the development of genially web-based interactive learning resources for the grade IV Indonesian language course at SDN 01 Gumawang; (2) evaluate the viability and validation of genially web-based interactive learning materials for the course; and (3) assess the media's efficacy in the learning process. Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation are the five stages of the ADDIE model, which is the Research and Development (R&D) method used in this study. The study's findings demonstrated that, with a validation score of 88% from media experts and 89.33% from material experts, generally web-based interactive learning materials were deemed to be very suitable for use. The N-Gain value and questionnaire responses from teachers and students demonstrated the media's efficacy. With an N-Gain value of 0.5, it fell into the moderate range. 90% of student replies fell into the "extremely practical" category, while 90.66% of faculty responses fell into the "practical" group. This demonstrates how user-friendly, useful, and successful Genially's web-based interactive learning resources are at assisting the learning process.

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh pada berbagai aktivitas manusia, dan bidang pendidikan menjadi salah satu yang paling terdampak. Oleh karena itu, penggunaan teknologi perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa karena media berfungsi sebagai alat pendidikan dan sebagai sumber pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (Septianingsih et al., 2023). Media pembelajaran adalah bahan atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami masalah yang ada dalam materi pembelajaran dan menyampaikan informasi dan pesan (Wulandari et al., 2021).

Penerapan media dalam proses kegiatan belajar dapat digunakan dalam situasi di mana guru menghadapi kesulitan untuk menjelaskan materi pelajaran (Septianingsih et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran bisa mendorong keinginan siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan menjadi lebih terlibat dan aktif. Mereka juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi, yang dapat mencakup pemberian latihan kepada murid atau melakukan percakapan tentang apa yang telah mereka pelajari (Yolanda et al., 2023).

Perkembangan teknologi saat ini dapat digunakan di bidang pengajaran. Untuk menarik perhatian siswa, instruksi harus inovatif, menarik,

dan dinamis, sejalan dengan kurikulum otonom (Yolanda et al., 2023). Pembelajaran interaktif dapat mendorong siswa untuk merespon positif terhadap pelajaran (Gulo & Harefa, 2022).

Genially merupakan jenis sumber daya pembelajaran daring yang dapat membantu guru. dapat membantu guru menghasilkan sumber daya pengajaran baru dan asli, seperti presentasi, kuis, permainan, dan video pembelajaran (Enstein et al., 2022). Dengan bantuan aplikasi gratis *Genially*, siswa dapat mengakses materi pembelajaran interaktif terbaik yang memenuhi preferensi belajar visual, auditori, dan kinestetik mereka. (Permatasari et al., 2021). Karena *Genially* dapat membuat siswa dengan mudah mengaksesnya melalui laptop atau ponsel mereka (Khoirun Ni'mah et al., 2022).

Menurut hasil pengamatan peneliti yang dilaksanakan pada tanggal 08 Februari 2025 di SD Negeri 01 Gumawang, peneliti menemukan adanya permasalahan yang menyatakan bahwa siswa di kelas IV mempunyai suatu keinginan yang tinggi untuk bisa berhasil dalam mengerjakan tugas, namun penyampaian materi yang bersifat konvensional sering membuat siswa kurang bersemangat dan jarang terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Pada kenyataannya, beberapa siswa menganggap Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang banyak membaca narasi teks panjang dan membosankan. Untuk itu penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan pada proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV, menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar meliputi buku paket, LKPD, dan proyektor. Pemanfaatan media pembelajaran yang sudah ada di sekolah masih dapat dioptimalkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan lebih berinovasi membuat materi pendidikan yang menarik dan bervariasi.

Genially merupakan sebuah sumber belajar interaktif di web, memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah di atas. Karena *Genially* interaktif, gambar-gambar menarik dapat disesuaikan dengan tema anak-anak (Widjayanti et al., 2018). *Genially* media dapat didefinisikan sebagai konten dan media daring yang dapat membantu siswa fokus dengan merangsang metode belajar visual, aural, dan kinestetik mereka. (Permatasari et al., 2021).

