

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *GENIALLY* PADA MATERI TEKS TANGGAPAN
KELAS VII SMP KUSUMA BANGSA BOGOR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



SITI NURHAFIDZATUL AZKA

032120019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Genially pada Materi Teks Tanggapan Kelas VII SMP Kusuma
Bangsa.

Peneliti : Siti Nurhafidzatul Azka

NPM : 032120019

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Pendamping,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002



Ruyatul Hilal M., M.Pd.
NIK 1130119877


Diketahui oleh:

Dekan FKIP
Universitas Pakuan,

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK 10694021205



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk, orang tua tercinta yaitu Bapak Hasanudin dan Ibu Siti Solihat, yang senantiasa memberikan doa serta dukungan yang tidak pernah ada habisnya. Juga kasih sayang, dan perjuangan yang tidak pernah terhenti, sehingga penulis berhasil mencapai titik ini. Kedua adik saya yaitu Muhammad Zaky Izzulhaq dan Siti Zhafiratudinda, yang selalu memberikan semangat selama proses menyusun skripsi ini. Sahabat saya, Tarisya Permata Nugraha yang selalu membantu, menemani, mendengar keluh kesah selama proses menyusun skripsi ini. Serta sahabatku yang lain, yaitu Sabila Rohmah, Suminar, dan Raihan yang telah membantu dan kebersamai selama perkuliahan. Selain itu, skripsi ini akan saya persembahkan untuk diri saya sendiri, Siti Nurhafidzatul Azka yang berhasil berusaha semaksimal mungkin untuk sampai pada titik ini, terima kasih telah bekerja keras.



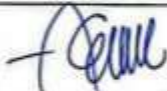
BUKTI PENGESAHAN LULUS
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada Hari: Selasa

tanggal: 30 Juli 2024

Nama : Siti Nurhafidzatul Azka
NPM : 032120019
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Genially pada Materi Teks Tanggapan Kelas VII SMP Kusuma
Bangsa.

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.		21/8-2024
2.	Stella Talitha, M.Pd.		22/8-2024
3.	Ainiyah Ekowati, M.Pd.		27/8-2024

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

NIP 196511161992031002

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* pada Materi Teks Tanggapan Kelas VII SMP Kusuma Bangsa” adalah hasil karya penulis dengan arahan dari dosen pembimbing. Karya ilmiah ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sumber informasi yang dikutip dalam karya ilmiah ini, baik dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah memenuhi etika penulisan karya ilmiah dengan disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi ini melanggar undang-undang hak cipta maka peneliti siap bertanggung jawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, 20 September 2024



Siti Nurhafidzatul Azka

032120019

PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* pada Materi Teks Tanggapan Kelas VII SMP Kusuma Bangsa", yaitu:

1. Siti Nurhafidzatul Azka, Nomor Pokok Mahasiswa (032120019), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku dosen pembimbing utama skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Ruyatul Hilal M., M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku dosen pembimbing pendamping skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 20 September 2024

Yang Memberikan Pernyataan

1. Siti Nurhafidzatul Azka



2. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.



3. Ruyatul Hilal M., M.Pd.



ABSTRAK

Siti Nurhafidzatul Azka. 032120019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* pada Materi Teks Tanggapan Kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor. Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah bimbingan Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. dan Ruyatul Hilal Mukhtar, M.Pd.

Pengembangan media pembelajaran adalah pengembangan yang dilakukan pada media pembelajaran. Adapun tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan melihat efektivitas produk media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan diantaranya, *Analyse* (analisis), *Design* (desain) *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan dengan uji coba terbatas pada siswa kelas VII-3 SMP Kusuma Bangsa Bogor. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara analisis kebutuhan guru dan penyebaran angket kebutuhan siswa, lembar validasi ahli, *pretest-posttest*, serta angket respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil validasi tiga ahli, diperoleh hasil pada ahli media sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli bahasa mendapatkan hasil sebesar 87% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan ahli materi memperoleh hasil sebesar 95%. Kemudian pada hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh hasil peningkatan yang signifikan yaitu mendapatkan skor 52 pada pelaksanaan *pretest* dan skor 87 pada pelaksanaan *posttest*. Hasil respon guru mendapatkan skor yang cukup tinggi sebesar 95%, kemudian pada angket respon siswa memperoleh hasil sebesar 85%. Keduanya memenuhi kriteria “Sangat Efektif”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan kelas VII layak dan efektif, serta dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Genially*, Media Pembelajaran, model ADDIE, Teks Tanggapan.

