

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* PADA SUBTEMA PEMANFAATAN
KEKAYAAN ALAM DI INDONESIA**

Pendekatan Penelitian Research and Development
pada Peserta Didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Mekarjaya 10 Depok
Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



oleh

Siska Rahmawati

037118072

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GENIALLY* PADA SUBTEMA PEMANFAATAN
KEKAYAAN ALAM DI INDONESIA**

Penelitian *Research and Development* (R&D)
pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Mekarjaya 10 Depok
Tahun Ajaran 2021/2022

Siska Rahmawati (037118072)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Ratih Purnamasari, M.Pd.
NIK. 1.1011047559

Roy Efendi, M.Pd.
NIK. 1130119870

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

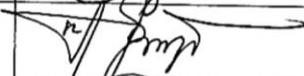
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada Hari: Sabtu Tanggal: 10 September 2022

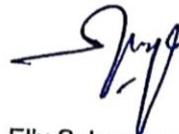
Nama : Siska Rahmawati

NPM : 037118072

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Wawan Syahiril Anwar, M.Pd.	
2	Ratih Purnamasari, M.Pd.	
3	Rukmini Handayani, M.Pd.	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sajana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau *plagiat* dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 18 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

Siska Rahmawati

ABSTRAK

Siska Rahmawati. 037118072. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis genially pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Mekarjaya 10 Kota Depok pada bulan Maret hingga Juni 2022. Populasi dan sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV-B tahun akademik 2021/2022 sebanyak 26 peserta didik. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Teknik analisis data ini terdiri dari data kualitatif mengenai hasil wawancara dan data kuantitatif mengenai hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV-B SDN Mekarjaya 10 pada pembelajaran berdasarkan rata-rata nilai validasi ahli media 85,33%, rata-rata nilai validasi ahli bahasa 81,33%, dan rata-rata nilai validasi materi dengan kriteria 85,33%, hasil validasi tersebut masuk pada kategori “sangat layak” digunakan. Berdasarkan angket respon peserta didik sebesar 87,53%, masuk pada kategori “sangat baik”. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat membuat peserta didik membuat peserta didik paham dengan materi yang digambarkan, merasa antusias serta senang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga media pembelajaran interaktif tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, *Genially*

ABSTRACT

Siska Rahmawati. 037118072. Development of Genially-based Interactive Learning Media in the Sub-Theme of Utilization of Natural Resources in Indonesia. This research uses the R&D (Research and Development) research method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. This study aims to develop genially-based learning media in the sub-theme of utilizing natural wealth in Indonesia to determine the feasibility of these products. This research was conducted at Mekarjaya State Elementary School 10 Depok City from March to June 2022. The population and samples in this study were students of class IV-B for the 2021/2022 academic year as many as 26 students participants. The instruments used in this study consisted of expert validation sheets and questionnaires of student responses to Genially-based interactive learning media. This data analysis technique consists of qualitative data regarding interview results and quantitative data regarding expert validation results and student responses. The results showed that the interactive learning media developed was very suitable for use as a learning media in class IV-B of SDN Mekarjaya 10 in learning based on the average validation score of media experts 85.33%, the average validation score of linguists was 81.33%, and the average validation score of material with criteria of 85.33%, the validation results were included in the category of "very feasible" to use. Based on the student response questionnaire of 87,53%, entered the "very good" category. The interactive learning media developed can make students understand the material depicted, feel enthusiastic and happy in participating in learning, so that the interactive learning media is very suitable for use in learning sub-themes of utilizing natural wealth in Indonesia.

Keywords: Interactive learning media, Genially

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, bahwa peneliti dapat menyusun proposal yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia”. Penelitian skripsi ini dengan pendekatan penelitian *Research and Development* yang dilengkapi dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV semester genap di SDN Mekarjaya 10 Kota Depok pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya, peneliti ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. H. Eka Suhardi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan;
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;

4. Ratih Purnamasari, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Roy Efendi, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Ade Wijaya, M.Pd., selaku dosen wali yang selalu membimbing dari awal perkuliahan hingga terselesainya laporan ini;
7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unniversitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti;
8. Resyi A Gani, M.Pd., sebagai validator ahli media yang telah membantu dalam penelitian saya;
9. Ainiyah Ekowati, M.Pd., sebagai validator ahli bahasa yang telah membantu dalam penelitian saya;
10. Retno Saraswati, S.Pd., sebagai validator ahli materi yang telah membantu dalam penelitian saya;
11. Kepala Sekolah SDN Mekarjaya 10 yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian;
12. Wali kelas IV SDN Mekarjaya 10 serta rekan-rekan guru yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam penyusunan skripsi;
13. Peserta didik SDN Mekarjaya 10 Depok yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyusunan skripsi;

14. Bapak Suswanto dan Ibu Sukpti selaku kedua orang tua saya, Andi selaku saudara kandung saya dan keluarga besar yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
15. Teman baikku Mala, Tyas, Salsa, Zalfa, Ambar yang telah memberikan semangat, motivasi, dan dukungan kepada peneliti, serta terkhusus Mala yang sudah selalu meluangkan waktu;
16. Teman baikku Henny, Elsa, Riska, Nuri yang telah memberikan warna semasa kuliah, dan terkhusus Henny sebagai teman seperjuangan;
17. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018 khususnya PGSD kelas C;
18. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu peneliti melalui proses-proses sampai akhir skripsi ini selesai.

Peneliti berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak terutama untuk Sekolah Dasar Negeri Mekarjaya 10, serta bagi para pembaca. Peneliti juga menerima kritik dan saran dari banyak pihak agar peneliti bisa melaksanakan penelitian ini dengan baik. Akhir kata peneliti sampaikan terima kasih.

Bogor, 18 Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BUKTI PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORETIK	8
A. Kajian Teoretik	8
1. Media Pembelajaran Interaktif	8
a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	8
b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif	10
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif	12
d. Materi Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.....	13
2. Genially	18
a. Pengertian Genially	18
b. Karakteristik Genially	20
c. Kelebihan dan Kekurangan Genially	21
d. Fitur-fitur Genially.....	23
e. Langkah-Langkah Penggunaan Genially	24
B. Kerangka Berpikir	26

C. Penelitian Relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Perkembangan.....	29
1. Metode.....	29
2. Prosedur Penelitian	29
3. Tahapan Pengembangan.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
1. Tempat Penelitian.....	37
2. Waktu Penelitian.....	37
C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian	38
1. Populasi	38
2. Sampel	39
3. Subjek Penelitian.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen Penelitian	40
1. Teknik Pengumpulan Data	40
2. Instrumen Penelitian.....	41
E. Teknik Analisis Data.....	45
1. Teknik Kualitatif	45
2. Teknik Kuantitatif Sederhana	45
BAB IV PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Pengembangan	49
1. Deskripsi Validasi Ahli	49
2. Deskripsi Respon Peserta Didik Berdasarkan Uji Terbatas	60
B. Pembahasan.....	63
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI.....	71
A. Simpulan	71
B. Saran	73
C. Rekomendasi.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD, Materi Pembelajaran, dan Indikator	13
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	33
Tabel 3.2 Pengembangan Produk <i>Genially</i>	35
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Genially</i>	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Observasi Analisis Kebutuhan	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	42
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	43
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	44
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	44
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik.....	45
Tabel 3.10 Kategori Tingkat Kelayakan.....	46
Tabel 3.11 Kriteria Respon Peserta Didik	48
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 4.2 Hasil Revisi Ahli Media	52
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	54
Tabel 4.4 Hasil Revisi Ahli Bahasa	56
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4.6 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan	59
Tabel 4.7 Kategori Tingkat Kelayakan.....	59
Tabel 4.8 Respon peserta didik.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Genially</i>.....	21
Gambar 4.1 Persentase Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi.....	80
Lampiran 2 Surat Izin Pra-penelitian ke SDN Mekarjaya 10.....	81
Lampiran 3 Hasil Observasi Proses Pembelajaran.....	82
Lampiran 4 Hasil Wawancara Wali Kelas.....	83
Lampiran 5 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media	85
Lampiran 6 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media.....	89
Lampiran 6 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Bahasa	89
Lampiran 7 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Bahasa	90
Lampiran 8 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Bahasa	94
Lampiran 9 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi.....	95
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi	98
Lampiran 11 Angket Respon Peserta Didik.....	99
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Peserta Didik	101
Lampiran 13 Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik	102
Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi oleh Ahli Media.....	103
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi oleh Ahli Bahasa	104
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi oleh Ahli Materi.....	105
Lampiran 16 Dokumentasi.....	106
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian ke SDN Mekarjaya 10.....	107
Lampiran 19 Surat Pernyataan Selesai Penelitian dari SDN Mekarjaya 10	108
Lampiran 20 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif <i>Genially</i> Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia.....	109
Lampiran 21 Riwayat Hidup.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Adanya proses perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang pendidikan yang telah mengglobal ini, dalam dunia pendidikan mengharuskan untuk selalu memperbaharui atau menciptakan inovasi baru dalam menyampaikan sebuah informasi. Adanya perkembangan teknologi di bidang pendidikan menjadi tantangan baru untuk guru merealisasikan sebuah teknologi melalui pengetahuan dan keterampilannya. Untuk itu, diperlukannya proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan teknologi yang mampu bekerja secara lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran ideal ialah proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif, interaktif, dan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan menuntut peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses kegiatan belajar yang disertai dengan guru berperan sebagai pendamping peserta didik. Dalam pembelajaran ideal ini dibutuhkannya media pembelajaran yang bisa menarik perhatian serta dapat melibatkan peserta didik. Saran tersebut dapat dilakukan agar peserta didik bisa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, akan menambah pengalaman peserta didik dalam

belajar, dan menghasilkan peserta didik yang dapat berpikir kritis serta kreatif.

Berdasarkan tinjauan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Mekarjaya 10 pada bulan Maret 2022 mengenai kesenjangan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan secara tatap muka. Daya tangkap peserta didik kurang, peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru, peserta didik kurang aktif saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang proses kegiatannya dilakukan oleh peneliti kepada guru wali kelas IV-B yang bernama Ibu Retno Saraswati di SDN Mekarjaya 10, diperoleh informasi bahwa ditemukan masalah pada proses pembelajaran antara lain kurang fokusnya peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, peserta didik lambat dalam menerima materi yang disampaikan, peserta didik tidak cepat merespon pembelajaran yang diberikan guru, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, dan rendahnya motivasi peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran.

Dari persoalan di atas, proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran ialah proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik secara menarik saat proses belajar mengajar terjadi. Adanya pengembangan media

pembelajaran interaktif yang dapat dipergunakan oleh guru untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan media *Genially*.

Genially merupakan aplikasi yang memungkinkan untuk membuat konten kreatif dalam bentuk presentasi, video pembelajaran, kuis, dan lain sebagainya. Aplikasi ini diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar secara interaktif dan memotivasi peserta didik. Adanya pembaharuan teknologi dalam media pembelajaran interaktif secara digital dapat digunakan sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Adanya fitur interaktif yang dimiliki pada aplikasi *Genially* ini menjadikan tampilan sebuah konten pembelajaran menjadi menarik, tidak monoton, dan dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif saat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media *Genially* ini sangat penting untuk dikembangkan agar proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan bervariasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran digital terhadap penelitian yang dilakukan oleh Afifah dkk., (2022) disimpulkan bahwa penelitian menunjukkan hasil penelitian media pembelajaran *Genially* yang digunakan telah dinyatakan dengan kategori sangat layak oleh ahli media, ahli materi,

dan ahli bahasa untuk dimainkan oleh para peserta didik serta mampu menarik perhatian peserta didik. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Enstein, dkk., (2022) menunjukkan media ini berjalan selaras dengan fungsinya dan media dinyatakan sangat layak untuk dipergunakan oleh para peserta didik.

Bersumber dari hasil penelitian terdahulu, media pembelajaran *Genially* layak dan bekerja dengan baik ketika digunakan saat proses pembelajaran secara langsung. Dengan kata lain, adanya media pembelajaran sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu proses keberhasilan peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif tercipta untuk dapat menyajikan materi secara kreatif dan bervariasi.

Pada penelitian media *Genially* yang akan dikembangkan oleh peneliti kali ini yaitu, berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, masalah yang akan diidentifikasi oleh peneliti, antara lain:

1. Peserta didik lambat dalam menerima materi yang disampaikan.
2. Peserta didik tidak cepat merespon pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Peserta didik kurang aktif saat pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
5. Rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang akan diteliti, antara lain:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pengembangan media pembelajaran dan dapat menjadi bahan referensi dengan menambah literatur pembaca terkait materi yang terdapat pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia yang dikaji berdasarkan teori yang digunakan sebagai acuan penelitian.

2. Manfaat Praktis

Dari penelitian ini, diharapkan mendapatkan manfaat bagi beberapa pihak yang terlibat, antara lain:

a. Guru

- 1) Mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*.
- 2) Mempermudah proses penyampaian materi dengan adanya media interaktif berbasis *Genially* yang dimanfaatkan untuk pembelajaran selanjutnya.

b. Peserta Didik

- 1) Membantu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran.
- 2) Memiliki pengalaman belajar dengan menggunakan media interaktif berbasis *Genially*.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan media ajar guru di Sekolah dalam rangka mengembangkan media pembelajaran pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.

d. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti selanjutnya untuk dapat mengetahui dan menerapkan pengetahuan dalam menganalisis permasalahan yang ada

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teoretik

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif ialah wadah komunikasi dua arah yang melibatkan guru dengan peserta didik sebagai sarana perantara pesan atau informasi. Sutarti, dkk., (dalam Widjayanti dkk., 2018:103) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat berupa media online yang dipakai guru untuk menyajikan media serta bahan ajar pada peserta didik sampai menjadikan guru dan peserta didik dapat memiliki kedekatan melalui interaksi yang berlangsung saat proses pembelajaran.

Hal ini juga dikemukakan oleh Zulhelmi, dkk. (dalam Arif. dkk, 2019:97) bahwa media pembelajaran interaktif juga merupakan bahan pembelajaran yang disusun untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi yang diberikan guna mengatasi adanya hambatan berkonsentrasi pada peserta didik. Rancangan media ini ditunjukkan dalam bentuk film, slide presentasi, atau video. Sedangkan menurut Shalikhah (2016:109) Media pembelajaran interaktif merupakan perantara ketika menyampaikan sebuah informasi dengan memberikan

pembelajaran dalam bentuk gambar, animasi, video, grafik, suara, dan disertai dengan membuat interaksi yang menarik.

Selain itu, media pembelajaran interaktif bisa dikendalikan dan direkayasa oleh pengguna, serta pengguna dapat memilih apa yang harus dilakukan terlebih dahulu dengan mengikuti pilihan dan petunjuk yang diberikan. (Lailiyah & Sukartiningsih, 2018:1151). Namun, di sisi lain menurut Subhan & Kurniadi, (2019:75) media pembelajaran interaktif ini dapat menjelaskan isi materi pembelajaran baik berupa abstrak maupun materi fiktif yang dapat mempengaruhi dan memberikan tingkah laku serta reaksi peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam pengoperasian serta pengemasan media pembelajaran interaktif yang terdapat secara online ini dapat disesuaikan berdasarkan materi pembelajaran yang ditentukan hingga menciptakan konsep media yang kreatif serta interaktif.

