

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Masyarakat di Daerahku

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Bunga Rahayu Iskandar Universitas Pakuan bungaiskandar21@gmail.com Yudhie Suchyadi Universitas Pakuan yudhie@unpak.ac.id Mira Mirawati Universitas Pakuan mira.mirawati@unpak.ac.id	ISSN: 2963-8933 Vol. 4, No. 2, Juni 2025 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Iskandar, B. R., Suchyadi, Y., & Mirawati, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Genially* pada Materi Masyarakat di Daerahku. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 4 (2),90 -97.

Abstrak

Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Genially pada materi masyarakat di daerahku untuk digunakan peserta didik ketika kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian yaitu 23 peserta didik kelas IV SDIT As-Salaam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Genially pada materi masyarakat di daerahku dinyatakan "Sangat Layak" digunakan di dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, memperoleh hasil akhir validasi sebesar 93,3% (ahli media), 94% (ahli bahasa), dan 94,2% (ahli materi). Respon positif juga ditunjukkan oleh peserta didik dengan hasil rekapitulasi sebesar 94,5% dan guru 98%, yang menunjukkan peserta didik merasa tertarik dan sangat antusias sehingga dapat memotivasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Genially, Masyarakat di Daerahku, Media Pembelajaran Interaktif

Abstract

This study uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) aimed at determining the feasibility of interactive learning media using the Genially application on the community material in my area for use by students during learning activities. The subjects of the study were 23 fourth grade students of SDIT As-Salaam. The results of the study showed that the development of interactive learning media using the Genially application on the community material in my area was declared "Very Feasible" for use in learning. This is based on the results of the validation carried out by experts, obtaining final validation results of 93.3% (media experts), 94% (language experts), and 94.2% (material experts). Positive responses were also shown by students with a recapitulation result of 94.5% and teachers 98%, which shows that students feel interested and very enthusiastic so that they can motivate themselves in learning.

Key Words: Community in My Area, Genially, Interactive Learning Med

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah cara untuk mengembangkan diri peserta didik menjadi pribadi yang dewasa dan berkarakter baik. Proses ini melatih tidak hanya kepribadian yang baik, tapi juga perilaku mandiri dan bertanggung jawab di rumah, sekolah, dan masyarakat. Di era digital ini, pendidikan sangat penting karena teknologi berkembang pesat, sehingga dalam pembelajaran tidak hanya menghadirkan inovasi baru, namun juga meningkatkan kualitas agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Mengikuti perkembangan era digital, upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi. Salah satu nya dengan aplikasi *Genially*, yang menawarkan berbagai fitur seperti presentasi, animasi, video, infografis, poster elektronik, kuis, dan games.

Berdasarkan uraian diatas peneliti melakukan observasi di kelas dan wawancara dengan guru kelas IV SDIT As-Salaam Kabupaten Bogor, ditemukan bahwa media pembelajaran berbasis digital belum sepenuhnya dikembangkan, karena terkendala kurangnya kompetensi dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa tampilan video, power point, dan media konkret. Hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan, kurang aktif, sehingga kurang termotivasi dalam pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially*.

Media pembelajaran telah berkembang dari alat bantu visual menjadi sarana interaktif yang memungkinkan keterlibatan aktif sehingga pembelajarannya berpusat pada peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Cahyaningtyas and Ridwan (2021) media pembelajaran interaktif adalah sistem yang memfasilitasi komunikasi dua arah dalam proses belajar-mengajar, memungkinkan interaksi aktif antara peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di sisi lain, Shoffa dkk. (2021:112) menjelaskan media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu yang mempermudah proses belajar-mengajar, memungkinkan guru menyampaikan materi dengan lebih menarik dan efektif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih bervariasi dan menarik bagi peserta didik, salah satunya melalui aplikasi *Genially*. Menurut Ayuningtyas dkk. (2024) *Genially* merupakan platform gratis dengan berbagai fitur interaktif. Sabrina (2024) menambahkan *Genially* merupakan aplikasi yang memfasilitasi pengembangan ide kreatif melalui pembuatan berbagai konten interaktif, seperti buku digital yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi, pembelajaran, dan keterlibatan peserta didik.