ABSTRACT

Siti Nurhafidzatul Azka. 032120019. Development of Interactive Learning Media Using Genially on Response Text Material for Grade VII SMP Kusuma Bangsa Bogor. Thesis. Pakuan University. Bogor. Under the guidance of Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. and Ruyatul Hilal Mukhtar, M.Pd.

Learning media development is a development carried out on learning media. The purpose of this learning media development is to create more varied learning media. This research was conducted to develop, test the feasibility, and see the effectiveness of interactive learning media products using genially on response text material. The products produced in this study are interactive learning media using genially on response text material for class VII SMP Kusuma Bangsa Bogor. The model used in this development research is the ADDIE model which consists of five development stages including Analyse, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted with a limited trial on students of class VII-3 SMP Kusuma Bangsa Bogor. The data collection techniques used in this study were teacher needs analysis interviews and distribution of student needs questionnaires, expert validation sheets, pretest-posttest, and teacher and student response questionnaires. Based on the results of the validation of three experts, the media expert obtained a result of 90% with the criteria "Very Feasible", the linguist obtained a result of 87% with the criteria "Very Feasible", and the material expert obtained a result of 95%. Then the results of the pretest and posttest obtained significant improvement results, namely getting a score of 52 in the implementation of the pretest and a score of 87 in the implementation of the posttest. The results of the teacher's response received a fairly high score of 95%, then the student response questionnaire obtained a result of 85%. Both meet the criteria of "Highly Effective", so it can be concluded that interactive learning media using genially on response text material grade VII is feasible and effective, and can be used as one of the interactive learning media in Indonesian language learning.

Keywords: ADDIE model, Genially, Learning Media, Response Text.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Materi Teks Tanggapan Kelas VII Smp Kusuma Bangsa Bogor* dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kesalahan dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran sebanyak-banyaknya. Peneliti menyadari banyak pihak yang membantu dan berkontribusi dalam terselesaikannya skripsi ini. Ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan. Dengan demikian ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc. M.Pd. selaku Rektor Universitas Pakuan yang senantiasa memberikan dukungan kepada peneliti dalam menuntaskan penelitian ini.
2. Dr. Eka Suhardi M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan perizinan dalam penelitian ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus Dosen Pembimbing utama yang selalu memberikan arahan kepada peneliti sehingga mendapatkan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Ruyatul Hilal Mukhtar, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing pendamping, yang telah memberikan saran, arahan dan masukan yang baik kepada peneliti, sehingga peneliti mendapat pengetahuan serta wawasan baru sampai skripsi ini bisa diselesaikan dengan lancar.
5. M. Firman Al-Fahad, M.Pd. selaku dosen wali yang senantiasa membimbing peneliti selama proses perkuliahan.
6. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah bersedia menjadi validator media.

7. Ainiyah Ekowati, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah bersedia menjadi validator bahasa.
8. Susilawati, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia SMP Kusuma Bangsa Bogor yang telah bersedia menjadi validator materi.
9. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan keterampilan mengajar kepada peneliti selama proses pembelajaran di kelas.
10. Urip Saripudin, S.Ag. selaku kepala sekolah SMP Kusuma Bangsa Bogor beserta jajarannya yang telah memberikan izin penelitian, kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Siti Nurhanifah, S.Pd. selaku guru bahasa Indonesia sekaligus responden yang telah membimbing dan membantu selama proses penyusunan skripsi.
12. Siswa kelas VII-3 tahun ajaran 2023-2024 SMP Kusuma Bangsa Bogor yang telah membantu selama proses penelitian di kelas.
13. Orang tua yang senantiasa memberikan doa serta dukungan dari awal perkuliahan sampai proses menyelesaikan skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, terima kasih telah ikut membantu dalam pembuatan skripsi penelitian ini.