Peneliti memilih *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis web karena itu adalah alat bantu yang bertujuan untuk membuat belajar menjadi menyenangkan dan membuat isi kursus lebih mudah diserap oleh siswa karena dapat belajar sambil bermain game atau kuis. Pengembangan media interaktif berbasis web ini belum pernah digunakan oleh para guru di kelas.

Pendapat ini diperkuat melalui hasil penelitian yang dilakukan pada "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia" oleh (Siska Rahmawati, 2022), bahwa temuan penelitian ini menunjukkan kesesuaian penggunaan materi pembelajaran interaktif *Genially* dalam proses pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berencana untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB GENIALLY PADA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS IV DI SDN 01 GUMAWANG"**.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah istilah lain untuk pendekatan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan penelitian sebelumnya. Sumber daya pembelajaran interaktif berbasis web *Genially*, merupakan hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini (Fauzi et al., 2020).

Lima tahap model ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan dalam metodologi R&D penelitian ini. Tahap-tahap model penelitian dan pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut (Rahmawati, 2023) :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Evaluasi kebutuhan pengembangan adalah tindakan paling penting yang harus dilakukan pada tahap analisis ini. Mengkaji penyebab masalah dan kebutuhan pembelajaran adalah konsep utama di tahap ini. Ini dilakukan agar guru dapat menetapkan arahan dan menemukan solusi masalah (Hidayat & Nizar, 2021).

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Media pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan *Genially* adalah tahap desain ini yang dilakukan. Proses desain kreatif dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Untuk mendukung proses pembelajaran, sumber-sumber materi relevan juga harus dipertimbangkan selama tahap desain (Ichsan & Ali, 2020).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan untuk memastikan tahapan desain sebelumnya telah dilaksanakan dengan benar dan disesuaikan sesuai kebutuhan. Setelah menggunakan layanan web gratis *Genially* untuk mengembangkan produk, desain yang dipilih akan diikuti sepanjang proses pembuatan dan pengembangan produk. Saat ini, tujuan pembuatan materi pembelajaran interaktif *Genially*, sebuah produk berbasis web, adalah untuk menghasilkan kuis dan presentasi interaktif yang memungkinkan interaksi pengguna. Kemudian, media pembelajaran dievaluasi dengan ahli media dan ahli materi yang memverifikasinya (Nitami et al., 2023).

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Penerapan temuan-temuan dari konstruksi media pembelajaran yang umumnya interaktif pada bidang pendidikan menjadi fokus dari tahap implementasi penelitian ini. Tahap tersebut dilakukan untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap kelayakan serta efektivitas pemanfaatan materi pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan penerapan media yang telah dilakukan, evaluasi diperlukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran. Berdasarkan saran dan komentar yang dibuat selama fase implementasi, hasil penilaian digunakan sebagai perubahan pada menit-menit terakhir untuk memenuhi persyaratan. (Rahmawati, 2023).

Uji coba produk studi ini menggunakan subjek ahli dan subjek coba. Subjek ahli ini merupakan subjek penelitian yang dikembangkan untuk memvalidasi media yang dibuat. Subyek ahli adalah seorang dosen dan ahli praktisi (orang yang mengajar siswa menggunakan produk yang telah dikembangkan). Mereka juga diminta untuk memberikan komentar dan koreksi tentang produk. Penelitian ini melibatkan validator dua ahli materi beserta dua ahli media yang meliputi dosen dan guru/praktisi (Dwi Cahyani et al., 2021).

