PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *GENIALLY* PADA MATERI KEUNIKAN KEBIASAAN MASYARAKAT DI SEKITARKU

Syaila Marlia Rizaldi[1], Santa[2]. Fitri Anjaswuri[3]
[123]PGSD FKIP Universitas Pakuan
[1]Syailamarliarizaldi08@gmail.com, [2]santa@unpak.ac.id,
[3]fitriajaswuri@unpak.ac.id

ABSTRACT

Learning Media Using the Genially Application on the material "The Unique Habits of the People Around Me" for class IV students at SDN Lawanggintung 2. The method in this research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research involved 26 students and was in the process of validating and testing the learning media that had been developed. Validation was carried out by three experts, namely media experts, linguists and material experts, with media expert validation results of 92%, material expert validation results of 100%, and linguist validation results of 100% with an average result of 97.3 % included in the "Very Eligible" criteria. The trial results showed an average score of 98% from students and 100% from educators. From these results, it can be concluded that the learning media developed is very effective and can increase student involvement and understanding of the material being taught

Keywords: Learning Media, Genially Application, The Unique Habits of the People Around Me

ABSTRAK

Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi "Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku" untuk peserta didik kelas IV di SDN Lawanggintung 2. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini melibatkan 26 peserta didik dan pada proses validasi serta uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, dengan hasil validasi ahli media sebesar 92%, hasil validasi ahli materi sebesar 100%, dan hasil validasi ahli bahasa sebesar 100% dengan rata-rata hasil 97,3% yang termasuk pada kriteria “Sangat Layak”. Hasil uji coba menunjukkan skor rata-rata 98% dari peserta didik dan 100% dari pendidik. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Genially, Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku*

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mendapatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Pembelajaran harus bertumpu pada peserta didik, karena peserta didik adalah pusat keberhasilan belajar.

Pendidikan perlu mengembangkan keterampilan belajar agar ilmu yang disampaikan selalu diingat oleh peserta didik. Belajar adalah suatu proses kegiatan yang berubah. Perubahan dalam kegiatan tersebut meliputi pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami, dalam pembelajaran harus terciptanya proses pembelajaran yang baik, salah satunya ialah dengan menggunakan berbasis teknologi. Pemilihan teknologi yang tepat dalam pendidikan dapat menghasilkan berbagai alternatif dalam pembentukan fasilitas dalam proses pembelajaran. Salah satu dari fasilitas tersebut ialah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa.

Genially merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang dapat membantu guru untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa materi persentasi, *game,* video pembelajaran dan lainnya. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses pembelajaran serta sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media ajar berupa *powerpoint* menggunakan web *genially* yang dilakukan oleh Nailah Fatma & Ichsan, (2022) dengan judul penelitian Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis web *genially* yang dikembangkan peneliti dengan materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya untuk kelas IV Sekolah Dasar, bahwa dinyatakan

Valid dan praktis untuk dijadikan salah satu media ajar untuk pembelajaran peserta didik kelas IV.

Penelitian serupa berikutnya ialah yang dilakukan oleh Nur Oktavia, Yunus & Yona (2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis *web genially* yang dikembangkan peneliti dengan materi keragaman budaya indonesia untuk kelas IV Sekolah Dasar, bahwa dinyatakan Valid dan praktis untuk dijadikan salah satu media ajar untuk pembelajaran peserta didik kelas IV.

Berdasarkan hasil wawancara dan obsevasi yang dilakukan dengan wali kelas IV SDN Lawanggintung 02 Kecamatan Bogor Selatan yaitu Ibu Euis Marlina, S.Pd pada tanggal 6 November. Beliau biasanya menggunakan buku cetak, seperti buku paket yang disediakan oleh sekolah serta video dari aplikasi *youtube* yang dijadikan media pembelajaran. Sehingga pembelajarannya cenderung monoton dan tidak menimbulkan rasa berprestasi pada peserta didik itu sendiri. Dapat dilihat dari segi hasil belajar dari tugas harian biasanya hasil nilai yang kurang dari KKM yaitu 75 pada peserta didik. Oleh sebab itu, sangat penting menciptakan perangkat pembelajaran seperti bahan ajar yang menarik dalam proses kegiatan belajar mengaja

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut Cookson & Stirk, (2019).

Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dibuat dari aplikasi Genially IPAS dengan keunikan kebiasaan

masyarakat di sekitarnya sebagai materinya.