Semoga Allah SWT memberikan pahala yang berlimpah. Peneliti kemudian mengucapkan permohonan maaf jika selama proses penyusunan skripsi terdapat kesalahan, baik berbentuk lisan maupun tulisan, yang dilakukan secara sengaja maupun tidak disengaja. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, terutama yang tertarik untuk meneliti topik yang sama. Amin.

Bogor, Juli 2024

Siti Nurhafidzatul Azka

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
BUKTI PENGESAHAN LULUS	
PERNYATAAN ORISINALITAS	
PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pembelajaran	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORETIS	8
A. Media Pembelajaran	8
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	10
B. Media Pembelajaran Interaktif	13
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	13
2. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif.....	15
3. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif.....	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif.....	16
C. Genially	19

1. Pengertian <i>Genially</i>	19
2. Karakteristik <i>Genially</i>	19
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Genially</i>	26
4. Langkah-Langkah <i>Genially</i>	28
D. Teks Tanggapan.....	32
1. Pengertian Teks Tanggapan	32
2. Struktur Teks Tanggapan	32
3. Ragam Kalimat Teks Tanggapan	33
4. Contoh Teks Tanggapan.....	33
5. Capaian Pembelajaran.....	35
E. Teori Pengembangan Model.....	36
F. Hasil Penelitian yang Relevan.....	40
G. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Tempat dan Waktu Penelitian	45
1. Tempat Penelitian	45
2. Waktu Penelitian	45
B. Metode Penelitian.....	46
C. Sasaran Klien.....	46
D. Langkah-Langkah Riset Pengembangan	47
1. <i>Analyse</i> (analisis)	47
2. <i>Design</i> (perancangan)	47
3. <i>Development</i> (pengembangan).....	48
4. <i>Implementation</i> (implementasi)	49
5. <i>Evaluation</i> (evaluasi)	49
E. Perencanaan dan Penyusunan Model	50
F. Instrumen Penelitian	51
1. Instrumen Pra-penelitian.....	52
2. Instrumen Penelitian	59
G. Teknik Analisis Data.....	65
1. Analisis Kebutuhan.....	66
2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran	66
3. Analisis Tes.....	67
4. Analisis Efektivitas Produk	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Genially</i>	69
B. <i>Field Testing</i> (Uji Coba) dengan Revisi Model.....	83
C. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk	94
D. Pengujian Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif <i>Genially</i>	98
E. Pembahasan	105
F. Keterbatasan Penelitian	109
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI.....	110
A. Simpulan.....	110
B. Saran.....	111
C. Rekomendasi	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Membuat <i>Genially</i>	28
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	35
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	45
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	50
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru.....	52
Tabel 3.4 Lembar Analisis Kebutuhan Guru	52
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa	53
Tabel 3.6 Lembar Analisis Kebutuhan Siswa.....	54
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 3.8 Lembar Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	56
Tabel 3.10 Lembar Validasi Ahli Bahasa	57
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	58
Tabel 3.12 Lembar Validasi Ahli Materi	58
Tabel 3.13 Kisi-Kisi Tes.....	60
Tabel 3.14 Soal Tes	61
Tabel 3.15 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	63
Tabel 3.16 Lembar Angket Respon Guru	63
Tabel 3.17 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	64
Tabel 3.18 Lembar Angket Respon Siswa.....	64
Tabel 3.19 Kriteria Angket Kebutuhan.....	66
Tabel 3.20 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	67
Tabel 3.21 Kriteria Efektivitas Media Pembelajaran.....	68
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	72
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	73
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	77
Tabel 4.4 Hasil Pengembangan	79
Tabel 4.5 Hasil Validasi Pertama Ahli Media.....	84
Tabel 4.6 Saran dan Masukan Ahli Media.....	85
Tabel 4.7 Hasil Validasi Kedua Ahli Media	86