Selain guru kelas, yang merupakan pakar dalam proses belajar mengajar, fokus penelitian ini juga ditujukan pada siswa kelas empat di SDN 01 Gumawang. Dengan penekanan pada materi penulisan nilai moneter, tujuan penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas penggunaan sumber belajar web interaktif secara umum dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

Teknik pengumpulan data berikut digunakan untuk mengumpulkan data primer dan sekunder untuk penelitian ini; Observasi, yaitu peneliti terlibat dalam proses belajar mengajar dan melakukan observasi untuk studi pendahuluan untuk mendapatkan data awal. Peneliti melakukan observasi di SDN 01 Gumawang. Wawancara, digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai kelayakan materi pendidikan penelitian ini. Dengan menggunakan angket dan bertanya kepada guru, kita dapat mengetahui seberapa besar kebutuhan media yang ditambahkan (Rifda, 2024). Dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh informasi berupa dokumen-dokumen atau catatan-catatan penting yang berkaitan dengan pokok bahasan yang sedang diteliti. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya besar (Wahyuni, 2020). Angket, adalah alat penelitian yang menggunakan serangkaian pertanyaan untuk mendapatkan data dari beberapa responden. Angket validasi produk yang dikembangkan oleh ahli (praktisi dan dosen/ahli) menggunakan teknik ini. Tahap berikutnya, angket digunakan untuk menentukan sejauh mana produk layak digunakan, dengan validasi dari ahli media seperti guru atau dosen. Dalam penelitian ini, penilaian terhadap validitas dan kelayakan produk dilakukan melalui skala likert, yang mengukur pandangan, sikap, dan persepsi responden. Untuk menjawab skala penilaian ini, peserta memberikan tanggapan dalam rentang nilai dari 1 hingga 5, dengan nilai tertinggi adalah 5. (Sugiyono, 2019).

Instrumen penelitian digunakan sebagai media untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian (Sugiyono, 2018). Tujuan instrumen ini adalah untuk menggunakan temuan informasi yang dikumpulkan untuk menentukan apakah media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti valid atau tidak.

Alat yang diberi nama kuesioner sebagai bagian dari penyelidikan yang memverifikasi hasil

pengembangan media dan siswa yang telah menggunakan media tersebut. Masing-masing komponen dapat dilihat dalam penjelasan berikut: 1. Instrumen angket validasi ahli media, bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan kevalidan media dalam hal desain dan tampilan, kegunaan, dan isi (Dwi Cahyani et al., 2021). 2. Instrumen kuesioner validasi ahli materi merupakan kuesioner validasi yang mencakup karakteristik bahasa, pembelajaran, dan materi. Data validasi akan menjadi dasar untuk revisi produk awal (Hasbi et al., 2022). 3. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket respon siswa tanggapan peserta didik terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti. Angket ini berisi hal-hal seperti tampilan media, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan (FANI, 2021). 4. Instrumen angket respon guru, peneliti telah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web *Genially*, dan instrumen angket respons guru dirancang untuk mengukur tanggapan guru terhadapnya. Kelayakan isi, desain dan tampilan media, isi, kemanfaatan, dan penggunaan media yang efektif adalah dasar dari kisi-kisi angket.

Teknik analisis data penelitian adalah pengolahan data yang diproses sesuai dengan pendekatan penelitian saat ini. Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data berdasarkan jenis dan variabel responden, menyiapkan tabulasi tiap variabel, menyajikan data untuk setiap variabel, serta melakukan perhitungan untuk memecahkan masalah penelitian. Penelitian ini menggunakan temuan penilaian validitas dan praktikalitas dijelaskan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif (Sugiyono, 2017). Keefektifan media bisa dicari dengan menggunakan uji kepraktisan dan nilai N-Gain.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan sumber belajar interaktif *Genially* pada topik yang umumnya berbasis web Bahasa Indonesia Bab 5 bertukar dan membayar dilakukan pada 2 subtema dengan menggunakan uji coba pada skala kecil dan besar, subtema 1 materi asal mula munculnya uang dan subtema 2 dengan materi bagaimana cara menuliskan nilai uang pada kelas IV di SD Negeri 01 Gumawang. Materi yang digunakan

disesuaikan dengan kurikulum merdeka yang sedang diterapkan di SD Negeri 01 Gumawang.