Hal ini dilakukan selesai dengan tujuan pengembangan dan memandu tahapan dan langkah-langkah pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Lawanggintung 2 Kota Bogor. Sampel pada penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SDN Lawanggintung 2 Kota Bogor berjumlah 26 orang peserta didik.

Subjek penelitian terdiri dari dua subjek yang terlibat selama pengembangan produk yaitu subjek pertama dari penelitian ini ialah ahli media oleh Kepala PUSTIK Universitas Pakuan, ahli materi oleh Guru SDN Lawanggintung 2 dan ahli bahasa oleh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI). Subjek kedua dari penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SDN Lawanggintung 2 Kota Bogor yang terdiri dari 26 orang peserta didik sebagai responden untuk mengetahui respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran menggunakan genially.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ahli Media

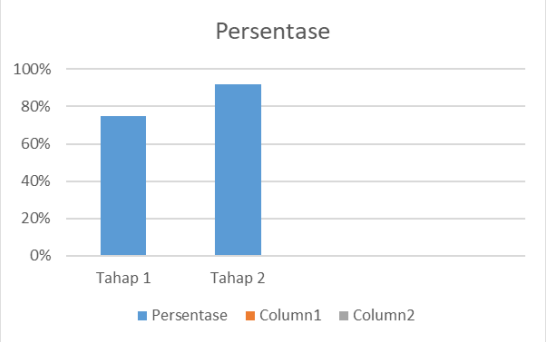
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No.	Pernyataan	Skor
1	Kemenarikan halaman depan (cover) pada media	5
2	Ketepatan jenis huruf pada sampul dan isi media	5
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
4	Memiliki konsistensi penggunaan spasi. Judul dan pengetikan materi	4
5	Seluruh teks pada media dapat dibaca oleh penggunanya.	4
6	Kejelasan gambar	5
7	Kesalahan tata letak gambar, dan ukuran gambar	5
8	Penambahan video pembelajaran di dalam media sudah tepat	5
9	Kualitas video, ukuran video dan audio sudah jelas	5
10	Penambahan audio pada media sudah tepat	4
11	Kemenarikan tampilan *background* sudah tepat	4
12	Kombinasi warna yang menarik	4
13	Penggunaan tombol menghasilkan tindakan yang sesuai dengan fungsinya.	5
14	Kesesuaian fitur interaktif pada media	5
15	Sistem pengoperasian mudah dikendalikan	5
Total Skor	69	

Skor Max	75
Persentase	$\frac{69}{75}$ x 100 = 92%
Kriteria	Sangat layak

Dilihat dari hasil tabel di atas dapat di katakan bahwa produk media pembelajaran menggunakan aplikasi genially pada materi keunikan kebudayaan masyarakat di sekitarku telah dikembangkan berada di kategori "layak digunakan dengan revisi sesuai saran" serta memiliki nilai antara 81% - 100%. Artinya produk yang dikembangkan sangat layak digunakan di lapangan tanpa revisi.

Berikut ini merupakan grafik rekapitulasi ahli media:



Gambar 4.1 Grafik rekapitulasi ahli media

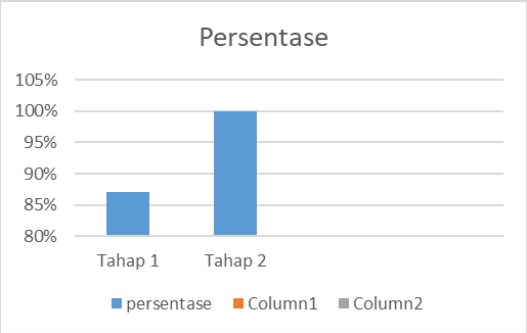
Ahli Materi

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

No.	Pernyataan	Skor
1	Menampilkan pembelajaran sesuai dengan indikator	5
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan ATP	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
4	Menyajikan materi pembelajaran berkaitan dengan topik	5
5	Kebenaran konsep materi	5
6	Ketepatan konsep materi	5
7	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi	5
8	Materi yang disajikan bervariasi	5
9	Materi yang disajikan mudah dimengerti	5
10	Dengan adanya penambahan video serta *game*, materi menjadi tidak monoton	5
11	Penyampaian materi dikemas sesingkat mungkin serta tidak mengurangi pokok-pokok bahasan yang penting	5
12	Pemakaian media *genially* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	5
13	Media *genially* digunakan untuk memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran	5
14	Memberikan soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi pembelajaran	5
15	Memberikan kemudahan dalam memberikan petunjuk pengerjaan soal	5
Total skor		75
Skor maksimal		75
Persentase		$\frac{75}{75}$ x 100 = 100%