Demikianlah terkait pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat peraga mengajar guru yang sudah dirancang dan dikembangkan dengan konsep presentasi yang bersifat interaktif. Media ini dapat sebagai alternatif atau solusi adanya kemajuan proses pembelajaran di sekolah hingga menjadi penunjang peserta didik untuk menerima sebuah informasi secara menarik yang diberikan oleh guru saat mengajar dengan tujuan untuk

mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Karakteristik media pembelajaran interaktif yakni peserta didik didorong tidak hanya untuk memperhatikan presentasi yang dijelaskan saja, akan tetapi diharapkan keterlibatan peserta didik untuk berinteraksi selama pembelajaran, (Pohan dan Jaelani, dalam Aisyah, 2021:3035). Pembelajaran yang berfokus pada proses perkembangan berpikir peserta didik menjadikan seorang guru untuk berusaha memberikan informasi yang mudah dipahami peserta didik dengan mengembangkan media pembelajaran menjadi interaktif yang mana diperlukannya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif ini tidak cuma mencakup materi, tetapi juga mendukung proses pengamatan peserta didik, serta upaya untuk dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik (Sari, dkk., 2021:3). Kemampuan peserta didik dalam memperoleh informasi sangatlah penting. Untuk itu, diperlukannya rancangan media pembelajaran yang tepat dan relevan.

Karakteristik media pembelajaran interaktif ini sendiri dapat mempengaruhi kemampuan belajar peserta didik pada

proses pembelajaran. Hal khusus yang dimiliki media pembelajaran interaktif yaitu dengan menginspirasi peserta didik agar memiliki antusias belajar yang dibarengi dengan merespon materi pembelajaran yang disajikan. Hal ini diharapkan dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Fauyan,.dalam Handayani & Rahayu, 2020:13). Sedangkan menurut Wulandari, (2020:45) Media pembelajaran interaktif memiliki tiga karakteristik diantaranya yaitu:

- 1) Terdapat lebih dari satu media yang hasilnya disatukan, seperti menggabungkan audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, maksudnya mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi dua arah.
- 3) Bersifat mandiri, yaitu memberikan kemudahan dan peserta didik mampu mengatasinya sendiri tanpa bantuan dari orang lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik media pembelajaran interaktif menjadi pijakan guru dalam memperoleh informasi salah satunya dapat mengetahui kemampuan peserta didik saat menerima informasi yang telah disajikan oleh guru.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Kelebihan media pembelajaran interaktif dapat berupa alternatif guru dalam menjelaskan materi yang abstrak (Yahya, dkk dalam Irsalina dkk., 2022:3). Di sisi lain menurut Wibawanto (dalam Damara, 2021:168) media pembelajaran interaktif mempunyai keunggulan tersendiri yaitu peserta didik dapat mengendalikan media secara individu dengan mengandalkan kemampuannya. Hal ini diharapkan dapat melatih kemandirian peserta didik serta dapat membangun interaksi antara guru dan peserta didik lewat media.

Senada dengan hal di atas menurut Saluky (dalam Widyaningsih & Keguruan, 2021:352), multimedia pembelajaran interaktif dapat memudahkan kegiatan belajar dan juga dapat membuat guru lebih kreatif dan berinovasi dalam merancang media pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif dapat mendukung lingkungan yang multi-sensori yang dapat memudahkan siswa belajar dengan cara belajar yang beragam. Hal tersebut ditegaskan oleh Komalasari (dalam Widyaningsih & Keguruan, 2021:352) menyebutkan bahwa multimedia interaktif yang berbasis multi-sensori mampu membantu siswa yang memiliki kesulitan belajar dan mampu membantu guru memberikan

pengalaman dalam kegiatan mengajar kepada siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

Tidak hanya kelebihan, multimedia pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan, diantaranya yaitu:

- 1) Desain yang kurang menarik akan membuat siswa kebingungan dan merasa bosan.
- 2) Diharuskan memiliki komputer dengan spesifikasi yang memadai.
- 3) Orang dengan kemampuan terbatas akan memiliki kendala tersendiri. (elista dalam Anggraeni, 2017:10).

d. Materi Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

- 1) Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2.1 KD, Materi Pembelajaran, dan Indikator.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi
Pembelajaran 4		
PPKn: 3.2 Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak	PPKn: Mempelajari hak dan kewajiban sebagai masyarakat terhadap sumber daya alam.	PPKn: 3.2.1 Menggali informasi tentang kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat terhadap sumber daya alam. 3.2.2 Menyebutkan contoh kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari terhadap sumber daya alam. 4.2.1 Membedakan kewajiban dan hak

sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.		sebagai warga masyarakat sumber daya alam.
<p>Bahasa Indonesia:</p> <p>3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.</p> <p>4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.</p>	<p>Bahasa Indonesia:</p> <p>Mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung.</p>	<p>Bahasa Indonesia:</p> <p>3.3.1 Menganalisis informasi dari teks bacaan manfaat minyak bumi untuk kehidupan manusia.</p> <p>3.3.2 Menguraikan informasi terkait gagasan pokok dan gagasan pendukung.</p> <p>4.3.1 Menunjukkan gagasan pokok dan gagasan pendukung pada sebuah paragraf.</p>

Penelitian yang akan diteliti pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ini akan lebih terfokus pada pembelajaran ke-4 mata pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia tentang hak dan kewajiban sebagai masyarakat terhadap sumber daya alam serta gagasan pokok & gagasan pendukung.

2) Materi Hak dan Kewajiban sebagai Masyarakat terhadap Sumber Daya Alam dan Pemanfaatannya.

Sumber Daya Alam atau yang biasa disingkat menjadi SDA merupakan kekayaan alam yang digunakan oleh

manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya agar manusia dapat merasakan kesejahteraan, (Paramitha, 2017:12). Macam-macam sumber daya alam dibagi menjadi dua macam, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dengan membudiyakannya atau mengembangkan isi dari semesta alam ini seperti air, hewan, tumbuhan, matahari, dan udara. Sedangkan pada sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui akan mengalami kehabisan atau kelangkaan apabila digunakan secara berulang. Sumber daya alam ini dibutuhkan waktu yang sangat lama agar beberapa sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui dapat terbentuk kembali, seperti minyak bumi, batu bara, gas bumi, emas, dan besi. (Purwaningsih, A. 2018:18).

Sumber daya alam dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ada sumber daya alam yang dapat langsung dimanfaatkan akan tetapi ada pula yang harus diolah terlebih dahulu. Maka dari itu manusia melakukan usaha pengolahan atau memproduksi sumber daya alam. Meski dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya, pemanfaatan sumber daya alam tidak boleh seenaknya. Jika tidak, sumber daya alam akan habis dan manusia akan merugi. Untuk itu diperlukannya pelestarian

sumber daya alam agar tetap dapat menjaga alam supaya tidak rusak atau punah.

Setiap individu memiliki kewajiban yang harus dilaksanakan terhadap sumber daya alam dengan penuh tanggung jawab. Kewajiban yang harus dilakukan setiap individu terhadap sumber daya alam, salah satunya yaitu menjaga kelestarian sumber daya alam termasuk merawat dan mengembangkannya (Sukamti 2021:41). Berikut contoh kewajiban yang harus dilakukan setiap individu terhadap sumber daya alam.

- a) Mengelola dan melestarikan sumber daya alam, baik yang dapat diperbaharui atau yang tidak dapat diperbaharui.
- b) Menghemat pemakaian sumber energi.
- c) Mengurangi kegiatan yang banyak menghabiskan sumber daya alam.
- d) Melakukan reboisasi demi menjaga ketersediaan sumber daya alam, terutama air.

Di sisi lain dalam memiliki kewajiban, setiap individu pun mempunyai hak yang sama untuk merasakan dan memanfaatkan sumber daya alam yang ada. Sumber daya alam tersebut harus dikelola dan dimanfaatkan dengan maksimal untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kesejahteraan masyarakat. Oleh sebab itu, tiap-tiap individu

memiliki hak untuk memanfaatkan sumber daya alam dengan sebaik-baiknya.

Ada beberapa contoh hak yang diperoleh setiap individu dari sumber daya alam, yaitu sebagai berikut.

- a) Memanfaatkan sumber daya alam, baik secara langsung atau pun tidak langsung.
 - b) Menikmati hasil sumber daya alam dengan tidak menghambur-hamburkannya.
 - c) Mengelola sumber daya alam dengan bijaksana.
- 3) Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung

Gagasan pokok ialah inti dari sebuah bacaan atau ide utama yang dibahas dalam suatu paragraf dengan keberadaannya terdapat pada awal kalimat atau dapat berupa pokok pikiran, dan hanya terdiri dari satu kalimat di setiap paragrafnya, (Darmayanti & Surya Abadi, 2021:171). Sedangkan gagasan pendukung yaitu gagasan yang kegunaannya untuk menjelaskan atau mendukung gagasan pokok yang kalimatnya berada di dalam suatu paragraf dengan tujuan memberikan penjelasan dari topik utama yang dibahas pada paragraf tersebut, (Palupi, dkk ., 2020:121).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disintesis media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran yang

dapat ditunjukkan dalam bentuk slide presentasi, video, audio, gambar, dan gambar bergerak yang penggunaan mediana mampu dikendalikan oleh peserta didik, kegiatan ini dilakukan agar peserta didik bisa berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran. Materi media pembelajaran interaktif ini tertuang pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia yang terdiri dari dua muatan mata pelajaran yaitu PPkn dan Bahasa Indonesia yang materinya mempelajari hak dan kewajiban sebagai masyarakat terhadap sumber daya alam, serta gagasan pokok dan gagasan pendukung.

2. Genially

a. Pengertian *Genially*

Genially merupakan salah satu *website* media pembelajaran online (Enstein, dkk, 2022:104). *Genially* ini berasal dari perusahaan rintisan yang berada di negara Spanyol dan terbentuk sejak 2015.

Sebagaimana menurut Khoiron dkk., (dalam Dr. Yuniastuti, S.H. dkk., 2021:104) *platform* ini hendak digambarkan sebagai *platform* media pembelajaran atau yang dapat kita gunakan untuk menyajikan bahan ajar secara digital disertai dengan fitur pendukung yang interaktif. Hal ini juga dijelaskan oleh Dzenskevich., (dalam Hermita dkk., 2021:414) bahwa *Genially* merupakan media interaktif yang dapat diakses secara

online dengan terciptanya konten interaktif yang menarik secara visual serta menarik dalam media pembelajaran interaktif.

Sedangkan menurut Sanchez & Plumettaz-Sieber (dalam Hermita dkk., 2022:3) *Genially* juga merupakan media pembelajaran berbasis online yang bisa digunakan untuk menghasilkan cerita serta penyampaian informasi yang indah dan menarik. *Genially* ini sendiri menampilkan daftar pilihan konten yang disediakan berdasarkan kebutuhan pengguna dapat berupa poster, konten kreatif, game, dan infografis dengan harapan mendapat atensi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Media *Genially* dapat dikatakan media yang dipergunakan secara online serta media yang dapat merangsang peserta didik melalui gaya belajarnya yaitu visual, auditori, dan kinestetik guna membantu untuk peserta didik dapat fokus (Permatasari, dkk., 2021:104).

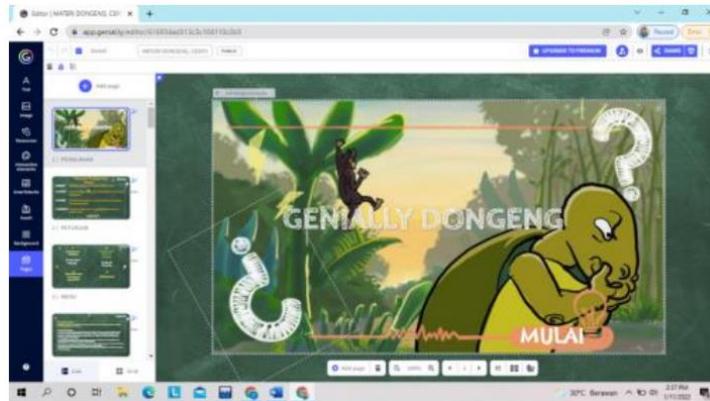
Dari penjelasan tersebut dapat dirangkum bahwa *Genially* merupakan sarana media pembelajaran interaktif berbentuk online dengan desain tampilan *slides* yang dapat dipergunakan secara gratis dengan mengandalkan beberapa fitur-fiturnya. Adanya *Genially* ini membuat kreativitas seorang guru dapat tersalurkan dalam membuat bahan presentasi interaktif dari *Genially*. *Genially* ini disajikan dalam berbagai macam bentuk pilihan untuk membuat presentasi, infografis, *gamification*, video

presentasi, gambar interaktif, pemandu, materi pelatihan, kartu interaktif, poster interaktif, dan kustom.

b. Karakteristik *Genially*

Beberapa hal menarik yang perlu diketahui tentang *platform* ini yaitu banyaknya fitur yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. *Platform* ini dapat kita rancang sesuai kebutuhan seperti presentasi, infografis, gamifikasi, video presentasi, gambar interaktif, kartu interaktif, pedoman interaktif, pelatihan atau tutorial interaktif. Semua ini hanya dapat diakses secara online melalui *smartphone* atau laptop guru dan peserta didik (Dr. Yuniastuti, S.H. dkk., 2021:98). *Genially* ini sendiri memiliki berbagai template berdasarkan tema, template ini terdapat pada program *Genially* atau dapat juga dihasilkan dari hasil desain para pengguna yang dibagikan secara publik (Khoirun & Hermiati, 2022:3). *Genially* dapat membuat konten interaktif yang menarik secara visual dan menarik dalam poster, game, materi interaktif, dan infografis Dzenskevich (dalam Hermita, Alim, Putra, Gusti, Wijaya, dkk., 2021:414). Secara umum juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, di sisi lain memungkinkan peserta didik untuk dapat berbagi pengetahuan dan meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik (Hermita, Vebrianto, dkk., 2022:45).

Berikut contoh pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*:



Gambar 2.1 Tampilan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* (Afifah, dkk., 2022)

c. Kelebihan dan Kekurangan *Genially*

Adapun kelebihan dari *Genially* ialah mudah digunakan khususnya bagi pengguna yang sudah terbiasa menciptakan media berbasis online dan jika sudah terbiasa untuk membuatnya akan lebih sebanding untuk membuat media pembelajaran berbentuk game interaktif (Enstein, dkk, 2022:104). Selain itu *website Genially* mampu dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena manfaatnya bisa menambah variasi pada media pembelajaran. Salah satu keunggulannya yaitu memiliki fitur yang sangat menarik, (Enstein, dkk, 2022:35). Tidak membutuhkan ruang penyimpanan tambahan pada komputer, karena *Genially* dapat diakses dengan laman atau *link* dari media *Genially* saja (Khoirun & Hermiati, 2022:3).

Sedangkan menurut González & Gomez, nd., (dalam Hermita, dkk., 2022:3) *website* ini diketahui memiliki sederet keunggulan, sebagai berikut.