Tabel 4.8 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	87
Tabel 4.9 Saran dan Masukan Ahli Bahasa	88
Tabel 4.10 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	91
Tabel 4.11 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi	92
Tabel 4.12 Saran dan Masukan Ahli Materi	93
Tabel 4.13 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi	93
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Validasi Media.....	94
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi Validasi Bahasa	95
Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Validasi Materi	97
Tabel 4.17 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	99
Tabel 4.18 Rincian Hasil Angket Respon Guru.....	100
Tabel 4.19 Hasil Angket Respon Guru	101
Tabel 4.20 Rincian Hasil Angket Respon Siswa	102
Tabel 4.21 Hasil Angket Respon Siswa.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Beranda <i>genially</i>	20
Gambar 2.2 Templat <i>genially</i>	21
Gambar 2.3 Fitur <i>Games and Challenges</i>	21
Gambar 2.4 Fitur <i>Quizzes and Forms</i>	21
Gambar 2.5 Fitur <i>Presentations</i>	22
Gambar 2.6 Fitur <i>Courses</i>	22
Gambar 2.7 Fitur <i>Infographics</i>	23
Gambar 2.8 Fitur <i>Digital Publishing</i>	23
Gambar 2.9 Fitur <i>Videos</i>	24
Gambar 2.10 Fitur <i>Blank Creation</i>	24
Gambar 2.11 Fitur <i>Team Template</i>	24
Gambar 2.12 Tampilan alat <i>genially</i>	25
Gambar 2.13 Contoh Teks Tanggapan.....	33
Gambar 2.14 Kerangka Berpikir	44
Gambar 3.1 Desain Model ADDIE.....	47
Gambar 4.1 Identitas Media Pembelajaran.....	70
Gambar 4.2 Hasil <i>pretest</i> Siti Nuryasmin	108
Gambar 4.3 Hasil <i>posttest</i> Siti Nuryasmin	108

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Validasi Media	95
Grafik 4.2 Hasil Validasi Bahasa.....	96
Grafik 4.3 Hasil Validasi Materi.....	97
Grafik 4.4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Media Pembelajaran Interaktif <i>Genially</i>	117
Lampiran 2. Surat Keputusan	121
Lampiran 3 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	122
Lampiran 4. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	123
Lampiran 5. Rekapitulasi Angket Analisis Kebutuhan Siswa	124
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Media.....	125
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Bahasa	126
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi Materi	127
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Ahli Media	128
Lampiran 10. Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa.....	129
Lampiran 11. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	130
Lampiran 12. Surat Pra-Penelitian Sekolah.....	131
Lampiran 13. Surat Penelitian ke Sekolah	132
Lampiran 14. Surat Balasan Penelitian dari Sekolah	133
Lampiran 15. Lembar Validasi Pertama Ahli Media	134
Lampiran 16. Lembar Validasi Kedua Ahli Media.....	137
Lampiran 17. Lembar Validasi Pertama Ahli Bahasa.....	140
Lampiran 18. Lembar Validasi Kedua Ahli Bahasa	143
Lampiran 19. Lembar Validasi Pertama Ahli Materi.....	146
Lampiran 20. Lembar Validasi Kedua Ahli Materi	149
Lampiran 21. Lembar Angket Respon Guru	152
Lampiran 22. Lembar Angket Respon Siswa	158
Lampiran 23. Hasil Rekapitulasi Respon Siswa	165
Lampiran 24. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	166
Lampiran 25. Lembar <i>Pretest</i> Siswa	169
Lampiran 26. Lembar <i>Posttest</i> Siswa.....	172
Lampiran 27. Hasil <i>Pretest</i>	174
Lampiran 28. Hasil <i>Posttest</i>	175
Lampiran 29. Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	176
Lampiran 30. Daftar Hadir Siswa.....	177
Lampiran 31. Modul Ajar	178
Lampiran 32. Dokumentasi	188

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital ini, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah sangat berkembang. Seiring dengan berkembangnya teknologi, semakin mendorong juga upaya-upaya untuk pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi, salah satunya pada ruang lingkup pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut menyebabkan sejumlah pembaharuan, seperti pada kurikulum, metode, model, dan media pembelajaran.