Prosedur pembuatan materi pembelajaran interaktif berbasis web *Genially* dilakukan melalui lima tahap metodologi ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut ini adalah deskripsi tahapan-tahapan model ADDIE dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis menjadi langkah awal dalam pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini, masalah yang muncul selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 5 "Bertukar atau Membayar Materi Bagaimana Cara Menuliskan Nilai Uang" diamati dan dicari solusi untuk masalah tersebut melalui pengembangan produk, baik yang sudah diimplementasikan maupun yang belum. Di SD Negeri 01 Gumawang, Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara langsung dengan wali kelas IV serta mengamati siswa saat terlibat dalam kegiatan pendidikan.

Berdasarkan hasil analisis, bahwa beberapa siswa masih kesulitan memahami materi pelajaran. dapat disimpulkan bahwa sejumlah siswa yang masih kesulitan memahami materi pelajaran, terutama materi Asal Mula Munculnya Uang di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, karena tidak ada media pembelajaran interaktif, fokus siswa teralihkan saat guru memberikan materi. Peneliti mengembangkan *Genially*, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis web, untuk menarik siswa karena belum pernah ada yang menggunakannya sebelumnya.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain dan konsep produk adalah fase kedua dari model ADDIE. Desain *Genially* harus dimulai dengan menentukan memilih sumber daya dan mencapai tujuan pembelajaran pelajaran, memilih gambar animasi yang sesuai dengan materi pelajaran, dan memilih font dan warna yang jelas dan tidak blur agar siswa mudah melihat materi. Tahap berikutnya adalah perancangan media interaktif *Genially* berbasis web.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Validator adalah pakar dalam subjek tertentu, seperti pakar media dan materi, yang melakukan pengujian validasi. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan kegunaan produk yang telah kami hasilkan. Empat validator, dua guru/praktisi SDN 01

Gumawang dan dua dosen dari Universitas Nurul Huda melaksanakan uji validasi, yang dilakukan oleh para ahli media dan materi dalam penelitian ini.

Uji Validasi ahli media terdiri dari dua validator, satu dari dosen Universitas Nurul Huda dan satu lagi dari guru SDN 01 Gumawang. Hasil dari penilaian validasi pertama, yaitu dari dosen Universitas Nurul Huda memperoleh sebesar 84%, sedangkan hasil penilaian dari validasi kedua yaitu dari guru SDN 01 Gumawang memperoleh presentase sebesar 92%. Hasil perhitungan tersebut bisa dilihat dari rumus berikut:

$$P = f/N \times 100 \%$$

$$P = 63/75 \times 100 \% = 84 \%$$

$$P = 69/75 \times 100 \% = 92 \%$$

Keterangan:

P = Singkatan dari Presentase

F = Total skor pengumpulan data

N = Skor tertinggi (Jannah & Julianto, 2018)

Berdasarkan penilaian dari validasi dari kedua validator tersebut Jika digabungkan maka akan mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$\text{Presentase Akhir} = (\text{Presentase Validator 1} + \text{Presentase Validator 2})/2$$

$$\text{Presentase Akhir} = (84 + 92)/2 = 88 \%$$

Diperoleh hasil akhir dari kedua validator dengan nilai 88 % berada pada kategori "**Sangat Layak**" dengan angka yang berkisar antara 81% hingga 100%. Hal ini menunjukkan bahwa karya peneliti tersebut dianggap layak untuk digunakan.

Uji Validasi ahli materi terdiri dari dua validator, satu dari dosen Universitas Nurul Huda dan satu lagi dari guru SDN 01 Gumawang. Hasil dari penilaian validasi pertama, yaitu dari dosen Universitas Nurul Huda memperoleh sebesar 90,66%, sedangkan hasil penilaian dari validasi kedua yaitu dari guru SDN 01 Gumawang memperoleh presentase sebesar 88%. Hasil perhitungan tersebut bisa merujuk pada rumus di bawah ini.

$$P = f/N \times 100 \%$$

$$P = 68/75 \times 100 \% = 90,66 \%$$

$$P = 66/75 \times 100 \% = 88 \%$$

Keterangan:

P = Singkatan dari Presentase

F = Total skor pengumpulan data

N = Skor tertinggi (Jannah & Julianto, 2018)

Berdasarkan penilaian dari validasi dari kedua validator tersebut Jika digabungkan maka akan mendapatkan hasil sebagai berikut:

$$\text{Presentase Akhir} = (\text{Presentase Validator 1} + \text{Presentase Validator 2})/2$$

$$\text{Presentase Akhir} = (90,66 + 88)/2 = 89,33 \%$$

Dengan skor berkisar antara 81% hingga 100%, hasil akhir dari kedua validator adalah 89,33%, menempatkan mereka dalam kategori "**Sangat Layak**". Hal ini menunjukkan bahwa produk peneliti tersebut dianggap layak untuk digunakan..

d. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Ada dua fase uji coba yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar yang digunakan untuk melaksanakan tahap implementasi ini. Uji coba ini dilaksanakan di kelas empat SD Negeri 01 Gumawang menggunakan instrumen tes hasil belajar berupa soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Jumlah siswa skala kecil dan besar

No	Skala	Jumlah
1	Kecil	8
2	Besar	20

Diperoleh hasil perhitungan dari uji coba skala kecil menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang guru berikan kepada 8 siswa memperoleh rata-rata nilai *pretest* 70, dan *posttest* 91,25. Lalu selisih nilai *posttest* dan *pretest* tersebut adalah 21,25 dengan skor maksimal 100%. Rumus berikut dapat digunakan untuk menentukan nilai N-Gain untuk perhitungan uji skala kecil:

$$N\text{-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$$

$$N\text{-Gain} = (91,25 - 70) / (100 - 30) = 0,7\%$$

Dengan menggunakan nilai N-Gain, hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala kecil di atas, dapat kita peroleh hasil rata-rata nilai N-Gain mencapai 0,7%.

Tabel 2. Interval skor N-Gain

No	Interval	Kategori
1	$N\text{-Gain} \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$	Sedang
3	$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Dilihat pada tabel di atas maka hasil dari soal *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan setelah siswa menggunakan media *Genially* yang berada ada kategori "**Sedang**" dengan memiliki nilai antara $0,3 < N\text{-Gain} < 0,7$ (Amalia, 2023).

Pertanyaan pra-tes dan pasca-tes digunakan dalam eksperimen ekstensif untuk menentukan temuan perhitungan yang guru berikan kepada 20

siswa memperoleh rata-rata nilai *pretest* 62,5, dan *posttest* 83. Lalu selisih nilai *posttest* dan *pretest* tersebut adalah 20,5 dengan skor maksimal 100%. Hasil dari perhitungan uji coba skala besar bisa diselesaikan dengan menerapkan rumus berikut untuk menentukan nilai N-Gain:

$$N\text{-Gain} = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest})$$

$$N\text{-Gain} = (83 - 62,5) / (100 - 62,5) = 0,5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan soal *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan nilai N-Gain pada uji coba skala kecil di atas, dapat kita peroleh hasil rata-rata nilai N-Gain mencapai 0,5%.

Dilihat pada tabel di atas maka hasil dari soal *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan setelah siswa menggunakan media *Genially* yang berada ada kategori "**Sedang**" dengan memiliki nilai antara 0,3 < N-Gain < 0,7.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Proses pembuatan model ADDIE berpuncak pada tahap evaluasi, yang bertujuan untuk memastikan materi pendidikan interaktif itu berbasis web *Genially* bermanfaat untuk digunakan. Tahap evaluasi ini berisi tentang hasil revisi, kritikan/saran dari subjek ahli dan subjek coba berikut ini (Rifda, 2024); 1) uji coba skala besar, 2) uji coba skala kecil, 3) kuesioner respons siswa dan instruktur, 4) uji validasi ahli media, dan 5) uji validasi ahli materi.