- 1) Terdapat beraneka macam desain, animasi, dan teks yang mudah disesuaikan dengan materi yang dibuat.
- 2) Konten yang mengandalkan teknologi.
- 3) Tombol yang mudah disesuaikan dengan tampilan halaman sebelum atau sesudah digunakan.
- 4) Versi perangkat yang tidak terbatas.
- 5) Memungkinkan adanya kerja sama antara siswa dan guru.
- 6) Hasil konten dapat diunggah secara publik.
- 7) Kecenderungan untuk digunakan oleh semua jenis komputer, karena memerlukan koneksi internet.
- 8) Penyimpanan hasil desain dapat secara otomatis.
- 9) Fitur penyimpanan otomatis dilakukan secara online maupun offline berdasarkan tingkat akun yang dilanggankan.
- 10) Memungkinkan beberapa penulis untuk secara bersamaan mengerjakan presentasi dan memodifikasinya dalam operasi online.
- 11) Beberapa fitur interaktif yang dimiliki sangat menarik, sehingga dapat mempermudah pendidik untuk membuat media pembelajaran atau bahan ajar yang inovatif serta kreatif melalui desain yang dibuatnya (Harahap, 2022:19).

Di sisi lain kekurangan *Genially* dapat terdiri dari:

- 1) Dikatakan cukup rumit bagi pemula, karena diperlukannya kesabaran dan ketekunan dalam mempelajarinya. (Dr. Yuniastuti, S.H.dkk., 2021)
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih lama saat proses pembuatannya.
- 3) Menuntut kemampuan kreativitas dan keterampilan guru dalam mengoperasikan *Genially*.
- 4) Harga cukup mahal untuk mengupgrade akun menjadi premium.
- 5) Proses pembuatan tidak dapat dilakukan secara offline melainkan online.

Dari efek atau fitur yang ada pada *Genially* seperti yang disebutkan kelebihan serta kekurangannya menjadikan media tersebut dapat merubah suasana proses pembelajaran menjadi menarik serta menambah informasi terkait *Genially* secara lebih rinci. Hal ini dapat menjadi acuan pembandingan antar media yang lainnya.

d. Fitur-fitur *Genially*

Adapun beberapa fitur interaktif yang dimiliki *Genially* untuk membantu pengguna menghasilkan tampilan produk menjadi menarik, antara lain fitur menggambar, majalah digital,

game edukatif (Permatasari, dkk., 2021:103), *Gamification*, video presentasi, gambar interaktif (Yuniastuti, S.H. dkk, 2021:98), template presentasi, infografis, video, ePoster, CV, dan kuis (Harahap, 2022:19).

e. Langkah-Langkah Penggunaan *Genially*

Pada media *Genially* ini proses pembuatannya dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Buka laman <https://genial.ly/> di google chrome.
- 2) Diharapkan sudah mendaftarkan diri untuk mempunyai akun *Genially*, lalu klik “*go to my panel*” yang tertera di pojok kanan atas dengan tujuan untuk dapat melihat isi beranda.
- 3) Selanjutnya klik “*create a genially*” dengan memilih jenis tampilan presentasi melalui template atau bisa memilih jenis “*blank creation*” untuk jenis ukuran tampilan yang diinginkan.
- 4) Jika ingin menentukan ukuran konten tanpa menggunakan template maka klik “*blank creation*”.
- 5) Jika ingin menggunakan template maka klik template yang diinginkan lalu klik “*use this template*” untuk gunakan template.
- 6) Kemudian pilih beberapa slides yang akan digunakan dengan menceklis *slides* tersebut atau dapat juga memilih

semua *slides* yaitu klik “*select all*” dilanjut dengan klik “*add*” atau tambahkan.

- 7) Setelah klik “*add*” lalu muncul tampilan slides yang sudah dipilih, maka dapat mengubah dan mendesain isi tampilan tersebut dengan fitur yang sudah disediakan di sebelah kiri. Fitur penting atau ciri khas dari *Genially* ini terletak pada “*interactive elements*” atau fitur interaktif yang ikonnya dapat digunakan oleh pengguna.
- 8) Jika sudah selesai membuat medianya, secara otomatis sudah tersimpan hasilnya.
- 9) Untuk melihat hasilnya dapat mengklik “*preview*” atau pratinjau hasilnya yang terdapat pada logo mata yang berada di pojok kanan atas.
- 10) Untuk membagikan hasilnya dapat dilakukan dengan kembali ke tampilan awal “*go to my panel*” dengan mengklik logo *Genially* yang berada di atas fitur-fitur *Genially*.
- 11) Agar bisa dibagikan / di unduh, maka *publish* terlebih dahulu desain yang sudah dibuat, dengan mengklik titik tiga pada hasil desain. Kemudian klik “*publish*” desain dibagikan secara online, lalu klik “*all set*”.
- 12) Selanjutnya menunggu pembaruan logo pada desain. Setelah menunggu, lalu arahkan kursor pada desain yang

sudah dibuat dengan mengklik bagian logo “*download*” atau unduh (jika akunnya sudah premium) atau bisa juga dengan mengklik logo “*share*”. Pada logo “*share*” dapat dibagikan melalui *link*, *email*, media sosial, *google classroom*, dan *microsoft teams* (Harahap, 2022:21).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disintesis bahwa *Genially* ialah media pembelajaran berbasis *website* online yang dapat melibatkan peserta didik dan guru untuk berperan aktif saat proses pembelajaran, penyajian media ini tersedia dalam bentuk fitur interaktif seperti fitur menggambar, majalah digital, game edukatif, *gamification*, video presentasi, gambar interaktif, template presentasi, infografis, video, ePoster, dan kuis. Media *Genially* ini dapat memicu antusiasme peserta didik ketika proses pembelajaran.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian kajian teoritik diperoleh kesimpulan kalau media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* merupakan media pembelajaran digital secara online yang dapat dikendalikan oleh penggunanya serta adanya kemungkinan sebuah hubungan tercipta antara guru dengan peserta didik melalui interaksi yang terjalin dalam fitur yang tersedia pada media *Genially*. Fitur tersebut antara lain fitur konten yang meliputi presentasi (*presentations*), infografis (*infographics*), gamifikasi (*gamification*), gambar interaktif (*interactive images*), video presentasi (*video presentation*), pedoman interaktif

(*guide*), pelatihan atau tutorial interaktif (*training materials*), kartu interaktif.

Tema kayanya negeriku subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran ke empat pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Pembelajaran tematik ini terdiri dari dua mata pelajaran antara lain PPKn dan Bahasa Indonesia. Materi pembelajaran tersebut yaitu hak dan kewajiban sebagai masyarakat terhadap sumber daya alam serta gagasan pokok & gagasan pendukung.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ini merupakan upaya menyampaikan sebuah informasi materi pembelajaran subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran ke empat melalui fitur konten yang disediakan. Pada media ini materi yang disampaikan berupa presentasi yang dapat melibatkan peserta didik. Media ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, menarik perhatian peserta didik, memberi pengalaman belajar yang menarik dengan media yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

C. Penelitian Relevan

1. Pada penelitian (Afifah, dkk., 2022) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini berbasis *Genially* yang dikembangkan dengan judul "*Genially* Dongeng". Hasil validasi media

pembelajaran interaktif sebesar 94%, hasil validasi ahli materi sebesar 100%, hasil validasi ahli bahasa sebesar 92%, dan dari hasil uji coba terbatas dengan 8 orang siswa sebesar 89,7%. Berdasarkan dari hasil tersebut dapat dirangkum bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi dongeng kelas III Sekolah Dasar.

2. Selanjutnya pada penelitian (Enstein, dkk, 2022) mengenai pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan *Genially*. Media pembelajaran berbasis *web* ini memperoleh hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan diperoleh rata-rata skor 0,8555 dengan kategori “tinggi”, hal ini mengacu pada validator ahli dengan memberikan rata-rata penilaian validitas yang tinggi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dapat dirangkum bahwa media pembelajaran game PangKar layak digunakan peserta didik.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Perkembangan

1. Metode

Pada penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yaitu langkah-langkah yang harus dikerjakan oleh peneliti untuk penggabungan data dalam menyelesaikan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, menurut Syahputra (2020:110) model ADDIE merupakan model yang mengacu pada seluruh komponen pembelajaran dengan bersifat efektif serta efisien dalam tahap pengembangan yang sudah tersusun secara sistematis. Menurut Andrizal & Arif, (2017:8) model ADDIE dilakukannya penelitian melalui lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Berikut langkah-langkah proses penelitian model pengembangan ADDIE menurut Amir (2019:39).

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini dilakukannya analisis kebutuhan dengan mengamati permasalahan pembelajaran yang terjadi di sekolah dengan melihat peluang dapat teratasinya masalah melalui produk yang dikembangkan sudah ada atau belum ada diterapkannya produk. Hal ini disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah disertai kemampuan guru untuk mengoperasikan produk yang dikembangkan dengan mengamati adanya permasalahan yang terjadi di sekolah terkait pembelajarannya. Hasil yang diperoleh yaitu analisis kebutuhan berupa wawancara.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukannya kegiatan mendesain atau perencanaan yang dimulai dari merancang konsep dan isi konten di dalam produk yang diteliti. Rancangan ditulis atau dibentuk secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk dijadikan sebagai dasar proses pengembangan produk pada tahap selanjutnya.

Menentukan materi yang akan diterapkan pada media pembelajaran, dan membuat storyboard. Hasil yang diperoleh yaitu produk awal.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini berisi kegiatan merealisasikan rancangan produk yang sebelumnya sudah dibuat dengan susunan kerangka penerapan produk baru. Pengembangan produk yang akan dijalankan menjadi produk yang siap untuk diterapkan.

Kegiatan pelaksanaan dalam merancang produk yang sebelumnya sudah dibuat dalam bentuk *Storyboard*. Hasil yang diperoleh yaitu desain yang dirancang dapat menjadi produk baru.

4) Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukannya penerapan produk yang sudah dikembangkan sebelumnya. Penerapan ini dilakukan dengan mengarah pada rancangan produk yang telah dibuat berdasarkan hasil penelitian.

Hasil produk pengembangan yang diujicobakan akan diterapkan dalam produk pembelajaran. Pada tahap ini diketahui untuk melihat pengaruhnya terhadap kelayakan, dan kemenarikan produk. Hasil yang diperoleh yaitu produk pengembangan siap untuk diterapkan.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan untuk memberi hasil uji coba melalui tindak lanjut penilaian para ahli dan pengguna produk. Umpan balik tersebut dilakukan untuk mendapatkan

revisi ulang pengembangan produk yang masih memiliki kekurangan sebelum kebutuhannya dapat terpenuhi oleh produk tersebut. Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk yang diteliti.

Mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk yang diteliti. Hasil yang diperoleh yaitu tindak lanjut penilaian para ahli dan pengguna produk.

3. Tahapan Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini akan dipaparkan langkah-langkah menggunakan model ADDIE sebagai berikut.

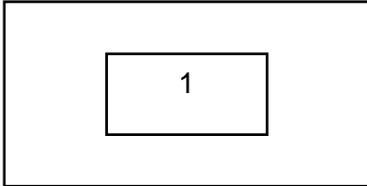
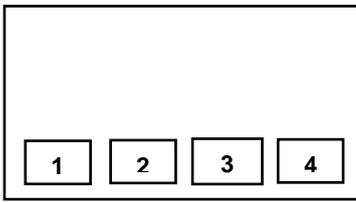
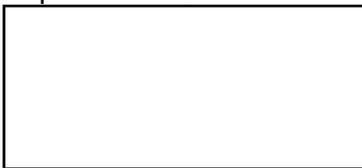
1) Tahap Analisis (*Analysis*)

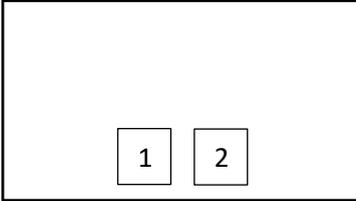
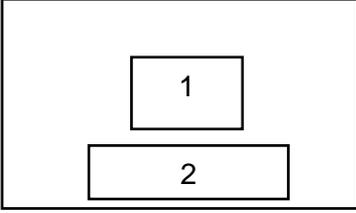
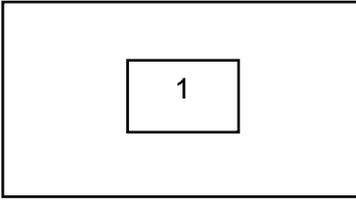
Tahap analisis pada penelitian ini yaitu dilaksanakannya wawancara analisis kebutuhan yang dilakukan sebelum penelitian. Wawancara ini ditujukan kepada guru kelas IV yang bernama Ibu Retno Saraswati, S.Pd. di SDN Mekarjaya 10, dengan meliputi kegiatan wawancara mengenai analisis kompetensi yang dituntut peserta didik, analisis media pembelajaran, analisis fasilitas pendukung sekolah, dan wawancara seputar analisis materi yang selaras dengan tuntutan kompetensi yang akan diteliti.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan pada penelitian ini mengacu pada proses uji coba yang dilakukan oleh peserta didik. Media *Genially* dapat terhubung dengan materi pelajaran, dan desain yang dirancang sebelum dibuatnya media. Terbentuknya rancangan desain dapat dilihat melalui *storyboard*, rancangan atau ide desain yang dibuat ini dapat diilustrasikan dalam bentuk gambar, hal ini tergambar dalam tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1 *Storyboard*

Desain	Deskripsi
<p><i>Cover</i></p> 	<p>Tampilan awal pada media yang berisikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul.
<p>Menu</p> 	<p>Tampilan yang berisikan daftar isi media.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Target belajar. 2. Tujuan pembelajaran. 3. Materi. 4. Evaluasi.
<p>Target Belajar / Kompetensi Dasar</p> 	<p>Tampilan yang berisikan kompetensi dasar dari materi pelajaran PPkn dan Bahasa Indonesia.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> 	<p>Tampilan yang berisikan tujuan pembelajaran dari materi pelajaran PPkn dan bahasa Indonesia pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.</p>

<p>Materi</p> 	<p>Tampilan yang berisikan materi pembelajaran PPkn dan Bahasa Indonesia, yang memuat submateri sumber daya alam, hak dan kewajiban, gagasan pokok dan gagasan pendukung.</p>
<p>Evaluasi</p> 	<p>Tampilan yang berisikan latihan soal terkait materi pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol kembali. 2. Tombol selanjutnya.
<p>Benar</p> 	<p>Tampilan di setiap soal yang berisikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo ceklis (benar). 2. Jawaban benar.
<p>Salah</p> 	<p>Tampilan di setiap soal yang berisikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Logo silang (salah).

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan pada penelitian ini terdapat dalam produk media yang dikembangkan melalui rancangan *storyboard* menjadi produk media yang sudah dibuat. Pengembangan ini dilaksanakan melalui tampilan desain presentasi melalui *Genially* yang dirancang melalui digital. Hasil desain media yang dibuat, kemudian dinilai oleh validator ahli media, ahli bahasa, dan ahli

materi dengan disertai komentar/saran yang diberikan demi melihat tingkat kelayakan media. Berikut pengembangan media Genially pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Pengembangan Produk Genially

Cover	
Menu	
Target Belajar / Kompetensi Dasar	
Tujuan Pembelajaran	
Materi	

Evaluasi



Benar



Salah



4) Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan pada penelitian ini dilakukan dengan menerapkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* dalam pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk

mengetahui pengaruhnya terhadap keefektifan serta kelayakan penggunaan media pembelajaran.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada penelitian ini meliputi angket peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *Genially* terhadap kualitas pembelajaran secara luas, uji coba, serta penilaian ahli.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mekarjaya 10 Depok dengan beralamatkan Jl. Majapahit Raya, Depok II Tengah, Kelurahan. Mekar Jaya, Kecamatan. Sukmajaya, Kota Depok, Jawa Barat.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan November-Juni. Masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai laporan hasil penelitian.