Kriteria	Sangat layak

Dilihat dari hasil tabel di atas dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran menggunakan aplikasi genially pada materi keunikan kebudayaan masyarakat di sekitarku telah dikembangkan berada di kategori "layak digunakan tanpa revisi" serta memiliki nilai antara 81% - 100%. Artinya produk yang dikembangkan sangat layak digunakan di lapangan tanpa revisi..



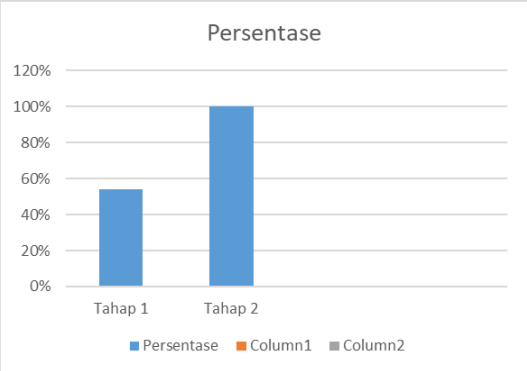
Gambar 4.2 Grafik Rekapitulasi Ahli Materi

Ahli Bahasa.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Tahap 2 Ahli Bahasa

No.	Pernyataan	Skor
1	Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia sesuai EBI (Ejaan Bahasa Indonelsia)	5
2	Kesesuaian tanda baca pada kalimat	5
3	Keserasian penggunaan istilah dan simbol	5
4	Bahasa yang digunakan menarik minat peserta didik	5
5	Bahasa yang digunakan komunikatif	5
6	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	5
7	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	5
8	Kejelasan teks bacaan	5
9	Kejelasan bahasa yang digunakan pada pertanyaan evaluasi	5
10	Kalimat yang digunakan efektif dan sesuai EBI	5
11	Struktur kalimat yang digunakan cukup jelas	5
12	Pemilihan diksi yang mudah dipahami	5
13	Informasi yang diberikan cukup jelas	5
14	Keefektifan bahasa saat diringkas	5
15	Penyajian bahasa tidak bertele-tele	5
Total skor	75	
Skor max	75	
Persentase	$\frac{75}{75}$ x 100 = %	
Kriteria	Sangat layak	

Dilihat dari hasil tabel di atas dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran menggunakan aplikasi genially pada materi keunikan kebudayaan masyarakat di sekitarku telah dikembangkan berada di kategori "layak digunakan tanpa revisi" serta memiliki nilai antara 81% - 100%. Artinya produk yang dikembangkan sangat layak digunakan di lapangan tanpa revisi..



Gambar 4.3 Grafik Rekapitulasi Ahli Bahasa

Setelah diperoleh penilaian dari ketiga validator, memperoleh hasil penilaian kelayakan pada media pembelajaran menggunakan aplikasi genially pada materi keunikan kebudayaan masyarakat di sekitarku untuk kelas IV di Sekolah Dasar. Adapun hasil keseluruhan validasi dari tim ahli pada produk yang dikembangkan, dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Keseluruhan Hasil Angket Validasi Ahli

Validator	Penilaian Validasi	
	Pertama	Kedua
Ahli Media	75%	92%
Ahli Materi	87%	100%
Ahli Bahasa	54%	100%
Rata-rata	72%	97,3%

Dari semua yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi genially pada materi keunikan kebudayaan masyarakat di sekitarnya untuk kelas IV di sekolah dasar "sangat layak" digunakan ketika pembelajaran. Hal tersebut didasari atas penilaian yang diberikan oleh validator. Karena dari hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa produk media pembelajaran mendapatkan kelayakan produk untuk diujicobakan pada peserta didik.

Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahapan ini yang dilakukan dalam proses penelitian dan pengembangan merupakan mengimplementasikan ketika proses pembelajaran berlangsung. Proses pengimplementasian produk pada peserta didik kelas IV SDN Lawanggintung 2 dengan jumlah 26 peserta didik. Kegiatan yang dilakukan ketika diujicobakan pada saat proses pembelajaran merupakan kegiatan pendahuluan seperti memberitahukan materi yang akan dipelajari yaitu keunikan kebudayaan masyarakat di sekitarku, memperlihatkan menu penggunaan yang isinya berupa tujuan pembelajaran, materi, game, LKPD dan evaluasi. Setelah itu mengklik selesai apa yang ingin disampaikan

kepada peserta didik. Pada tahapan ini peneliti tidak hanya menyiapkan produk media pembelajaran saja, akan tetapi menyediakan perangkat pembelajaran lengkap beserta lembar evaluasi. Selanjutnya di pertengahan pembelajaran, diselipkan game yang berisikan menjodohkan gambar mengenai pakaian adat.

Setelah selesai pembelajaran, memberikan angket respons serta hasil evaluasi peserta didik serta pendidik, dengan memberikan umpan balik kepada peneliti produk media pembelajaran untuk mengetahui apakah produk tersebut disukai serta berfungsi oleh peserta didik serta pendidik. Apabila hasil angket respons peserta didik serta pendidik baik dan menarik dalam proses pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa produk telah selesai dikembangkan..

Berikut merupakan hasil uji coba pada peserta didik serta pendidik:

Deskripsi Respon Peserta Didik Berdasarkan Uji Coba

Tahapan ini uji coba dilaksanakan di SDN Lawanggintung 2 pada kelas IV. Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik pada media pembelajaran menggunakan aplikasi genially yang dikembangkan, respon tersebut ditulangkan pada angket diisi oleh 26 peserta didik. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada peserta didik bagaimana cara penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi genially. Setelah itu, peneliti menjelaskan bagaimana cara mengisi angket yang telah dibagikan.

Berikut ini merupakan data keseluruhan hasil respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.:

Tabel 4.12 Keseluruhan Hasil Repson Peserta Didik

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	48	50	96%	98%
2	50	50	100%	
3	48	50	96%	
4	50	50	100%	
5	50	50	100%	
6	50	50	100%	
7	50	50	100%	
8	47	50	94%	
9	50	50	100%	
10	49	50	98%	
11	50	50	100%	
12	50	50	100%	
13	48	50	96%	
14	50	50	100%	
15	50	50	100%	
16	47	50	94%	
17	50	50	100%	

18	50	50	100%	
19	48	50	96%	
20	50	50	100%	
21	48	50	96%	
22	45	50	90%	
23	46	50	92%	
24	50	50	100%	
25	50	50	100%	
26	50	50	100%	

Berdasarkan data hasil penilaian di atas angket peserta didik yang diisi oleh 26 peserta didik kelas IV, diperoleh nilai respon dengan kategori “sangat baik”. Hal ini dapat dilihat pada besarnya rata-rata persentase yang dihasilkan oleh peserta didik yaitu sebesar 98%. Peserta didik merasa bersemangat serta tertarik pada produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi genially tersebut, sehingga menimbulkan perasaan senang pada diri peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dari hasil tersebut dapat dikatakan media pembelajaran menggunakan aplikasi genially pada materi keunikan kebudayaan masyarakat di sekitar ini dapat memotivasi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran di kelas, serta produk dapat dikatakan “sangat baik” digunakan dalam pembelajaran..

Deskripsi Respon Pendidik Berdasarkan Uji Coba

Tahapan ini pendidik diberikan angket respon pendidik dengan jumlah 10 pernyataan mengenai penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi genially. Berikut ini merupakan data hasil respon pendidik setelah menggunakan media pembelajaran:

Tabel 4.13 Hasil Respon Pendidik

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
Pendidik	50	50	100%	100%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa pendidik mendapatkan respons yang sangat baik dengan skor nilai 100% yang di mana jumlah ini berada pada rentang 81% - 100% dengan kriteria “sangat layak”..