Kuesioner digunakan sebagai alat penelitian untuk mengumpulkan data tentang bagaimana guru dan siswa merespons materi pembelajaran interaktif yang utamanya berbasis web. Kegunaan, daya tarik, dan kemampuan media dalam membantu proses pembelajaran dievaluasi menggunakan pertanyaan-pertanyaan ini. Setelah pembelajaran selesai, angket diberikan kepada guru dan siswa.

Angket respon siswa yang guru berikan terdapat 15 pernyataan. Berdasarkan temuan survei respon siswa terbatas diperoleh hasil keseluruhan 509 dengan jumlah 8 siswa dan respon siswa besar memperoleh hasil keseluruhan 1.350 dengan total 20 siswa. Hasil dari keseluruhan pada angket respon siswa skala kecil dan besar dapat kita gunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kepraktisan} = \text{Total Skor}$$

$$\text{Diperoleh/Skor Maksimal} = 100\%$$

$$\text{Presentase Kepraktisan} = 509/600 = 100\% = 84,83\%$$

$$\text{Presentase Kepraktisan} = 1.350/1.500 = 100\% = 90\%$$

Tabel 3. Presentase Kepraktisan Produk

No	Interval	Kategori
1	90 % - 100 %	Sangat Praktis
2	80 %- 89 %	Praktis
3	60 %- 79 %	Cukup Praktis
4	9 %- 59 %	Tidak Praktis

Dilihat pada tabel di atas maka hasil produk yang dikembangkan pada skala kecil memperoleh nilai 84,83% berada pada kategori "**Praktis**" dengan memiliki nilai antara 80% - 89%. Dan hasil akhir skala besar memperoleh nilai 90% berada pada kategori "**Sangat Praktis**" dengan memiliki presentase nilai 90%-100%. Artinya produk yang dikembangkan oleh peneliti dianggap berguna untuk penggunaan sehari-hari.

Mengingat hasil survei respon guru yang peneliti bagikan terdapat 15 pernyataan dengan hasil rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase Kepraktisan} = \text{Total Skor}$$

$$\text{Diperoleh/Skor Maksimal} = 100\%$$

$$\text{Presentase Kepraktisan} = 68/75 = 100\% = 90,66\%$$

Berdasarkan tabel di atas, produk yang dihasilkan mendapatkan skor 90,66%, yang menempatkannya dalam kategori "**Sangat Praktis**" dengan rentang 90%-100%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian ini dinilai bermanfaat.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Genially*, sumber belajar online yang menarik dan ideal untuk pelajar kelas empat sekolah dasar ketika mereka menulis nilai uang. Hasil analisis data menunjukkan bahwa produk ini cukup layak untuk digunakan, dengan persentase 88% untuk ahli media dan 89,33% untuk ahli materi. Dalam sebuah eksperimen komprehensif yang melibatkan 20 siswa kelas empat, hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan belajar siswa dan respons yang baik. Ini menunjukkan bahwa materi pendidikan interaktif berbasis web *Genially* mudah digunakan dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Temuan ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang diterbitkan oleh Siska Rahmawati (2022), yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia". Berdasarkan hasil penelitian, media interaktif yang dihasilkan memiliki nilai rata-rata validasi ahli media sebesar 85,33% sehingga layak digunakan

sebagai alat bantu mengajar di kelas IV-B SDN Mekarjaya 10.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web *Genially* layak, praktis, dan efektif digunakan. Penilaian dari ahli materi dan media menegaskan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria kelayakan. Kepraktisan yang ditunjukkan oleh tanggapan menurut guru dan siswa, media tersebut tidak sekadar menarik dan praktis digunakan, melainkan juga mampu memfasilitasi proses belajar. *Genially* juga menunjukkan peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa setelah menggunakannya, menurut hasil uji keefektifan. Dengan demikian, *Genially* dapat dianggap sebagai alternatif untuk media pembelajaran interaktif berbasis web yang penggunaan media ini mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan penuh makna bagi peserta didik di sekolah dasar.