Berikut jadwal kegiatan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang terangkum dalam tabel 3.3.

Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Genially*

No.	Kegiatan	Bulan (2021-2022)								
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
1.	Pembuatan proposal	■								
2.	Seminar proposal		■							
3.	Penyusunan media <i>Genially</i>			■	■	■	■			
4.	Validasi ahli							■	■	
5.	Uji coba								■	
6.	Pengolahan data								■	
7.	Pelaporan hasil penelitian									■

C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Arikunto (2020:173) populasi adalah penentuan sasaran yang ada dalam wilayah penelitian. Pada populasi ini hasilnya dianalisis, disimpulkan dengan mengatur adanya pembatasan sasaran penelitian yang mencakup keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Mekarjaya 10 Depok pada peserta didik kelas IV-B.

2. Sampel

Menurut Arikunto (2020:174) sampel adalah sebagian jumlah dari populasi yang diteliti. Kegiatan pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV-B yang berjumlah 26 peserta didik di SDN Mekarjaya 10 Depok tahun pelajaran 2021/2022. Pengambilan sampel dapat dilakukan dengan mengarah pada teknik *purposive sample* atau sampel tidak acak yang dilakukan dengan adanya tujuan tertentu.

Peneliti memilih teknik *purpose sample* dengan menentukan beberapa pertimbangan atau syarat-syarat tertentu atas dasar subjek yang diambil sebagai sampel yang paling banyak memenuhi kriteria penelitian atas dasar populasi. Hal ini dapat termasuk pada keterbatasan waktu, tenaga, dan dana peneliti.

3. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2020:188) subjek penelitian adalah subjek yang dipilih menjadi sasaran penelitian. Pada subjek penelitian ini dapat memberikan sebuah informasi yang dibutuhkan sebagai data peneliti. Subjek penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan pada kelas IV-B yang berjumlah 26 peserta didik di SDN Mekarjaya 10 Depok tahun pelajaran 2021/2022. Disertai dengan tiga validator antara lain Ibu Resyi A Gani, M.Pd (ahli media), Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd (ahli bahasa), Ibu Retno Saraswati, S.Pd. (guru kelas IV-B sebagai ahli materi).

D. Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk memperoleh data dengan menyesuaikan kebutuhan penelitian berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti antara lain:

a. Wawancara

Teknik wawancara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan sebagai langkah awal dalam penelitian pengembangan, langkah ini dilakukan untuk memperoleh data dengan menggunakan daftar pertanyaan yang berisi tentang media pembelajaran serta pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.

b. Angket atau Kuesioner

Angket ini ditujukan untuk penilaian kelayakan media pembelajaran validasi ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan respon peserta didik berupa pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden.

c. Observasi

Observasi dalam penelitian merupakan proses memperoleh data dari hasil pengamatan yang dilakukan secara langsung dengan

memahami kondisi sekolah dalam memfasilitasi pembelajaran di kelas, serta memahami situasi guru saat mengajar.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian merupakan proses pengumpulan informasi yang dapat berupa foto bergambar yang terkait penelitian dengan diambil secara langsung saat kejadian penelitian.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti dengan berkaitan pada teknik pengumpulan data. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti melalui hasil data yang dikumpulkan. Instrumen penelitian tersebut berupa wawancara, angket atau kuesioner yaitu angket validasi, dan angket respon peserta didik.

a. Lembar Observasi

Lembar observasi ini dibuat dengan adanya proses mengamati secara langsung peserta didik saat proses pembelajaran untuk mendapatkan informasi, serta memahami kondisi yang terjadi di dalam kelas.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Observasi Analisis Kebutuhan

No	Indikator	Nomor Butir
1	Kegiatan proses pembelajaran	1,2,3,4,5
2	Respon terhadap media pembelajaran	6
3	Pengembangan media pembelajaran	7

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV-B untuk mengetahui kondisi peserta didik dari pendapat guru. Isi wawancara tersebut mengenai media pembelajaran yang dipergunakan guru dan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Pedoman Wawancara

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kegiatan pembelajaran di kelas	Kondisi kelas dan peserta didik selama proses pembelajaran	1,8
		Kesulitan yang dihadapi pada saat pembelajaran	2,3
		Bentuk upaya menangani peserta didik	4
		Materi yang sulit dipahami dalam pembelajaran	9
2	Media Pembelajaran	Media yang digunakan dalam pembelajaran	5
		Respon peserta didik terhadap media	6,7
		Media yang ingin diterapkan	14
		Materi yang dibutuhkan dengan bantuan <i>Genially</i>	11
3	Media <i>Genially</i>	Penyediaan fasilitas pendukung	12
		Tanggapan mengenai <i>Genially</i>	10,13

c. Angket

Pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan terhadap responden untuk kelayakan media pembelajaran. Pada penelitian ini, angket yang digunakan yaitu angket non tes. Adapun instrumen validasi yang dapat dilihat sebagai berikut.

a) Instrumen Validasi Ahli

1) Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait aspek desain/tampilan, aspek kelayakan isi, dan aspek keterlaksanaan.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Desain/tampilan	Kemenarikan bentuk media	1, 11, 12
		Ketepatan tata letak huruf dan gambar	2, 3, 4, 5, 7
		Kejelasan gambar dan suara	6, 8, 9, 10
2	Pemrograman	Konsistensi penggunaan tombol	13
		Kejelasan navigasi	14
		Kemudahan dalam penggunaan	15
Jumlah			15

(Dwi Cahyani, dkk., 2021:339)

2) Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek kebahasaan.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	1, 10
		Ketepatan tanda baca	2, 3
		Keterbacaan	4, 5, 6, 7, 8, 9
		Keefektifan	14
		Kejelasan informasi	11, 12, 13, 15
Jumlah			15

(Dwi Cahyani, dkk., 2021:339)

3) Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek kebahasaan.

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1, 2, 3
		Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, 8, 9, 11
2	Penyajian	Pendukung penyajian	10, 14, 15
3	Kelayakan	Kelayakan media terhadap materi	12, 13
Jumlah			15

(Dwi Cahyani, dkk., 2021:339)

b) Instrumen Respon Peserta Didik

Instrumen ini berbentuk angket respon peserta didik yang didalamnya berisi indikator penilaian ketertarikan media, materi, dan bahasa yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif.

Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik

No	Indikator	Nomor Soal
		Respon Peserta Didik
1	Penyajian	1, 3, 4, 9
2	Materi	2
3	Manfaat	5, 8
4	Daya tarik	6, 7, 10
Jumlah		10

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu berupa data kualitatif jenis analisis yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Analisis data ini diperoleh dari wawancara dan berupa komentar dan saran validator yang tertulis pada angket penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

2. Teknik Kuantitatif Sederhana

Analisis data ini diperoleh dari skor angket penilaian validator dan penilaian peserta didik terkait kelayakan produk media pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk angka. Data angket akan diuraikan untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran interaktif *Genially* yang digunakan. Adapun analisis data kuantitatif yang digunakan dibagi menjadi dua, yaitu:

1) Angket Validitas Ahli

Data ini diukur atau dihitung secara langsung melalui rumus skala likert yang ditafsirkan ke dalam angka 1-5, masing-masing

menunjukkan kriteria (1) tidak baik, (2) kurang baik, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik, (Shella Nabila & Febriandi, 2021:3932). Hasil data validitas tersebut kemudian dianalisis setiap skor item jawaban dari pernyataan dalam angket dengan menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

(Jannah & Julianto, 2018:128)

Hasil yang diperoleh kemudian disimpulkan pada tabel 3.7 sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kategori Tingkat Kelayakan

No	Persentase Skor	Kategori Kelayakan
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak
5	0 - 20%	Sangat Tidak Layak

Arikunto (dalam Afifah, dkk., 2022:38)

2) Angket Respon Peserta Didik

Pembagian angket ini dilakukan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Penelitian ini menggunakan bentuk jenis skala likert

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

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

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

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

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

N = Banyaknya responden

(Jannah & Julianto, 2018:128)

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

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

(Jannah & Julianto, 2018:128)

Hasil penghitungan dapat disesuaikan dengan tabel kriteria respon peserta didik di bawah ini sebagai berikut.

Tabel 3.11 Kriteria Respon Peserta Didik

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 21%	Sangat Tidak Baik

(Jannah & Julianto, 2018:128)

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Deskripsi Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan oleh beberapa ahli sesuai pada bidangnya (validator) untuk menentukan media yang dikembangkan dapat valid atau tidak valid. Validasi ahli ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *Genially* subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia. Hasil dari kegiatan ini yaitu informasi atau saran yang diberikan pada produk yang dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan.

Validasi ahli terdiri dari tiga bidang yaitu media, bahasa, dan materi. Validasi ini dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari dua dosen Universitas Pakuan dalam bidang media yaitu Ibu Resyi A Gani, S.Kom., M.Pd. sebagai ahli media, dan dalam bidang bahasa yaitu Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. sebagai ahli bahasa, serta dalam bidang materi yang merupakan guru kelas IV-B SDN Mekarjaya 10 yang bernama Ibu Retno Saraswati, S.Pd. sebagai ahli materi. Validasi dilakukan sebanyak satu kali hingga produk dapat dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi. Adapun hasil uji validitas mengenai produk

pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* ini, dapat disajikan sebagai berikut.

a. Ahli Media

Validasi oleh ahli media ini ditujukan untuk mengetahui informasi yang dapat berupa kritik dan saran yang membangun demi ketercapaiannya media yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi produk yang lebih baik. Uji validasi media dilakukan oleh salah satu dosen media dari Universitas Pakuan yaitu Ibu Resyi A Gani, M.Pd. Aspek yang dinilai dapat meliputi desain *Genially* dan desain pengoperasian media pembelajaran interaktif *Genially*. Hasil validasi oleh ahli media ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Desain/ tampilan	Kemenarikan bentuk media	13	15
		Ketepatan tata letak huruf dan gambar	22	25
		Kejelasan gambar dan suara	17	20
2	Pemrograman	Konsistensi penggunaan tombol	3	5
		Kejelasan navigasi	4	5
		Kemudahan dalam penggunaan	5	5
Jumlah			64	75

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, bahwa dapat diperoleh persentase melalui rumus sebagai berikut.

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

Angket yang disajikan berupa 15 indikator/pernyataan dengan penilaian skor antara 1 hingga 5 jumlah skor ideal, maka jika 15 indikator yang bersangkutan dengan 5 jumlah skor ideal akan memperoleh 75 skor maksimal.

$$\text{Persentase} = \frac{64}{75} \times 100\% = 85,33\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini berada di kategori “sangat layak digunakan untuk diujicobakan” dengan memiliki nilai antara 81%-100%, artinya produk pengembangan dapat dianggap layak untuk digunakan di lapangan. Namun ada beberapa hal yang sebelumnya harus diperbaiki agar produk media pembelajaran interaktif *Genially* yang dikembangkan menjadi lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik sekolah dasar.

Adapun data kualitatif yang terangkum dari komentar dan saran ketika ahli media telah melihat dan mengamati dari

semua komponen produk, maka ahli media dapat memberikan beberapa komentar dan saran sebagai berikut.

- 1) Tambahkan logo Universitas Pakuan dan Merdeka Belajar.
- 2) Tambahkan petunjuk penggunaan.
- 3) Tampilan materi dipadatkan.
- 4) Pada *slides* isi materi diubah menjadi peta konsep.
- 5) Hilangkan tombol *next* pada pergantian *slides* materi.
- 6) Tambahkan urutan nomor pada *slides* menu materi.
- 7) Teks cukup kasih keterangan dengan poin-poin saja.
- 8) Tambahkan gambar-gambar.
- 9) Tambahkan *reward* pada hasil jawaban evaluasi.
- 10) Beri judul tema, kelas, dan nama sekolah.

Berikut beberapa perubahan tampilan media yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.2 Hasil Revisi Ahli Media

Sebelum	Sesudah	Catatan
Ahli Media		
		<p>Tambahkan logo Universitas Pakuan dan Merdeka Belajar.</p>

<p>Tidak ada petunjuk penggunaan</p>		<p>Tambahkan petunjuk penggunaan.</p>
		<p>Pada slides isi materi diubah menjadi peta konsep.</p>
		<p>Hilangkan tombol <i>next</i> pada pergantian slides materi.</p>
		<p>Tambahkan urutan nomor pada slides menu materi.</p>
		<p>Teks cukup kasih keterangan dengan poin-poin saja.</p>
		<p>Tambahkan gambar-gambar.</p>

		Tambahkan <i>reward</i> pada hasil jawaban evaluasi.
---	--	--

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan ini yaitu Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. yang merupakan salah satu dosen bahasa yang berada di lingkungan Universitas Pakuan. Ahli bahasa ini memberikan penilaian, komentar, serta saran terhadap media pembelajaran ini. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian tata bahasa, ketepatan tanda baca, konsistensi penggunaan istilah, keefektifan, dan variasi penyampaian jenis informasi. Berikut pemaparan data hasil penilaian ahli bahasa terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	8	10
		Ketepatan tanda baca	8	10
		Keterbacaan	25	30
		Keefektifan	4	5
		Kejelasan informasi	16	20
Jumlah			61	75

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli bahasa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, maka dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut.

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

Angket yang disajikan berupa 15 indikator/ Pernyataan dengan penilaian skor antara 1 hingga 5 jumlah skor ideal, maka jika 15 indikator yang bersangkutan dengan 5 jumlah skor ideal akan memperoleh 75 skor maksimal.

$$\text{Persentase} = \frac{61}{75} \times 100\% = 81,33\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini berada di kategori “sangat layak digunakan untuk diujicobakan” dengan memiliki nilai antara 81%-100%, artinya produk pengembangan dapat dianggap layak untuk digunakan di lapangan. Namun ada perbaikan yang dilakukan dengan menambahkan atau mengubah tata kalimat dan kaidah penulisan atas dasar saran serta komentar dari ahli bahasa agar isi produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik sekolah dasar.

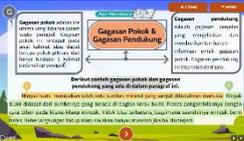
Adapun data kualitatif yang terangkum dari komentar dan saran dari ahli bahasa setelah melihat dan mengamati

dari semua penggunaan bahasa, maka ahli bahasa dapat memberikan beberapa komentar dan saran sebagai berikut.