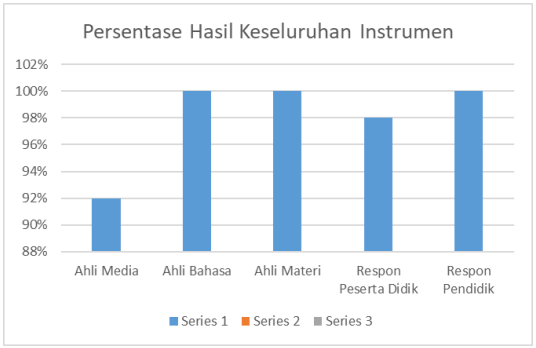
Tahap Evaluasi

Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE, namun pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan tetapi tahap evaluasi ini tetap dimasukkan karena pada tahap evaluasi ini merupakan proses

untuk menganalisis media pembelajaran dalam tahapan implementasi apakah masih terdapat kekurangan pada produk media pembelajaran menggunakan aplikasi genially. Jika tidak memiliki kekurangan atau kelemahan pada tahapan implementasi maka media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi genially pada materi keunikan kebudayaan masyarakat di sekitarku yang dikembangkan sudah termasuk dalam kategori sangat layak digunakan di sekolah, dengan hasil persentase validasi oleh ahli media yaitu 92%, ahli materi yaitu 100%, dan ahli bahasa 100%. Serta rata-rata persentase dari ketiga ahli tersebut sebesar 97,3%. Respon peserta didik kelas IV di SDN Lawanggintung 2 terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi genially pada materi keunikan kebiasaan masyarakat di sekitarku memperoleh rata-rata persentase 98% yang artinya sangat layak digunakan.

Berdasarkan data-data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi genially dapat digunakan oleh peserta didik dari penggunaan serta materi dalam produk mudah dimengerti oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik merasa antusias untuk mengikuti pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan, dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi serta membantu pendidik dalam menyampaikan informasi. Dengan begitu produk yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 4.4 Persentase Hasil Keseluruhan Instrumen

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lawanggintung 2 dengan berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti saat prapenelitian, yaitu kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan pendidik belum bervariasi serta kurang memanfaatkan fasilitas teknologi. Pembelajaran hanya

mengandalkan buku cetak yang disediakan oleh sekolah, penayangan video dari YouTube serta penggunaan PPT yang monoton sehingga peserta didik kurang terlibat aktif, mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran ketika di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang pengalaman belajar peserta didik dalam menerima informasi. Salah satunya ialah dengan mengembangkan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially. Menurut pendapat Astuti et al., (2022) Media Genially merupakan suatu platform pembelajaran yang menyediakan beragam fitur seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi, serta berbagai jenis materi ajar interaktif lainnya. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially ini membuat media menjadi lebih menarik dan variatif. Rahayu et al., (2023) berpendapat bahwa Genially adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan hemat biaya. Aplikasi ini membuat peserta didik menjadi fokus serta bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung karena adanya fitur-fitur yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Menurut pendapat Imaniah & Manar, (2022) Guru mengembangkan pembelajaran digital dengan mudah menggunakan aplikasi pembelajaran dalam pemanfaatan aplikasi Genially untuk mengembangkan game-based learning agar suasana pembelajaran menarik. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai model yang dipilih. Hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi ahli media oleh Bapak Ariel Maesya M.Kom menunjukkan produk media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan skor 69 dari skor maksimal 75 hasil persentase 92%. Validasi ahli materi oleh Ibu Eulis Marlina S.Pd menunjukkan produk media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan skor

75 dari skor maksimal 75 persentase 100%. Validasi bahasa oleh Ibu Siti Chodijah M.Pd menunjukkan produk media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan skor 75 dari skor maksimal 75 persentase 100%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially sangat layak digunakan dengan nilai hasil validasi rata-rata 97,3%.

Hasil ini relevan dengan penelitian sebelumnya mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahkul di kelas IV SDN Cibinong 1 oleh Yolanda et al., (2023) menunjukkan "Hasil riset validasi memperoleh persentase 96% dengan kategori "sangat layak". Pada tahap uji terbatas berjumlah 16 peserta didik mendapatkan respon yang sangat baik dengan persentase 94,25% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran genially materi norma dalam adat istiadat daerahkul dalam penelitian ini telah valid, praktis, menarik serta mudah digunakan dan layak untuk digunakan saat pembelajaran." Kemudian berdasarkan respon peserta didik ketika uji coba memperoleh nilai yang sangat baik yaitu 98% yang artinya produk ini sangat layak digunakan. Selanjutnya hasil ini juga relevan dengan penelitian oleh Anggraeni et al., (2023) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV sekolah dasar ini valid digunakan dengan persentase penilaian ahli materi 82,14%, penilaian ahli media 83,82%, dan penilaian ahli bahasa 85%. Pada tahap uji coba yang dilakukan mendapat persentase penilaian 87,41% dari siswa dan 91,66% dari respon yang diberikan oleh guru..