Dalam penelitian ini, peserta didik kelas IV mempelajari materi masyarakat di daerahku, berisikan beragam mata pencaharian yang dipengaruhi oleh kondisi geografis. Asyifah dan Asyifah dan Faristiana (2024) menjelaskan Indonesia memiliki perbedaan kondisi geografis dan kekayaan alam di wilayah-wilayah, sehingga mengakibatkan perbedaan jenis pekerjaan yang dilakukan oleh masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Alika (2024) yang menyatakan bahwa perbedaan ini berperan dalam menentukan jenis mata pencaharian sesuai dengan karakteristik pekerjaan di berbagai wilayah.

Deby dkk (2024) mendefinisikan mata pencaharian sebagai aktivitas yang dilakukan penduduk untuk mendapatkan penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Perkembangan dalam suatu daerah dapat mempengaruhi kehidupan dalam bermasyarakat, sehingga mata pencahariannya dapat berubah seiring perkembangan daerah tersebut.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini bertujuan menciptakan media yang menarik dan interaktif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan Sosial pada materi masyarakat di daerahku kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik selama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* pada materi masyarakat di daerahku.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* pada materi masyarakat di daerahku. Inovasi penggunaan *Genially* di sekolah ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan lebih banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Metodologi

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development (R&D)*. Waruwu (2024) menjelaskan *R&D* merupakan metode yang dilakukan secara sistematis dengan mengidentifikasi masalah untuk mengembangkan produk yang tepat serta dapat diuji dan efektif kelayakannya secara ilmiah. Peneliti menggunakan model ADDIE karena model ini umum digunakan dalam pengembangan berbagai jenis produk pembelajaran.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Islam Terpadu As-Salaam Kabupaten Bogor pada semester genap tahun Pelajaran 2024/2025.

3. Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik dan guru kelas IV SDIT As-Salaam.

4. Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 peserta didik dan 1 guru kelas.

C. Hasil dan Pembahasan

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDIT As-Salaam, ditemukan beberapa masalah yaitu belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa tampilan video, power point, dan media konkret. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* guna mendukung variasi dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Tahap pertama dilakukan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan di kelas IV SDIT As-Salaam. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital belum sepenuhnya dikembangkan yang membuat peserta didik merasa bosan, kurang aktif, sehingga kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Tahap kedua yaitu melakukan perancangan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan menggabungkan teks, gambar, animasi, audio, dan video yang berisikan materi masyarakat di daerahku. Selanjutnya, membuat instrumen penelitian berupa angket validasi ahli serta angket respon peserta didik dan guru mengenai produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* yang sudah dibuat. Adapun desain media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* sebagai berikut:

Tampilan awal media pembelajaran interaktif



Tampilan catatan dan petunjuk penggunaan





Tampilan menu utama



Tampilan kompetensi awal dan tujuan pembelajaran



Slide yang menampilkan materi masyarakat di daerahku

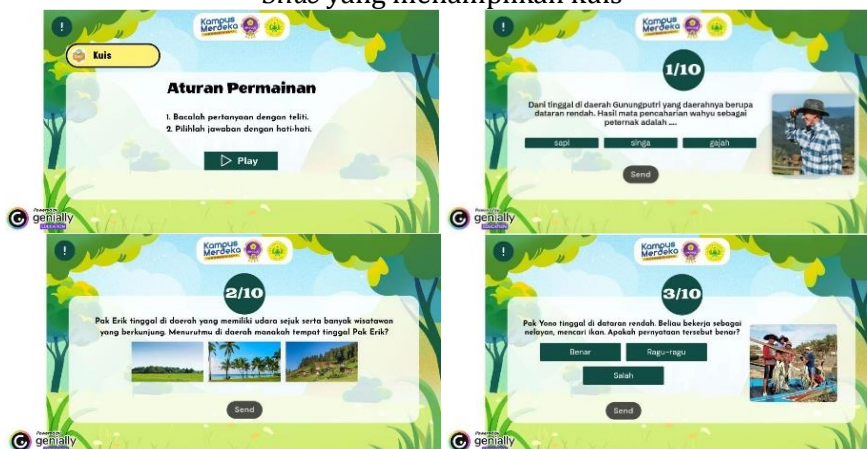


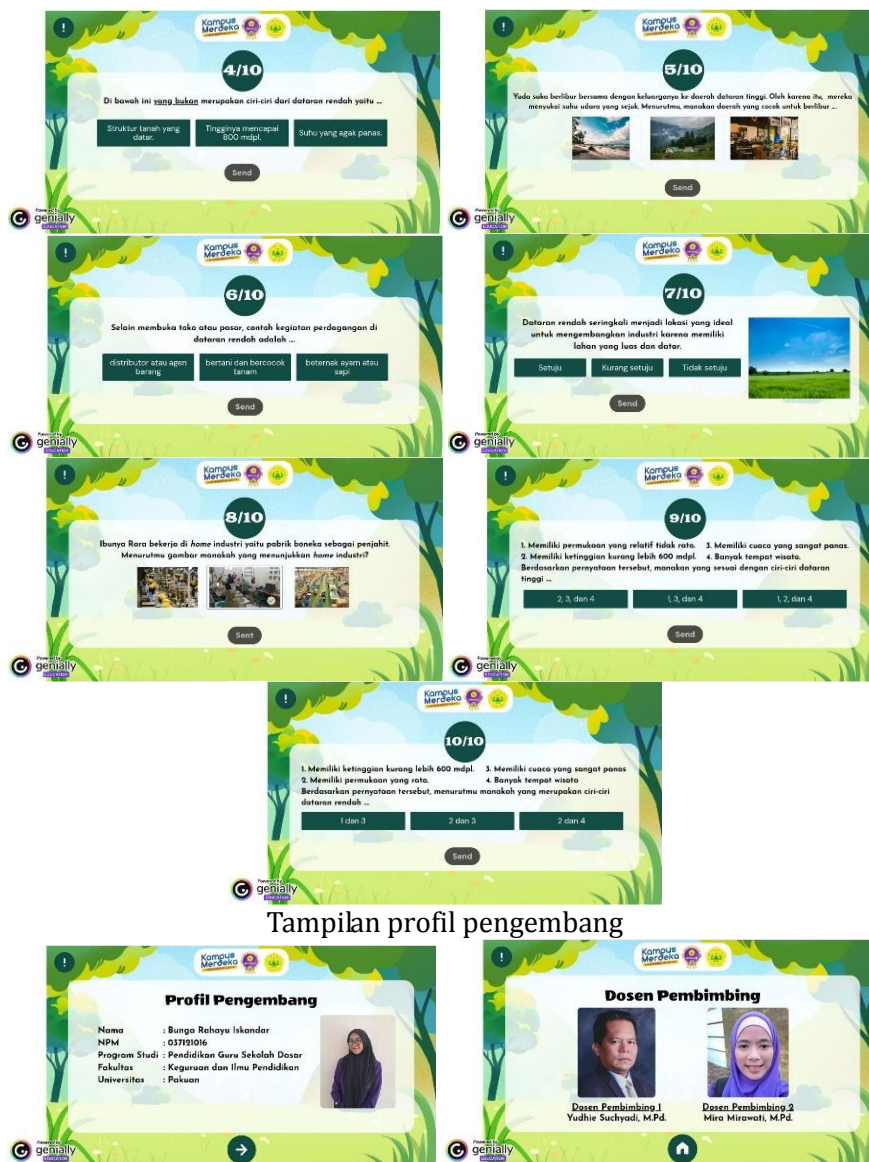


Slide yang menampilkan video pembelajaran



Slide yang menampilkan kuis





Gambar 1. Desain Produk Media Pembelajaran Interaktif

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan, setelah merancang produk, selanjutnya menguji kelayakan produk kepada tim ahli. Produk akan diuji oleh tim ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan dua ahli materi untuk melihat kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* pada materi masyarakat di daerahku sebelum percobaan dilakukan kepada peserta didik. Produk dinilai sebanyak dua kali oleh validator berdasarkan aspek penilaian masing-masing serta memberikan saran dan masukan hingga produk dinyatakan valid atau layak digunakan tanpa revisi. Hasil penilaian awal mengenai produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* tersajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Penilaian Validator Sebelum Revisi

Validator	Rata-Rata Skor Validasi	Kriteria
Ahli Media	73,3%	Layak
Ahli Bahasa	68%	Layak
Ahli Materi	94,1%	Sangat Layak
Rata-Rata	78,4%	Sangat Layak

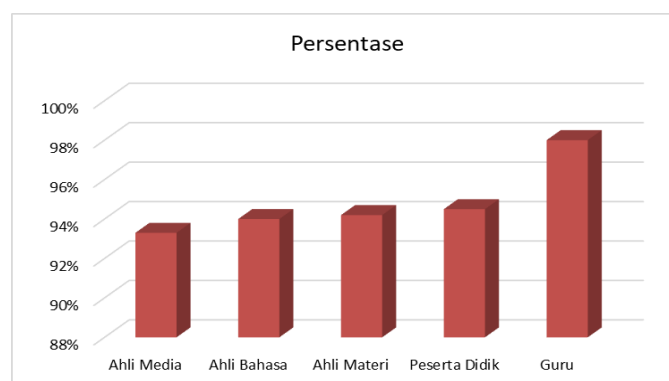
Setelah melakukan revisi produk, hasil akhir dari empat ahli terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* pada materi masyarakat di daerahku tersajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Penilaian Validator Setelah Revisi