- 1) Kata 'SubTema' perbaiki menjadi 'Subtema'.
- 2) Tujuan Pembelajaran: Tujuan no. 2 perbaiki kata 'mengetahui' menjadi kata yg terukur, misal 'menjelaskan'.
- 3) Materi SDA: Penulisan Sumber Daya Alam pada pengertian diawali huruf kapital pada awal kalimat saja.
- 4) Pada lembar *Kewajiban dan Hak SDA*: Penulisan kata 'Terhadap' kecil (begitupun pada lembar setelahnya).
- 5) Tambahkan perintah 'membaca" pada lembar *Gagasan Pokok dan Pendukung*.
- 6) Evaluasi: No. 2 dan 3 sama pertanyaannya. Silakan diubah.
- 7) Evaluasi mengenai pokok pikiran bisa ditambahkan.

Berikut beberapa perubahan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Revisi Ahli Bahasa

Sebelum	Sesudah	Keterangan
Ahli Bahasa		
		Kata 'SubTema' perbaiki menjadi 'Subtema'.
		Tambahkan perintah 'membaca" pada lembar <i>Gagasan Pokok dan Pendukung</i> .

c. Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan ini yaitu Ibu Retno Saraswati, S.Pd. yang merupakan salah satu guru kelas IV di SDN Mekarjaya 10, kota Depok yang telah memiliki pengalaman mengajar materi tematik dan memiliki kompetensi di bidang pendidikan guru sekolah dasar. Ahli materi ini melakukan kegiatan penilaian, komentar dan saran terkait isi materi dalam media pembelajaran interaktif *Genially* subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di Kelas IV-B sekolah dasar yang meliputi kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, teknik penyajian materi serta soal evaluasi, dan penilaian kelayakan media terhadap materi. Berikut penyajian data hasil penilaian ahli materi melalui produk pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially*.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	14	15
		Keakuratan materi	27	35
2	Penyajian	Pendukung penyajian	15	15
3	Kelayakan	Kelayakan media terhadap materi	8	10
Jumlah			64	75

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, maka dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut.

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

Angket yang disajikan berupa 15 indikator/ Pernyataan dengan penilaian skor antara 1 hingga 5 jumlah skor ideal, maka jika 15 indikator yang bersangkutan dengan 5 jumlah skor ideal akan memperoleh 75 skor maksimal.

$$\text{Persentase} = \frac{64}{75} \times 100\% = 85,33\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini berada di kategori “sangat layak digunakan untuk diujicobakan” dengan memiliki nilai antara 81%-100%, artinya produk pengembangan dapat dianggap layak untuk digunakan di lapangan. Namun tidak ada perbaikan yang diberikan secara spesifik pada materi namun hanya menambahkan *background* atas dasar saran serta komentar dari ahli materi agar isi produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik sekolah dasar.

Adapun data kualitatif yang terangkum dari komentar dan saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati dari semua materi yang disajikan, tidak perlu adanya perbaikan.

Setelah penjabaran terhadap ke tiga validator tersebut menghasilkan penilaian kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif *Genially* tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran 4 di kelas IV sekolah dasar, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.6 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian Secara Keseluruhan
Ahli Media	Valid/layak/tidak revisi
Ahli Bahasa	Valid/layak/tidak revisi
Ahli Materi	Valid/layak/tidak revisi

Tabel di atas mengacu pada tabel kategori tingkat kelayakan sebagai berikut.

Tabel 4.7 Kategori Tingkat Kelayakan

No	Tingkat pencapaian (100%)	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	0-20%	Sangat Tidak Layak

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Genially* pada tema 9 subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di kelas IV SD “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut atas dasar penilaian atau validasi yang diberikan oleh

validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi hingga menunjukkan kelayakan produk untuk diujicobakan pada peserta didik sekolah dasar. Untuk selanjutnya akan dibahas hasil uji coba yang telah dilakukan di kelas IV-B berupa hasil angket dari respon peserta didik.

2. Deskripsi Respon Peserta Didik Berdasarkan Uji Terbatas

Uji coba lapangan yang dilaksanakan di SDN Mekarjaya 10 kota Depok pada kelas IV-B dengan berlandaskan adanya permasalahan tentang media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Untuk itu, permasalahan tersebut dapat dijadikan penelitian serta pengembangan media pembelajaran, namun di sisi lain terdapat kondisi dan sarana yang dibutuhkan penelitian sudah memadai. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* yang dikembangkan menggunakan angket yang berisikan sepuluh pertanyaan dengan total pengisian angket yang dilakukan oleh peserta didik sebanyak 26 peserta didik. Peneliti menjelaskan terlebih dulu kepada guru kelas untuk mengkoordinasikan pengisian angket, serta penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* yang kemudian setelah peserta didik memperhatikan serta menggunakannya, peserta didik dapat mengisi lembar angket yang sudah diberikan sebelumnya melalui selebaran. Berikut

akan dipaparkan deskripsi respon peserta didik yang diperoleh dengan pengajuan metode kuesioner angket setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially*.

Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Genially* ini didapati melalui angket yang perhitungannya sebagai berikut.

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

$$\text{Rata-rata} = \frac{1.138}{26} = 43,76$$

Setelah penghitungan rata-rata skor didapati, maka dilanjut dengan pencarian skor persentase jawaban keseluruhan responden sebagai berikut.

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

$$\text{Persentase} = \frac{43.76}{50} \times 100\% = 87,53\%$$

Adapun data yang akan diperlihatkan terkait rekapitulasi data respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* sebagai berikut.

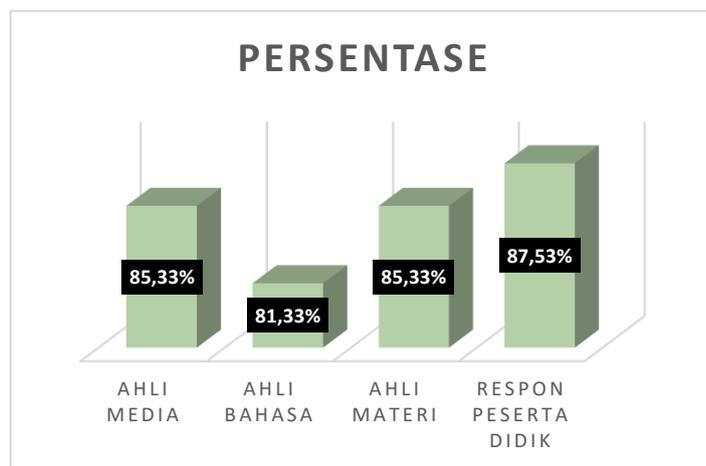
Tabel 4.8 Respon peserta didik

No	Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
1	Tampilan	20	17,57
2	Materi	5	4,15
3	Manfaat	10	8,34
4	Daya tarik	15	13,53
Jumlah		50	43,76

Berdasarkan hasil data penilaian di atas melalui angket yang telah diisi oleh 26 peserta didik kelas IV-B, memperoleh nilai respon dengan kategori yang sangat layak. Hal ini tampak pada besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar 87,53%. Peserta didik merasa bersemangat dan tertarik untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* tersebut, sehingga menimbulkan perasaan senang pada diri peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan media pembelajaran interaktif *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia ini dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, serta media ini dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Genially* dapat digunakan oleh peserta didik dengan disertai petunjuk dan isi materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dimengerti peserta didik, peserta didik merasa antusias untuk mengikuti pembelajaran melalui media *Genially*, dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami sebuah materi, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan sebuah informasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia ini dapat

memotivasi peserta didik dalam proses belajar dengan media yang dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan saat pembelajaran materi tema 9 subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran 4



Gambar 4.1 Persentase Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik

B. Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan media pembelajaran interaktif *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia sangat layak digunakan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis data dari angket ahli media memperoleh hasil persentase sebesar 85,33%, ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 81,33%, ahli materi memperoleh persentase sebesar 85,33%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan, serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan terhadap peserta didik kelas IV-B sebanyak 26 peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase sebesar

87,53%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Hasil ini relevan dengan penelitian sebelumnya mengenai pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan *Genially* pada penelitian Afifah, dkk., (2022), mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yang dikembangkan dengan judul “*Genially Dongeng*” pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar diperoleh hasil validasi media pembelajaran interaktif sebesar 94%, hasil validasi ahli materi sebesar 100%, hasil validasi ahli bahasa sebesar 92%, dan dari hasil uji coba terbatas dengan 8 orang siswa sebesar 89,7%. Hasil data tersebut berada pada kategori sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi dongeng kelas III Sekolah Dasar, serta penelitian Enstein, dkk, (2022) pengembangan media pembelajaran game edukasi bilangan pangkat dan akar menggunakan *Genially* diperoleh hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan diperoleh rata-rata skor 0,8555 dengan kategori “tinggi” yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game PangKar sangat layak digunakan peserta didik.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, meskipun buku tematik sudah disediakan di sekolah untuk dapat dijadikan acuan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, akan tetapi peserta didik memerlukan pengalaman

belajar yang menyenangkan dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Untuk itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang pengalaman belajar peserta didik dalam menerima sebuah informasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terdapat hambatan peserta didik dalam mencerna materi yang telah diajarkan oleh guru termasuk kurang fokusnya peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, di sisi lain peserta didik biasanya menggunakan buku tema dan sesekali menggunakan media *power point* yang disiapkan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian diperlukannya pengembangan dalam media pembelajaran interaktif yang salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*. Hal ini juga dijelaskan oleh Dzenskevich., (dalam Hermita, dkk., 2021:414) bahwa *Genially* merupakan layanan online yang dapat membuat konten interaktif yang menarik secara visual serta menarik dalam media pembelajaran interaktif. Adanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially*, guru dapat memberikan media pembelajaran yang tampilannya dapat di desain menarik, kreatif dengan memanfaatkan fitur interaktif yang sudah tersedia di *Genially*. Sehingga dengan adanya media ini, peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar dalam menggunakan teknologi, dan dengan mudah dapat menarik perhatian peserta didik. Penelitian dan

pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*).

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis yang mengacu pada pengumpulan informasi awal atau analisis kebutuhan yang berada di SD Negeri Mekarjaya 10. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan atau permasalahan yang dialami oleh guru. Setelah peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas dan telah mewawancarai salah satu guru kelas IV-B di SDN Mekarjaya 10 yang bernama Ibu Retno Saraswati S.Pd. maka ditemukannya bahwa peserta didik kurang fokus dalam proses pembelajaran, serta kurangnya mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk mencoba memahami materi dan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pada tahap kedua, peneliti merancang desain produk media pembelajaran yang menjadi bahan penelitian peneliti. Tahap desain ini bertujuan untuk menggambarkan produk secara terarah dan akurat terhadap materi pembelajaran. Setelah peneliti merancang bagian-bagian tampilan media pembelajaran interaktif Genially dengan semenarik mungkin, dan menyisipkan materi serta tujuan pembelajaran dengan tepat. Selanjutnya, peneliti membuat instrumen penelitian berupa angket validasi dan respon peserta didik

terkait produk media pembelajaran interaktif Genially yang sudah dibuat.

Pada tahap selanjutnya, proses pengembangan (*development*) yaitu tahap untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui web *Genially* berdasarkan rancangan produk yang telah jadi dari tahap sebelumnya. Ketika produk selesai dibuat, maka langkah berikutnya yang harus dilakukan yaitu melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapat beberapa saran terhadap produk yang sudah jadi. Kemudian dilakukan uji coba kepada ke tiga validator yang terdiri dari dua dosen Universitas Pakuan dan satu guru kelas IV di SDN Mekarjaya 10 untuk divalidasi dan mendapatkan saran kembali agar media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* menjadi valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validator diminta untuk menilai produk sesuai pada masing-masing aspek yang disertai dengan memberikan saran validasi yang disediakan. Adanya revisi dapat dilakukan setelah uji validitas produk oleh validator sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh validator (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi).

Hasil validasi uji media desain pada media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh Ibu Resyi A Gani, M.Pd, menilai bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia sangat layak digunakan.

Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi oleh validator dengan hasil kelayakan 64 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 85,33%. Dari hasil uji validitas media ini diperoleh beberapa saran dan kritik yang membangun sebagaimana sudah tertulis di atas dengan menyebutkan bahwa mengubah tampilan tata letak penulisan materi menjadi peta konsep, dan penambahan gambar pada beberapa slides.

Hasil validasi uji bahasa pada isi media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd, menilai bahwa bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi oleh validator dengan hasil kelayakan 61 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 81,33%. Dari hasil uji validitas media ini diperoleh beberapa saran dan kritik yang membangun sebagaimana sudah tertulis di atas dengan memperbaiki tata tulis serta bahasa dengan baik dan benar agar dapat dipahami.

Hasil validasi uji materi pada isi media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh Ibu Retno Saraswati, S.Pd. menilai bahwa isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia sangat layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian dari

angket yang telah diisi oleh validator dengan hasil kelayakan 64 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 85,33%, dari hasil uji validitas media ini tidak diperoleh perbaikan atas dasar saran dan kritik.

Setelah melewati tahap validasi ahli, produk siap untuk diujicobakan. Pada tahap implementasi ini dilakukannya uji coba melalui angket kepada peserta didik sebanyak 26 kelas IV-B di sekolah dasar. Pada kesempatan kali ini, peneliti meminta bantuan kepada wali kelas IV-B untuk membagikan media pembelajaran interaktif *Genially* dan mengkoordinir peserta didik dalam menggunakannya. Sesudah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially*, dilanjutkan dengan pengisian angket respon peserta didik yang berisikan 10 pernyataan dengan tujuan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* yang dikembangkan.

Selanjutnya pada tahap evaluasi dilakukannya pengamatan terhadap respon peserta didik setelah menggunakan produk media yang dikembangkan, produk pengembangan dapat dikatakan berhasil ketika menunjukkan hasil kriteria penilaian yang sangat baik karena memperoleh data hasil nilai persentase sebesar 87,53%, sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* ini dinyatakan sangat layak dan baik untuk digunakan

peserta didik dalam pembelajaran subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tahapan yang dilakukan untuk proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* yaitu menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahap pertama dilakukannya analisis kebutuhan berupa kegiatan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN Mekarjaya 10 Depok yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas tersebut belum bervariasi, sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui web *Genially*. Pada tahap kedua, peneliti merancang desain yang menarik dengan dibarengi materi serta latihan soal. Lalu pada tahap ketiga, peneliti mengembangkan desain yang telah dirancang menjadi produk media pembelajaran interaktif dengan berisikan materi pada tema 9 subtema 2 pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia pembelajaran 4 dengan disertai gambar, animasi, lagu, video, dan fitur interaktif yang terdapat pada *Genially*, sehingga dibuatnya isi media pembelajaran interaktif sedemikian rupa

dapat menimbulkan kemenarikan minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Setelah produk jadi, peneliti melakukan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk dapat mengetahui kekurangan produk dan dapat melakukan perbaikan produk agar menghasilkan produk akhir. Selanjutnya pada tahap ke empat yaitu implementasi, peneliti melakukan tahap uji coba produk pada 26 peserta didik kelas IV-B untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk. Kemudian pada tahap akhir yaitu tahap ke lima, evaluasi yang peneliti dapat dari ahli media yaitu mengubah penempatan teks pada materi menjadi peta konsep, menambahkan gambar serta animasi yang menarik. Pada ahli bahasa, perbaikan yang diberikan yaitu memperbaiki tata tulis dengan benar. Pada ahli materi tidak adanya perbaikan. Beberapa kekurangan tersebut sudah peneliti perbaiki. Pada penilaian peserta didik, mereka terlihat antusias saat menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* karena dinilai menarik, mudah, dan praktis.