Dengan demikian, pengembangan produk ini bertujuan untuk menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan teknologi, yaitu menggunakan aplikasi Genially, pada materi keunikan kebudayaan

masyarakat di sekitarku dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Produk ini telah melalui serangkaian revisi oleh para ahli, yang kemudian dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan kepada 26 peserta didik di kelas IV di SDN Lawanggintung 2. Setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran tersebut, peserta didik dan pendidik diminta untuk melengkapi angket respon peserta didik dan angket respon pendidik. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mengenai tanggapan peserta didik dan pendidik setelah menggunakan media pembelajaran melalui aplikasi Genially yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian respon yang telah dibagikan menunjukkan bahwa produk media pembelajaran menggunakan aplikasi. Genially sangat baik dapat dilihat dari hasil rata-rata skor 98% dari peserta didik dan 100% dari pendidik. Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa produk ini dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan, serta menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik..

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi genially pada materi keunikan kebudayaan masyarakat di sekitarku dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Lawanggintung 2. Tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan di sekolah dengan melakukan wawancara dan observasi. Setelah mendapatkan data kemudian dilakukan tahap perancangan produk media pembelajaran. Kemudian dilakukan pengembangan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially. Setelah itu, melakukan validasi ke para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi serta ahli bahasa, dan melakukan implementasi uji coba produk ke lapangan. Isi yang terdapat dalam media pembelajaran yaitu materi mengenai keunikan kebudayaan masyarakat di sekitarku, video

pembelajaran, game mengenai baju adat istiadat, dan soal refleksi setelah pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu produk yang telah dinyatakan layak oleh para ahli dapat diimplementasikan di sekolah, kemudian setelah selesai peserta didik dan pendidik diminta mengisi angket respon peserta didik dan pendidik.

2. Hasil penelitian pengembangan menggunakan aplikasi genially ini memiliki nilai dari validasi ahli produk yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dengan memperoleh hasil skor akhir sebesar 92% dari ahli media, 100% dari ahli materi serta 100% dari ahli bahasa. Serta berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap peserta didik dan pendidik kelas IV sebanyak 26 peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan hasil skor sebesar 98% dari peserta didik dan skor 100% dari pendidik. Dengan kata lain produk yang dikembangkan penulis sangat baik dan layak untuk digunakan.

Dari data di atas, produk yang dikembangkan mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Genially terbukti meningkatkan keantusiasan dan motivasi peserta didik selama pembelajaran dengan materi keunikan kebudayaan masyarakat di sekitarnya. Hal ini membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. Journal of Student Research, 1(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Anisya Yolanda, S. d. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 08 Nomor 01.

Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., & Utaminingtyas, S. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah 2 Wates. 3(4), 894–901. https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416

Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). Penelitian R & D. 36–49.

Education, A. (2022). DOI: 10.23917/ijolae.v4i2.14757 Received: June 4. 4(1), 1–20. https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i2.14757

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), 101–109.

Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. 3(2), 50–59. https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955

Fitrianisah, Fina. Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar (Penelitian Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi Pustaka). Diss. FKIP UNPAS, 2022.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.

Imaniah, I., & Manar, M. A. Al. (2022). Menjadi Guru Profesional Di Era Digital : Pemanfaatan Media Pembelajaran. 2(1), 49–62. https://doi.org/10.31000/cswb.v2i1.6889

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

Maulidiyah, Y. A., Aeni, A. N., & Iswara, P. D. (2023). Development of Genially Based Edutainment Games As Media To Improve Student'S Learning Motivation. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12(3), 584. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v12i3.9800

Mohamed, S. A. (2022). Penyediaan Kuiz dan Permainan (Game) dengan Aplikasi Genially. 8, 77–81.

Muslim, Aji Heru dkk. (2020). Media Pembelajaran PKn di SD. CV. Pena Persada. https://osf.io/qnpkm/download

Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., & Rusmana, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru Smk Islam Batu. 2(3), 270–277.

Rosida, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website genially pada subtema kekayaan sumber energi di indonesia.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidika. Bandung : Alphabeta

Tarbiyah, I. (2019). DIKTAT.

Wulandari, M. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Subtema Keunikkan Daerah Tempat Tinggalku. Bogor: Universitas Pakuan.