Beberapa saran untuk mengoptimalkan pemanfaatan pengembangan media interaktif berbasis web *Genially* yaitu, produk yang dikembangkan sudah melalui beberapa tahapan hingga di uji coba dengan prosedur model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) telah dinyatakan optimal dan layak digunakan. Namun demikian, Para peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang substansial.

Peneliti selanjutnya harus untuk lebih memenuhi tuntutan kurikulum terkini, peneliti yang akan datang dapat menambahkan lebih banyak elemen interaktif ke materi pembelajaran interaktif berbasis web *Genially*. Selain itu, fitur interaktif dapat dibuat lebih menarik dengan menambahkan video, audio, atau permainan edukasi. Agar hasil penelitian lebih akurat dan dapat digunakan secara luas, tahap uji coba harus dilakukan dengan lebih banyak siswa dan di berbagai sekolah.

Media pembelajaran interaktif berbasis web *Genially* diharapkan mempermudah guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Fitur-fiturnya, seperti tampilan visual gambar, animasi bergerak, dan kuis interaktif, diharapkan dapat membantu

guru menjelaskan materi pelajaran yang sulit sehingga siswa lebih mudah memahaminya.

Dengan adanya media ini, siswa mungkin dapat belajar sendiri di rumah dan di sekolah dengan bantuan materi ini. Desain *Genially* yang menarik dan interaktif membuat materi lebih mudah dipahami serta dapat diakses kapan pun sesuai kebutuhan belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung penyusunan artikel "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web *Genially* pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di SDN 01 Gumawang" hingga dapat terselesaikan.

Kedua, saya menyampaikan terima kasih kepada dosen PGMI Universitas Nurul Huda yang telah memberikan bimbingan serta bantuan berupa saran dan masukannya, dan terimakasih selalu meluangkan waktunya ditengah-tengah kesibukan.

Ketiga, ucapan terimakasih saya kepada kepala sekolah dan para guru-guru di SDN 01 Gumawang yang bersedia mengizinkan dan memberikan bantuan kepada penulis selama penelitian berlangsung.

Keempat, ucapan terimakasih saya kepada keluarga dan teman-teman seperjuangan karena selalu ada disaat penulis butuhkan, selalu memberikan semangat dan dukungan disaat penulis ragu, dan terimakasih sudah menghibur dikala suka maupun duka.

DAFTAR RUJUKAN

- Dwi Cahyani, I., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 337. <https://doi.org/10.23887/jppgsd.v9i2.35271>.
- 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>.
- Fani, P. D. (2021). *Pengembangan Media Papan Catur Materi Kpk Dan Fpb Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Fauzi, A., Winata, W., & Ansharullah, A. (2020). Pengembangan Karakter Kepedulian Melalui Kurikulum "Sentra" Dengan Menggunakan Model

- Addie. *Instruksional*, 2(1), 64. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.64-69>.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.
- Hasbi, F. A., Roebyanto, G., & Ahdhianto, E. (2022). Pengembangan Media Papan Catur Digital untuk Materi Bangun Ruang Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(1), 74-80. <https://doi.org/10.17977/um065v2i12022p74-80>.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Ichsan, I., & Ali, A. (2020). Metode Pengumpulan Data Penelitian Musik Berbasis Observasi Auditif. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(2), 85-93. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i2.48>.
- 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), 124-134.
- 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>
- Nitami, N., Nazliati, & Sari, R. (2023). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 1 Langsa: Pengembangan Media Likurdin Melalui Model ADDIE. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 4(2), 259-274. <https://ojs.unimal.ac.id/jspm/article/view/11859>.
- 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. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>.
- Rahmawati, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis genially pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di indonesia. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(4), 819-827. <https://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/3196>.
- Rifda, S. M. A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis genially pada materi sumber energi kelas iii madrasah ibtdaiyah negeri 3 jember skripsi*.
- Septianingsih, M., Kurnia, D., & Hikmah, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Platform Development of Interactive Multimedia Based on the Genially Platform on the Subtheme. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(01), 34-38.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>.
- 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), 3779-3785. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>.
- 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), 6246-6247.