2. Kelayakan pada media pembelajaran interaktif *Genially* ini dipastikan dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi uji ahli media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan, hasil analisis data dari angket ahli media memperoleh hasil persentase sebesar 85,33%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli bahasa

memperoleh persentase sebesar 81,33%, artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli materi memperoleh persentase sebesar 85,33%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan, serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan terhadap peserta didik kelas IV-B sebanyak 26 peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan persentase sebesar 87,53%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menambahkan fitur interaktif sesuai konsep desain yang dibuat dengan semenarik mungkin, alangkah lebih bagusnya jika dilengkapi games agar dapat menambah motivasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran, dan saat pengujian produk baiknya dilakukan dengan sarana dan prasarana yang memadai seperti ketersediaan internet yang stabil agar produk dapat dibuka, gambar dan video dapat diakses dengan baik.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif ini secara maksimal dalam

menyampaikan sebuah informasi, dan diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang dapat peneliti ajukan mengenai pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif secara lebih lanjut, sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* dapat dikembangkan dengan desain yang menarik, dan kreatif. Sehingga diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang digunakan saat dalam pembelajaran daring maupun luring bagi peserta didik.
2. Diharapkan dilakukannya penelitian lanjutan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran.
3. Adanya media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru dalam menyambut era pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Development Of Interactive Learning Media *IN*. 1, 33–42.
- Aisyah. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3043.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10.
- Anggraeni, D. P. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan. 2009, 13–64.
- Arif, D. S. F., Purnomo, D., & Sutrisno, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Etnomatematika Berbantu Macromedia Flash. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2), 89.
- Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Damara, A. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Plant Flash Pada Materi Bagian-bagian Tumbuhan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5, 160–171.
- Darmayanti, N. K., & Surya Abadi, I. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 170.
- Dr, Amir Hamzah, M., (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)* (Vol.1). Batu: Literasi Nusantara.
- Dr. Yuniastuti, S.H., M. P., Miftakhuddin, (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. In (Eds.), *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue September).
- 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.

- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially*. 02(01), 101–109.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25.
- Harahap, R. H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T . P 2021 / 2022*. 07, 18–27.
- Hermita, N., Alim, J. A., Putra, Z. H., Gusti, P. M., & Wijaya, Tommy Tanu, Pereira, J. (2021). *Designing interactive games for improving elementary school students' number sense*. 12(2), 413–426.
- Hermita, N., Alim, J. A., Putra, Z. H., Gusti, P. M., Wijaya, T. T., & Pereira, J. (2021). Designing interactive games for improving elementary school students' number sense. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 413–426.
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., & Anggoro, Subuh, D. (2022). *Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT)*. 4(1), 1–20.
- Hermita, N., Vebrianto, R., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., & Sulistiyo, U. (2022). Effectiveness of Gamified Instructional Media to Improve Critical and Creative Thinking Skills in Science Class. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 7(3), 44–50.
- Irsalina, K. I., Nur'aeni, E., & Muharram, M. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada volume bangun ruang kelas V sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1–13.
- Jannah, M., & JULIANTO, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798.

- Khoirun, N., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10.
- Lailiyah, N., & SUKARTININGSIH, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1150–1159.
- Palupi, P., Laila, A., Santi, N. N., & Indonesia, P. B. (2020). Analisis Kemampuan Mencermati Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Dari Teks Tulis Melalui Model Pembelajaran Cooperative, Integrated, Reading, And Composition (CIRC). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 119–134.
- Paramitha, I. A. (2017). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 6–37.
- 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.
- Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 1.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Basicedu*, XI(1), 101–115.
- Sheila Nabila, I. A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. 5(3), 3928–3939.
- Subhan, S., & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1), 74.
- Sukanti. (2021). BPSC Modul Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syahputra, M. C. (2020). Pengembangan Model ADDIE dalam Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer Di SMP YAPITA Surabaya. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 07(2), 104–113.
- 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>

- Widyaningsih, N., & Keguruan, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online Pada Guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Community and Service (IJOCS)*, 1 No 2 Jul, 347–361.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan: Kotak Pos 452, E-mail: fsip@unpak.ac.id, Telepon: (0251) 8375608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
Nomor : 2079/SK/D/FKIP/VI/2022

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN.
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang : 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
- Memperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan :
Pertama : Mengangkat Saudara
Ratih Pumasari, M.Pd : Pembimbing Utama
Roy Efendi, M.Pd : Pembimbing Pendamping
- Nama : SISKA RAHMAWATI
NPM : 037118072
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY
PADA SUBTEMA PEMANFAATAN KEKAYAAN ALAM DI INDONESIA
- Kedua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Ditetapkan di Bogor
Pada tanggal 18 Juli 2022
Dekan,

Dr. Eka Suhandi, M.Si.
NIK. 1. 0594 021 205

- Tembusan :
1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 2 Surat Izin Pra-penelitian ke SDN Mekarjaya 10



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkp@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 4474/WADEK I/FKIP/III/2022

06 Maret 2022

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala SD Negeri Mekarjaya 10
 di
 Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : SISKI RAHMAWATI
 NPM : 037118072
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU
 SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
 Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Budiana, M.Pd.
 NIK. 11006025469

Lampiran 3 Hasil Observasi Proses Pembelajaran

Lembar Observasi Proses Pembelajaran Peserta Didik

Nama Sekolah : SDN Mekarjaya 10

Kelas : IV-B

Tanggal : Rabu, 9 Maret 2022

No.	Kriteria	Ya	Tidak
1	Apakah peserta didik memperhatikan penjelasan guru?		✓
2	Apakah peserta didik terlihat antusias saat proses pembelajaran?	✓	
3	Apakah peserta didik aktif saat pembelajaran?		✓
4	Apakah peserta didik berpartisipasi untuk menjawab pertanyaan guru?	✓	
5	Apakah peserta didik aktif bertanya?		✓
6	Apakah peserta didik terlihat antusias saat guru menggunakan media pembelajaran?	✓	
7	Perluakah adanya pengembangan media pembelajaran?	✓	

Lampiran 4 Hasil Wawancara Wali Kelas

INSTRUMEN OBSERVASI Pedoman Wawancara untuk Guru

Nama Sekolah : SD Negeri Mekarjaya 10

Nama Guru : Retno Saraswati, S.Pd.

Kelas yang diampu : IV-B

Hari/tanggal wawancara : Rabu, 9 Maret 2022

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi kelas serta peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung?	Saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa ada yang terlihat kurang fokus. Sehingga kurang memahami materi pelajaran.
2	Apa kesulitan yang dialami oleh peserta didik saat pembelajaran?	Daya tangkap peserta didik kurang, kurang fokusnya peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, peserta didik lambat dalam menerima materi yang disampaikan, peserta didik tidak cepat merespon pembelajaran yang diberikan guru.
3	Faktor apa yang menyebabkan kesulitan itu terjadi?	Mungkin rendahnya minat belajar.
4	Upaya apa yang ditempuh Ibu dalam mengatasi peserta didik kesulitan belajar?	Menampilkan media pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran dalam bentuk <i>power point</i> dengan melalui proyektor.
5	Berapa kali Ibu menggunakan media pembelajaran berbasis <i>power point</i> selama pembelajaran?	Biasanya saya menggunakan dalam kurung waktu seminggu sekali. Di dalam <i>Power point</i> itu saya memasukkan video dari <i>youtube</i> agar peserta didik tidak merasa bosan atau biasanya saya membuat video pembelajaran sendiri, dan biasanya saya mengambil materi pelajaran dari sumber lain selain dari buku.
6	Apakah peserta didik menyukai/antusias terhadap media pembelajaran yang digunakan?	Sebagian ada yang iya, sebagian lagi ada yang masih kurang fokus.
7	Namun, apakah Ibu melakukan <i>ice breaking</i> atau semacam bermain <i>game</i> bersama peserta didik?	Iya, kadang secara langsung jika anak sudah terlihat bosan.
8	Bagaimana rata-rata kemampuan peserta didik dalam menerima materi pelajaran?	Lumayan baik, hanya saja untuk sebagian peserta didik sulit untuk menangkap materi pelajaran yang sudah saya jelaskan. Sehingga

		membutuhkan waktu untuk saya mengulang-ulang kembali penjelasan dari saya.
9	Biasanya untuk materi pelajaran yang sulit bagi peserta didik kelas 4B. Mata pelajaran apa ya bu?	PPkn tentang materi keragaman dan karakteristik.
10	Apakah Ibu familiar dengan media <i>Genially</i> dan pengoperasiannya?	Kurang familiar ya, saya belum mengenal apa itu media <i>Genially</i> .
11	Materi apa yang Ibu butuhkan untuk menggunakan media <i>Genially</i> ?	PPkn tentang materi keragaman dan karakteristik.
12	Bagaimana ketersediaan fasilitas pendukung untuk menerapkan media <i>Genially</i> ?	Fasilitas di Sekolah ini sudah memadai ya. Di setiap kelas sudah ada jatahnya untuk memiliki 1 proyektor/ <i>infocus</i> .
13	Bagaimana persepsi/pendapat Ibu mengenai media <i>Genially</i> ?	Baik. Lumayan untuk tampilannya.
14	Apakah peserta didik dapat menggunakan sumber belajar/media belajar digital secara mandiri?	Iya, hampir semua nya sudah bisa menggunakan media belajar secara digital dilihat dari masa pandemi ini ya. Pada saat pembelajaran melalui zoom, hampir semua peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar secara daring, namun tidak dapat dilakukan setiap hari. Dikarenakan kendala yang dialami masing-masing peserta didik, seperti <i>hp</i> nya hanya mempunyai 1 dan itu harus bergantian pada keluarganya.

Lampiran 5 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

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

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV SDN Mekarjaya 10

Peneliti : Siska Rahmawati

Nama Pembimbing : 1. Ratih Purnamasari, M.Pd.
2. Roy Efendi, M.Pd.

Nama Validator : Resyi A Gani, S.Kom., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pakuan

Hari/Tanggal : 11 Juni 2022

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini diisi oleh dosen ahli media.
2. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai dosen ahli media terhadap media *Genially* dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media *Genially* yang digunakan pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 4.
3. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon untuk memberi komentar ataupun saran dengan ditulis pada kolom yang telah disediakan.
5. Penilaian yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang telah diberikan.

Kriteria Penilaian:

Skor 1: Tidak Baik

Skor 2: Kurang Baik

Skor 3: Cukup

Skor 4: Baik

Skor 5: Sangat Baik

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GENIALLY PADA SUBTEMA PEMANFAATAN KEKAYAAN ALAM DI
INDONESIA

Nama Validator : Resyi A Gani, S.Kom., M.Pd.

NIK : 1.0212009583

Instansi/Lembaga : Universitas Pakuan

Hari/Tanggal : 11 Juni 2022

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan berdasarkan skor skala penilaian sesuai kriteria yang dimulai dari angka **1 (Tidak Baik)**, **2 (Kurang Baik)**, **3 (Cukup)**, **4 (Baik)**, dan **5 (Sangat Baik)**.

Atas perhatian Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Penilaian Media Pembelajaran Interaktif *Genially* oleh Ahli Media

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan halaman depan (cover) pada media.				✓	
2	Ketepatan jenis huruf pada sampul dan isi materi pada media.					✓
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf.				✓	
4	Memiliki konsistensi penggunaan spasi, judul dan pengetikan materi.				✓	
5	Seluruh teks pada media dapat terbaca oleh pengguna.					✓
6	Kejelasan gambar.				✓	
7	Ketepatan tata letak gambar, dan ukuran gambar.				✓	

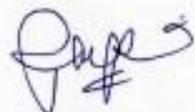
8	Penambahan video pembelajaran di dalam media sudah tepat.				✓	
9	Kualitas video, ukuran video, dan audio video sudah jelas.					✓
10	Penambahan audio pada media tepat.				✓	
11	Kemenaarikan tampilan background.				✓	
12	Kombinasi warna menarik.					✓
13	Penggunaan tombol memberikan aksi yang sesuai dengan fungsinya.			✓		
14	Kesesuaian fitur interaktif pada media.				✓	
15	Sistem pengoperasian mudah dikendalikan.					✓

Komentar/Saran:

Siapkan Vjicoh. Koneksi!

Bogor, 11 Juni 2022

Validator,



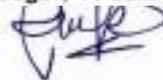
Resyl A Gani, S.Kom., M.Pd.
NIK: 1.0212009583

LEMBAR PERBAIKAN

No	Tanggal	Aspek yang di nilai/Validasi	Catatan Perbaikan
1	8 Juni 2022	Desain/tampilan	• Tambahkan logo Universitas Pakuan & merdeka belajar.
			• Tambahkan Petunjuk penggunaan.
			• Tampilan materi dipadatkan.
		• Pada <i>slide</i> isi materi diubah menjadi peta konsep.	
		Pemrograman	• Hilangkan tombol <i>next</i> pada pergantian <i>slides</i> materi.
2	11 Juni 2022	Desain/tampilan	• Tambahkan urutan nomor pada <i>slide</i> menu materi.
			• Teks cukup kasih keterangan dengan poin-poin saja.
			• Tambahkan gambar-gambar.
			• Tambahkan <i>reward</i> pada hasil jawaban evaluasi.
			• Beri judul tema, kelas, dan nama sekolah.

Bogor, 8 Juni 2022

Bogor, 11 Juni 2022



Resyi A Gani, S.Kom., M.Pd.
NIK: 1.0212009583

Lampiran 6 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media

Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa diperoleh jumlah persentase yang dapat dihitung melalui rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{64}{75} \times 100\% = 85,33\%$$

Jumlah skor maksimal yaitu skor maksimal x jumlah soal = 5 x 15 = 75

Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase
1	Desain/ tampilan	Kemenarikan bentuk media	1, 11, 12	13	15	86,66%
		Ketepatan tata letak huruf dan gambar	2, 3, 4, 5, 7	22	25	88%
		Kejelasan gambar dan suara	6, 8, 9, 10	17	20	85%
2	Pemrograman	Konsistensi penggunaan tombol	13	3	5	60%
		Kejelasan navigasi	14	4	5	80%
		Kemudahan dalam penggunaan	15	5	5	100%
Jumlah				64	75	85,33%

Maka, dapat dikatakan bahwa validasi ahli media memperoleh hasil persentase sebesar 85,33% yang masuk pada kategori “sangat layak”.

Lampiran 6 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Bahasa

Lampiran 7 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

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

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV SDN Mekarjaya 10

Peneliti : Siska Rahmawati

Nama Pembimbing : 1. Ratih Purnamasari, M.Pd.
2. Roy Efendi, M.Pd.

Nama Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pakuan

Hari/Tanggal : 13 Juni 2022

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini diisi oleh dosen ahli bahasa.
2. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai dosen ahli bahasa terhadap bahasa dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media *Genially* yang digunakan pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 4.
3. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon untuk memberi komentar ataupun saran dengan ditulis pada kolom yang telah disediakan.
5. Penilaian yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang telah diberikan.