Validator	Rata-Rata Skor Validasi	Kriteria
Ahli Media	93,3%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	94%	Sangat Layak
Ahli Materi	94,2%	Sangat Layak
Rata-Rata	93,8%	Sangat Layak

Tahap keempat yaitu implementasi, peneliti melakukan uji coba produk kepada 23 peserta didik dan satu guru kelas IV SDIT As-Salaam. Uji coba dilakukan dengan mencoba menggunakan produk, kemudian peserta didik dan guru diarahkan untuk mengisi angket respon yang berisi 10 pernyataan yang telah disiapkan untuk mengukur kelayakan dan mengetahui respon setelah berinteraksi dengan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially*. Selanjutnya, melakukan perhitungan data dan angket respon yang telah diisi oleh peserta didik dan guru setelah menggunakan produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially*. Skor rata-rata keseluruhan dari nilai angket respon peserta didik yaitu sebesar 94,5% dan nilai angket respon guru yaitu sebesar 98% yang berada pada kategori “Sangat Baik” digunakan di dalam pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* sangat baik digunakan, karena dapat digunakan dengan mudah, serta terdapat petunjuk yang jelas dan materi yang disajikan mudah dipahami. Peserta didik sangat termotivasi dengan menggunakan aplikasi *Genially*, serta dapat membantu guru dalam penyampaian informasi. Berdasarkan data-data tersebut disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Persentase Hasil Validasi dan Angket Respon

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* sangat layak digunakan di dalam pembelajaran. Peserta didik merasa tertarik dan sangat antusias untuk menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* pada materi masyarakat di daerahku dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil validasi dari ahli media sebesar 93,3%, ahli bahasa sebesar 94%, dan ahli materi sebesar 94,2% yang artinya penilaian dari para ahli bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* sangat layak digunakan di dalam pembelajaran. Kemudian setelah dilakukan uji coba pada 21 peserta didik dan satu guru kelas IV melalui angket respon memperoleh hasil skor rata-rata keseluruhan 94,5% oleh peserta didik dan 98% oleh guru kelas yang berarti produk ini sangat baik karena dapat meningkatkan motivasi di dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis peneliti, ditemukan permasalahan kurangnya variasi pada media pembelajaran, sehingga membuat peserta didik menjadi bosan, kurang aktif, dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan di uji coba kepada 23 peserta didik kelas IV dengan menggunakan aplikasi *Genially* pada materi masyarakat di daerahku. Hasil dari penelitian menunjukkan kelayakan media pembelajaran interaktif dengan nilai respon peserta didik sebesar 94,5% dan guru sebesar 98% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan

bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Genially* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

E. Referensi

- Alika, Ornella. (2024). "Pengaruh Konsep Geografi Melalui Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD." 2(3):80–83.
- Asyifah, Rahmania, S., & Faristiana. A. R. (2024). "Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Mata Pencarian Masyarakat." *Jurnal Sosiologi Pertanian Dan Agribisnis* 6(1):30–39. doi: 10.32505/jim.v3i1.3293.
- Ayuningtyas, Galih, Bilqis, Mutiara, N. Permatasari, Dyan, A & Suciptaningsih, O. A (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Di Sekolah Dasar." *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7(3):2404–7.
- Cahyaningtyas, Putri, V., & Ridwan. M. (2021). "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi." *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga* 4(2):55. doi: 10.31602/rjpo.v4i2.5727.
- Deby, D., Muthi, L. H., & Tin R. (2024). "Kajian Literatur Materi Pembelajaran Karakteristik Geografis Indonesia Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(2614–6754):2094–2102.
- Sabrina, Mahyuni. (2024). "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan Genially Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Peserta Didik."
- Shoffa, Shoffan, Holisin Iis, Palandi Jozua F., Sri, C., Dian, Indriyani, Eddy, S. E., Abdul, B & Ceng. G.Y. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*.
- Waruwu, Marinu. (2024). "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2):1220–30. doi: 10.29303/jipp.v9i2.2141.