Kriteria Penilaian:

- Skor 1: Tidak Baik
- Skor 2: Kurang Baik
- Skor 3: Cukup
- Skor 4: Baik
- Skor 5: Sangat Baik

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GENIALLY PADA SUBTEMA PEMANFAATAN KEKAYAAN ALAM DI
INDONESIA

Nama Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pakuan

Hari/Tanggal : 13 Juni 2022

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda ceklis (\checkmark) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan berdasarkan skor skala penilaian sesuai kriteria yang dimulai dari angka **1 (Tidak Baik)**, **2 (Kurang Baik)**, **3 (Cukup)**, **4 (Baik)**, dan **5 (Sangat Baik)**.
 Atas perhatian Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Penilaian Media Pembelajaran Interaktif *Genially* oleh Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia sesuai EBI (Ejaan Bahasa Indonesia).				\checkmark	
2	Kesesuaian tanda baca pada kalimat.				\checkmark	
3	Konsistensi penggunaan istilah dan simbol.				\checkmark	
4	Bahasa yang digunakan menarik minat peserta didik untuk membaca.				\checkmark	
5	Bahasa yang digunakan komunikatif.				\checkmark	
6	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.					\checkmark
7	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda.				\checkmark	
8	Kejelasan teks bacaan.				\checkmark	

9	Kejelasan bahasa yang digunakan pada pertanyaan evaluasi.				√	
10	Kalimat yang digunakan efektif dan sesuai EBI.				√	
11	Struktur kalimat yang digunakan cukup jelas.				√	
12	Pemilihan diksi yang mudah dipahami.				√	
13	Informasi yang diberikan cukup jelas.				√	
14	Keefektifan bahasa saat diringkas.				√	
15	Penyajian bahasa tidak bertele-tele.				√	

Catatan: Perbaiki tata tulis

Bogor, 13 Juni 2022

Validator,



Ainiyah Ekowati, M.Pd.

NIDN: 0421118603

LEMBAR PERBAIKAN

No	Tanggal	Aspek yang di nilai/Validasi	Catatan Perbaikan
1	13 Juni 2022	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Kata 'SubTema' perbaiki menjadi 'Subtema'. • Tujuan Pembelajaran: Tujuan no. 2 perbaiki kata 'mengetahui' menjadi kata yg terukur, misal 'menjelaskan'. • Materi SDA: Penulisan Sumber Daya Alam pada pengertian diawali huruf capital pada awal kalimat saja. • Pada lembar Kewajiban dan Hak SDA: Penulisan kata 'Terhadap' kecil (begitupun pada lembar setelahnya). • Tambahkan perintah 'membaca' pada lembar Gagasan Pokok dan Pendukung. • Evaluasi: No. 2 dan 3 sama pertanyaannya. Silakan diubah. • Evaluasi mengenai pokok pikiran bisa ditambahkan.

Bogor, 13 Juni 2022

Validator,



Ainiyah Ekowati, M.Pd.

NIDN: 0421118603

Lampiran 8 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Bahasa

Hasil Perhitungan Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa menunjukkan bahwa diperoleh jumlah persentase yang dapat dihitung melalui rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{61}{75} \times 100\% = 81,33\%$$

Jumlah skor maksimal yaitu skor maksimal x jumlah soal = 5 x 15 = 75

Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase
1	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	1, 10	8	10	80%
		Ketepatan tanda baca	2, 3	8	10	80%
		Keterbacaan	4, 5, 6, 7, 8, 9	25	30	83,33%
		Keefektifan	14	4	5	80%
		Kejelasan informasi	11, 12, 13, 15	16	20	80%
Jumlah				61	75	81,33%

Maka, dapat dikatakan bahwa validasi ahli bahasa memperoleh hasil persentase sebesar 81,33% yang masuk pada kategori “sangat layak”.

Lampiran 9 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pongembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Sasaran Program : Peserta Didik Kelas IV SDN Mekarjaya 10

Peneliti : Siska Rahmawati

Nama Pembimbing : 1. Ratih Purnamasari, M. Pd
2. Roy Efendi, M. Pd

Nama Validator : Retno Saraswati, S.Pd.

Instansi/Lembaga : SDN Mekarjaya 10

Hari/Tanggal : 14 Juni 2022

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini diisi oleh guru kelas.
2. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru kelas terhadap materi dalam media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media *Genially* yang digunakan pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 4.
3. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, mohon untuk memberi komentar ataupun saran dengan ditulis pada kolom yang telah disediakan.
5. Penilaian yang diberikan melalui skor penilaian dengan menggunakan kriteria penilaian yang telah diberikan.

Kriteria Penilaian:

- Skor 1: Tidak Baik
- Skor 2: Kurang Baik
- Skor 3: Cukup
- Skor 4: Baik
- Skor 5: Sangat Baik

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
GENIALLY PADA SUBTEMA PEMANFAATAN KEKAYAAN ALAM DI
INDONESIA

Nama Validator : Retno Saraswati, S.Pd.

NUPTK : 2546757659210093

Instansi/Lembaga : SDN Mekarjaya 10

Hari/Tanggal : 14 Juni 2022

Petunjuk Pengisian :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan berdasarkan skor skala penilaian sesuai kriteria yang dimulai dari angka **1 (Tidak Baik)**, **2 (Kurang Baik)**, **3 (Cukup)**, **4 (Baik)**, dan **5 (Sangat Baik)**.

Atas perhatian Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Penilaian Media Pembelajaran Interaktif *Genially* oleh Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Menampilkan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator.					✓
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI dan KD.					✓
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				✓	
4	Menyajikan materi pembelajaran dari setiap mata pelajaran berkaitan dengan sub tema.				✓	
5	Kebenaran konsep materi.				✓	
6	Ketepatan cakupan materi.			✓		
7	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi.				✓	
8	Materi yang disajikan bervariasi.				✓	
9	Materi yang disajikan mudah dimengerti.				✓	

10	Dengan adanya penambahan video, materi menjadi tidak monoton.					✓
11	Penyampaian materi dikemas sesingkat mungkin dengan tidak mengurangi pokok-pokok bahasan yang penting.				✓	
12	Pemakaian media <i>Genially</i> ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.				✓	
13	Media <i>Genially</i> digunakan untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.				✓	
14	Memberikan soal-soal evaluasi sesuai dengan isi materi pembelajaran.					✓
15	Memberikan kemudahan petunjuk dalam mengerjakan soal.					✓

Komentar/Saran:

Layak digunakan dan direvisi

Depok, 14 Juni 2022



Retno Saraswati, S.Pd.
NUPTK: 2546757659210093

Lampiran 10 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi

Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa diperoleh jumlah persentase yang dapat dihitung melalui rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{64}{75} \times 100\% = 85,33\%$$

Jumlah skor maksimal yaitu skor maksimal x jumlah soal = 5 x 15 = 75

Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase
1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1, 2, 3	14	15	93,33%
		Keakuratan materi	4, 5, 6, 7, 8, 9, 11	27	35	77,14%
2	Penyajian	Pendukung penyajian	10, 14, 15	15	15	100%
3	Kelayakan	Kelayakan media terhadap materi	12, 13	8	10	80%
Jumlah				64	75	85,33%

Maka, dapat dikatakan bahwa validasi ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 85,33% yang masuk pada kategori “sangat layak”.

Lampiran 11 Angket Respon Peserta Didik

Instrumen Respon Peserta Didik Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Angket Respon Peserta Didik

Nama : Arya Satya Handiprastyo

Kelas : 9B

Asal sekolah : SD Negeri Mekarjaya 10

Berikanlah tanggapan anda sebagai pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan keterangan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Ragu-ragu

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik.	✓				
2	Materi yang disajikan dalam media <i>Genially</i> jelas dan mudah dipahami.		✓			
3	Penggunaan tulisan dan warna pada media pembelajaran <i>Genially</i> memudahkan saya memahami isi materi.	✓				
4	Adanya gambar dan video pada media pembelajaran, dapat memudahkan saya untuk memahami isi materi.	✓				
5	Media <i>Genially</i> sangat membantu saya dalam proses belajar.	✓				
6	Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan media <i>Genially</i> .		✓			
7	Saya tertarik untuk belajar, karena menggunakan media pembelajaran <i>Genially</i> .	✓				
8	Media pembelajaran <i>Genially</i> membuat saya aktif selama proses pembelajaran.		✓			
9	Semua tombol fitur media <i>Genially</i> mudah dikendalikan.			✓		
10	Media <i>Genially</i> membuat saya bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓				

Instrumen Respon Peserta Didik Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*
pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia

Angket Respon Peserta Didik

Nama : *Nadiah Felicia*

Kelas : 4B

Asal sekolah : SD Negeri Mekarjaya 10

Berikanlah tanggapan anda sebagai pengguna media pembelajaran interaktif berbasis *Genially* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan keterangan sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
N = Ragu-ragu
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik.	✓				
2	Materi yang disajikan dalam media <i>Genially</i> jelas dan mudah dipahami.		✓			
3	Penggunaan tulisan dan warna pada media pembelajaran <i>Genially</i> memudahkan saya memahami isi materi.		✓			
4	Adanya gambar dan video pada media pembelajaran, dapat memudahkan saya untuk memahami isi materi.	✓				
5	Media <i>Genially</i> sangat membantu saya dalam proses belajar.	✓				
6	Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bila menggunakan media <i>Genially</i> .	✓				
7	Saya tertarik untuk belajar, karena menggunakan media pembelajaran <i>Genially</i> .	✓				
8	Media pembelajaran <i>Genially</i> membuat saya aktif selama proses pembelajaran.	✓				
9	Semua tombol fitur media <i>Genially</i> mudah dikendalikan.	✓				
10	Media <i>Genially</i> membuat saya bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓				

Lampiran 12 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama	Skor Penilaian (5, 4, 3, 2, 1)										Skor Penilaian	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Arashy Jovi P.	5	4	5	5	5	4	5	4	3	5	45	50
2	Areska Atta Rryasta Akncikalto	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	43	50
3	Arya Satya Hadiprasetyo	5	4	5	5	5	4	5	4	3	5	45	50
4	Bima Santi Sasongko	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41	50
5	Calista Nurbaeri Susanto	4	3	5	5	4	3	3	2	4	5	38	50
6	Calya Lintang Dewani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
7	Camila Assyarifha	5	4	4	5	5	5	5	4	3	5	45	50
8	Denova Anggraeni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
9	Dimas Nugraha Aji	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
10	Dzilziah Anggara Putra	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50
11	Fakhira Azaria Rizqani	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	48	50
12	Fenita Adelia Putri	4	3	5	5	4	5	4	4	5	4	43	50
13	Galih Muhzz Mahar Dika	3	4	1	5	1	1	5	5	5	5	35	50
14	Gendis Dwi Putri Kustejo	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	43	50
15	Jason Sabda Ramadan	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50
16	Kanza Ikram Qalbi	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	43	50
17	Mezzya Anindya Firly	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	50
18	Nadiyah Felicia	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	48	50
19	Najla Ramadhani	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	45	50
20	Naysa Alvina Saleh	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	45	50
21	Neni Nur Apriliani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
22	Raka Andreansyah	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49	50
23	Revita Ristiyani	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	46	50
24	Riski Nur	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	47	50
25	Rosalinda Lovisiana	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
26	Siti Hafshoh Mauladhany	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
Jumlah		115	108	113	119	113	112	118	104	110	122	1.138	1.300
Jumlah skor penilaian : jumlah peserta didik		1.138 : 26 = 43,76											
Rata-rata skor : jumlah skor maksimal x 100%		43,76 : 50 x100% = 87,53%											
Total Persentase hasil angket		87,53%											

Lampiran 13 Hasil Perhitungan Respon Peserta Didik

Hasil Perhitungan Angket Respon Peserta Didik

Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *Genially* ini didapati melalui angket yang perhitungannya sebagai berikut.

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

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

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

N = Banyaknya responden

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah total nilai jawaban dari responden}}{\text{Banyaknya responden}}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{1.138}{26} = 43,76$$

Setelah penghitungan rata-rata skor didapati, maka dilanjut dengan pencarian skor persentase jawaban keseluruhan responden sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor hasil pengumpulan data

N = Skor maksimal

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{43.76}{50} \times 100\% = 87,53\%$$

No	Indikator Penilaian	Rata-rata Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	Tampilan	17,57	20	87,85%
2	Materi	4,15	5	83%
3	Manfaat	8,34	10	83,4%
4	Daya tarik	13,53	15	90,2%
Jumlah		43,76	50	87,53%

Maka, dapat dikatakan bahwa angket respon peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 87,53% yang masuk pada kategori “sangat baik”.

Lampiran 14 Surat Keterangan Validasi oleh Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Validator : Resyi A Gani, S. Kom., M. Pd.
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen ahli media dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia" yang disusun oleh:

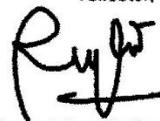
Nama : Siska Rahmawati
NPM : 037118072
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan angket uji validitas serta meninjau hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially*, maka angket uji validitas dinyatakan "Valid".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 11 Juni 2022

Validator,



Resyi A Gani, S. Kom., M. Pd.

NIK. 1.0212009583

Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi oleh Ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia
Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen ahli media dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia" yang disusun oleh:

Nama : Siska Rahmawati
NPM : 037118072
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan angket uji validitas serta meninjau hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially*, maka angket uji validitas dinyatakan "**Valid**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 13 Juni 2022

Validator,



Ainiyah Ekowati, M.Pd.

NIDN. 0421118603

Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi oleh Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Validator : Retno Saraswati, S.Pd.

Jabatan : Guru Kelas IV-B

Instansi : SDN Mekarjaya 10

Telah menerima instrumen ahli media dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia" yang disusun oleh:

Nama : Siska Rahmawati

NPM : 037118072

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan berdasarkan angket uji validitas serta meninjau hasil pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially*, maka angket uji validitas dinyatakan "**Valid**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 14 Juni 2022

Validator,



Retno Saraswati, S.Pd.

NUPTK. 2546757659210093

Lampiran 16 Dokumentasi



Lampiran 18 Surat Izin Penelitian ke SDN Mekarjaya 10



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: dkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375698 Bogor

Nomor : 4875/WADEK I/FKIP/VI/2022

05 Juni 2022

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Mekarjaya 10
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : SISKA RAHMAWATI
NPM : 037118072
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 13 Juni s.d 24 Juni 2022 mengenai: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY PADA SUBTEMA PEMANFAATAN KEKAYAAN ALAM DI INDONESIA

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Budiana, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 19 Surat Pernyataan Selesai Penelitian dari SDN Mekarjaya 10



PEMERINTAH KOTA DEPOK
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SD NEGERI MEKARJAYA 10

Alamat : Jl. Majapahit Raya Depok II Tengah Tlp. (021) – 77829766 NPSN : 20228796
 Email : sdnegri.mekarjaya10@gmail.com - Website : sdnegerimekarjayasepuluh.blogspot.com

SURAT KETERANGAN

No. 824/092/MJ10/VI/2022

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RINA RUHDIANA, S.Pd
 NIP : 196507131994032005
 Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : SISKI RAHMAWATI
 NPM : 037118072
 Universitas : Pakuan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melaksanakan Kegiatan Penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia" di SD Negeri Mekarjaya 10 yang dimulai sejak tanggal 13 Juni s.d 16 Juni 2022.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

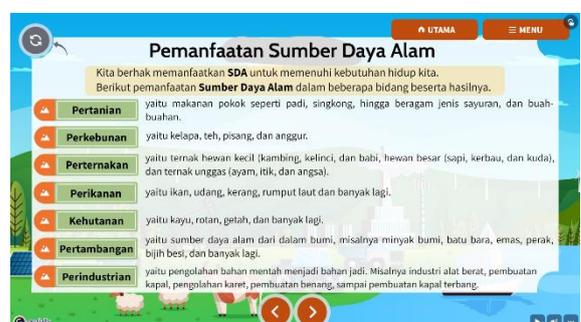
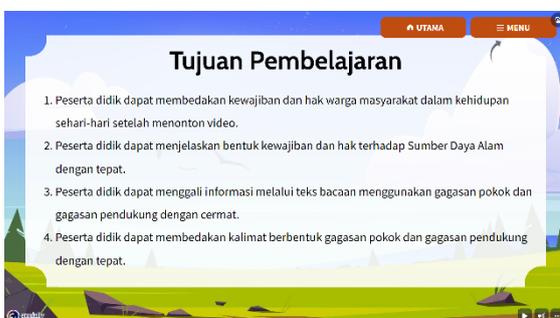
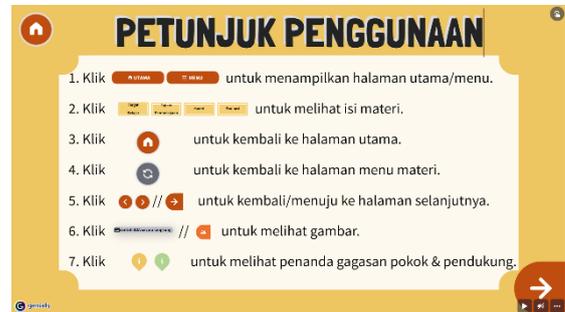
Depok, 16 Juni 2022

Kepala Sekolah SDN Mekarjaya 10



RINA RUHDIANA, S.Pd
 NIP. 196507131994032005

Lampiran 20 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia



Pelestarian Sumber Daya Alam

Jika Sumber Daya Alam akan habis dan manusia akan merugi, maka kewajiban manusia yang harus melestarikan sumber daya alam.

Ada beberapa pelestarian **Sumber Daya Alam** yang bisa kita lakukan, misalnya:

Sumber Daya Air	Sumber Daya Tanah	Sumber Daya Hutan	Sumber Daya Mineral Logam	Sumber Daya Energi
<ul style="list-style-type: none"> Tidak membuang sampah sembarangan. Menanam banyak pohon. Menghemat penggunaan air. 	<ul style="list-style-type: none"> Menanam banyak pohon. Menghindari pencemaran tanah. 	<ul style="list-style-type: none"> Menetapkan sistem tebang pilih. tidak menebang secara liar. Melakukan penghijauan/ penanaman kembali. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendaur ulang mineral logam dengan cara, memburuk logamnya. Membuat sesuatu yang baru dari hasil peleburan. 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan penghematan. Gunakan seperlunya.

Kewajiban dan Hak terhadap Sumber Daya Alam

Kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilaksanakan atau wajib dilakukan oleh seseorang dengan penuh tanggung jawab.

Hak adalah segala sesuatu yang sepenuhnya dimiliki orang lain sejak ia lahir atau sesuatu yang harus diterima oleh seseorang dengan menghormati hak tersebut.

Apakah kewajiban dan hak saling berkaitan?
Ya, kewajiban dan hak memiliki hubungan sebab akibat. Untuk itu hak seseorang akan terpenuhi ketika orang lain melaksanakan kewajibannya atau sebaliknya, kewajiban harus dilakukan seseorang agar orang tersebut memperoleh haknya.

[Yuk simak video terkait materi ini!](#)

Yuk simak video di bawah ini dan diskusikanlah sikap Nussa dan Rara terkait kewajiban dan hak.

Sumber video: Nussa Official <https://www.youtube.com/watch?v=4C6G939XKI>

Kewajiban Terhadap Sumber Daya Alam

Berikut kewajiban terhadap sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari:

- Mengurangi kegiatan yang banyak menghabiskan sumber daya alam, salah satunya seperti penggunaan air.
- Menjaga dan melestarikan alam untuk menjaga ketersediaan sumber daya alam.
- Pemanfaatan teknologi dan peralatan yang ramah lingkungan.
- Melakukan reboisasi untuk menjaga ketersediaan sumber daya alam terutama air.
- Menggunakan energi alternatif.

Hak Terhadap Sumber Daya Alam

Ada beberapa contoh hak terhadap sumber daya alam yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari:

- Memanfaatkan sumber daya alam, baik secara langsung maupun tidak langsung.
- Menikmati hasil sumber daya alam.
- Mengelola sumber daya alam dengan bijaksana.

contoh SDA secara langsung *contoh SDA secara tidak langsung*

Ayo Membaca

Gagasan pokok adalah ide utama yang dibahas dalam suatu paragraf. Gagasan pokok ini terdapat pada awal kalimat atau dapat berupa pokok pikiran, dan hanya terdapat 1 kalimat pada setiap paragraf!

Gagasan pendukung adalah gagasan penjelas yang menjelaskan dan memberikan tambahan informasi untuk gagasan pokok. Gagasan pendukung ini bisa lebih dari satu.

Berikut contoh gagasan pokok dan gagasan pendukung yang ada di dalam paragraf ini.

Minyak bumi merupakan salah satu sumber mineral yang sangat dibutuhkan manusia. Minyak bumi didapat dari sumbernya yang berada di bagian kerak bumi. Proses pengambilannya dengan cara dibor pada kilang-kilang minyak. Tidak bisa terbayang bagaimana seandainya minyak bumi habis. Keberlangsungan hidup manusia akan banyak masalah jika hal itu terjadi.

Mari kita simak contoh gagasan pokok dan gagasan pendukung dari teks bacaan di bawah ini.

Manfaat Minyak Bumi untuk Kehidupan Manusia

terdiri dari 7 paragraf

Gagasan Pokok	Paragraf 1	Gagasan Pendukung
Minyak bumi merupakan salah satu sumber mineral yang sangat dibutuhkan manusia.		<ul style="list-style-type: none"> Sumbernya berada di bagian kerak bumi. Proses pengambilannya dengan cara dibor pada kilang-kilang minyak. Keberlangsungan hidup manusia sangat bergantung.
Gagasan Pokok	Paragraf 4	Gagasan Pendukung
Minyak bumi harus diolah terlebih dahulu agar bisa dimanfaatkan.		<ul style="list-style-type: none"> Proses pengolahan minyak bumi dilakukan secara bertahap dan bertingkat. Hasil dari pengolahan minyak bumi menjadi bahan bakar minyak residu seperti bensin, solar, bensol, oli, dan minyak tanah. Beberapa bahan bakar ini digunakan sebagai bahan bakar kendaraan bermotor.

LATIHAN SOAL

A UTAMA MENU

PETUNJUK SOAL

1. Evaluasi ini terdiri dari 10 soal pilihan ganda.
2. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum kamu menjawabnya.
3. Pilihlah salah satu jawaban dengan mengklik huruf **A, B, C, atau D** pada jawaban yang benar.
4. Kamu akan mendapatkan bintang, jika jawabanmu benar.

< >

Latihan Soal

1/10

1. Setiap individu memiliki kewajiban yang harus dilakukan dengan penuh tanggung jawab. Salah satu contoh kewajiban anak ketika di rumah adalah... .

- A menjaga kebersihan rumah
- B membuang sampah sembarangan
- C mendapat kasih sayang
- D bermain tidak ingat waktu

< >

1/10

YEAY! JAWABANMU BENAR. KAMU HEBAT!



Salah satu kewajiban ketika di rumah adalah menjaga kebersihan rumah. Hal ini merupakan kewajiban seluruh anggota keluarga, termasuk seorang anak.

>

Latihan Soal

2/10

2. Selain kewajiban, setiap individu juga memiliki sesuatu yang pantas untuk diterima. Hal tersebut dapat disebut juga dengan....

- A kewajiban
- B hadiah
- C hak
- D hukuman

< >

2/10

YEAY! JAWABANMU BENAR. KAMU HEBAT!



Sejak manusia terlahir, ia memiliki hak, yaitu segala sesuatu yang secara sah harus diterima oleh seseorang dengan memerhatikan hak orang lain.

>

Latihan Soal

3/10

3. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Melakukan kegiatan yang membuat kebisingan.
- (2) Menikmati lingkungan yang aman, nyaman, dan bersih.
- (3) Tidak toleran terhadap orang lain.
- (4) Menghargai pendapat orang lain.

Berdasarkan pernyataan di atas yang merupakan bentuk pelanggaran hak yang dialami oleh warga masyarakat adalah....

- A (1) dan (2)
- B (1) dan (3)
- C (2) dan (3)
- D (2) dan (4)

< >

3/10

YEAY! JAWABANMU BENAR. KAMU HEBAT!



Hak yang diterima pada setiap individu memiliki batasan atau rasa toleransi terhadap orang lain. Untuk itu terbentuknya pelanggaran hak seperti melakukan kegiatan yang membuat kebisingan dan tidak toleran terhadap orang lain.

>

Latihan Soal

4/10

4. Kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan oleh manusia dinamakan....

- A sumber daya manusia
- B sumber daya alam
- C sumber energi
- D bahan baku

< >

4/10

YEAY! JAWABANMU BENAR. KAMU HEBAT!



Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang berasal dari alam. Sumber daya alam digunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kesejahteraan.

Latihan Soal 5/10

5. Berikut ini yang termasuk contoh kewajiban masyarakat terhadap sumber daya alam adalah...

- A menggunakan teknologi dan peralatan yang ramah lingkungan
- B menikmati hasil sumber daya alam
- C merasa aman
- D ikut serta dalam bela negara

5/10

YEAY! JAWABANMU BENAR. KAMU HEBAT!



Teknologi ramah lingkungan dapat mengurangi jumlah limbah agar tidak berlebihan, sehingga bisa mencegah pencemaran lingkungan.

Latihan Soal 6/10

6. Dari gambar di bawah ini yang termasuk contoh sikap kewajiban masyarakat terhadap alam yaitu...



A B C D

6/10

YEAY! JAWABANMU BENAR. KAMU HEBAT!



Membuang sampah pada tempatnya termasuk contoh sikap kewajiban masyarakat terhadap SDA. Terbentuknya sikap seperti itu dapat menjadikan lingkungan tetap terjaga dari sampah.

Latihan Soal 7/10

7. Dari gambar di bawah ini yang termasuk sumber daya alam tidak dapat diperbaharui yaitu....



A B C D

7/10

YEAY! JAWABANMU BENAR. KAMU HEBAT!



Emas adalah Sumber daya alam yang akan habis dan tidak dapat diperbaharui apabila digunakan terus-menerus. Dibutuhkan waktu yang sangat lama agar sumber daya alam itu terbentuk kembali.

Latihan Soal 8/10

8. Ide yang menjadi pokok pengembangan paragraf disebut...

- A gagasan pendukung
- B gagasan pokok
- C gagasan penjelas
- D kalimat akhir

8/10

YEAY! JAWABANMU BENAR. KAMU HEBAT!



Gagasan pokok adalah inti atau isi suatu bacaan yang kalimatnya dikembangkan menjadi sebuah paragraf. Gagasan pokok ini terdapat pada awal kalimat atau dapat berupa pokok pikiran.

Latihan Soal 9/10

9. Gagasan yang berfungsi sebagai penjelas gagasan utama adalah gagasan....

- A pokok
- B pendukung
- C baru
- D inti

9/10

YEAY! JAWABANMU BENAR. KAMU HEBAT!



Gagasan pendukung adalah gagasan penjelas yang menjelaskan dan memberikan tambahan informasi untuk gagasan pokok. Gagasan pendukung ini bisa lebih dari satu.

Latihan Soal 10/10

10. Minyak bumi harus diolah terlebih dahulu agar bisa dimanfaatkan. Proses pengolahan minyak bumi dilakukan secara bertahap dan bertingkat. Hasil dari pengolahan minyak bumi menjadi bahan bakar minyak residu seperti bensin, solar, bensol, oli, dan minyak tanah. Beberapa bahan bakar ini digunakan sebagai bahan bakar kendaraan bermotor.

Gagasan pokok pada paragraf tersebut adalah...

- A Minyak bumi harus diolah terlebih dahulu agar bisa dimanfaatkan.
- B Proses pengolahan minyak bumi dilakukan secara bertahap dan bertingkat.
- C Hasil dari pengolahan minyak bumi menjadi bahan bakar minyak residu seperti bensin, solar, bensol, oli, dan minyak tanah.
- D Beberapa bahan bakar ini digunakan sebagai bahan bakar kendaraan bermotor.

10/10

YEAY! JAWABANMU BENAR. KAMU HEBAT!



Gagasan pokok adalah inti atau isi suatu bacaan yang kalimatnya dikembangkan menjadi sebuah paragraf, gagasan pokok ini terdapat pada awal kalimat.

Lihat skor

JAWABANMU SALAH. YUK COBA LAGI. SEMANGAT!



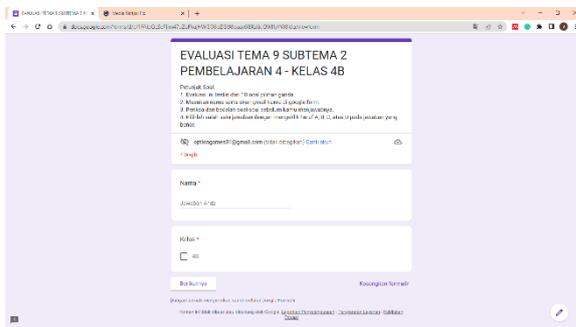
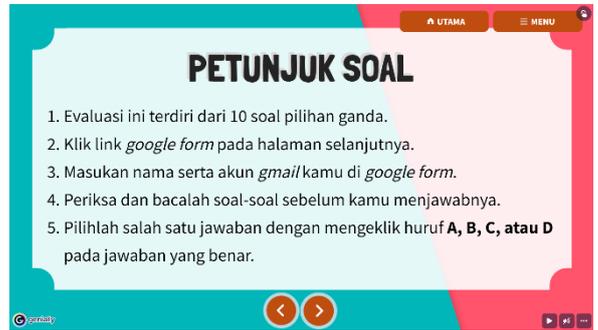
Yeayy!! Kamu hebat mendapatkan banyak poin!

100

Selanjutnya, mari kita kerjakan soal evaluasi!

UTAMA MENU

EVALUASI



Lampiran 21 Riwayat Hidup



Siska Rahmawati, lahir di Depok, 4 Desember 1999, agama Islam, anak kedua dari pasangan Bapak Suswanto dan Ibu Sukapti. Tinggal di Kp. Sugutamu Kelurahan Mekarjaya Kecamatan Sukmajaya Kota Depok.

Pendidikan formal yang ditempuh di Sekolah Dasar Negeri Sukmajaya 2 Depok tahun 2007-2012, Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Depok tahun 2012-2015, Sekolah Menengah Atas Yaspen Tugu Ibu 1 Depok tahun 2015-2018, kemudian tahun 2018 melanjutkan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Pakuan di Bogor.