Salah satu dari beberapa pembaharuan tersebut, dan memiliki keterkaitan erat dengan teknologi adalah media pembelajaran. Saat ini, pembelajaran diharuskan dapat sesuai dengan kemajuan teknologi, yang telah mengubah dan meningkatkan cara kita mendapatkan, mengirim, dan mengolah informasi pembelajaran. Guru memiliki akses lebih besar untuk membuat materi pelajaran yang lebih menarik, dan relevan melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah penyampaian dan penerimaan materi. Media pembelajaran memudahkan interaksi antara guru dan siswa, meningkatkan efisiensi, serta efektivitas kegiatan pembelajaran.

Penggunaannya dibutuhkan dalam proses belajar dan mengajar, untuk membuat pembelajaran yang baik, demi mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Aqib (2017:50) segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan, dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa itulah yang disebut media pembelajaran.

Pembelajaran perlu dipersiapkan dengan baik, dengan begitu penyampaian materi akan dipahami oleh siswa dengan baik juga. Namun, pada kenyataannya siswa kesulitan memahami materi pembelajaran karena terbatasnya media pembelajaran. Umumnya, pembelajaran saat ini hanya bergantung pada buku cetak dengan bantuan papan tulis saja. Pembelajaran hanya sebatas memberi dan menerima materi saja. Sehingga pembelajaran sulit dicerna, situasi kelas terasa membosankan, hilangnya antusiasme dalam belajar, tidak konsentrasi dalam pembelajaran, dan cenderung pasif di kelas.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara guru dan penyebaran angket siswa kelas VII-3 SMP Kusuma Bangsa Kabupaten Bogor pada tanggal 28 November 2023. Hasil yang diperoleh, yaitu terdapat permasalahan dan kebutuhan pada proses pembelajaran. Hasil wawancara dan angket memaparkan bahwa, pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, dan berbasis digital secara maksimal. Pembelajaran sudah menggunakan media digital, namun hanya berupa salindia berbantuan aplikasi *Power Point*, yang bentuknya sama dengan memindahkan materi dari buku ke dalam media berbentuk salindia saja, tidak dikembangkan secara kreatif, dan belum menggunakan fitur-fitur yang bersifat interaktif, serta hanya memuat materi yang bersumber dari buku cetak saja.

Media pembelajaran yang digunakan belum bisa membuat siswa aktif di kelas, termotivasi untuk belajar, dan rasa antusiasme dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan beberapa kendala pada proses pembelajaran di antaranya, siswa menjadi kehilangan fokusnya pada materi yang diajarkan oleh guru di kelas, khususnya dalam materi teks tanggapan. Sehingga siswa masih belum bisa memahami teks tanggapan dengan baik. Hal tersebut dikarenakan teks tanggapan merupakan teks yang berisi ulasan, penilaian, atau resensi pada sebuah karya, sehingga memerlukan pemahaman lebih, dan melibatkan pemikiran yang kritis dalam mengidentifikasi informasi pada teks.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan tersebut, dikatakan bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas, dan media yang bisa berkontribusi dalam menjelaskan materi dengan mudah, seperti media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa, guru, dan media pembelajarannya. Media pembelajaran berbasis digital perlu digunakan secara maksimal, sehingga permasalahan pada pembelajaran dapat teratasi.

Urgensi pada penelitian ini yaitu diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran, agar menjadi bervariasi dan interaktif. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran dapat memiliki efek yang merugikan. Diantaranya yaitu, terlalu banyak bergantung pada buku teks tanpa menggunakan simulasi, video, atau permainan interaktif, dalam pembelajaran dapat terasa

membosankan dan tidak menarik bagi siswa, sehingga dapat mengurangi keinginan siswa untuk belajar. Selain itu, dapat mengurangi daya tarik pembelajaran untuk generasi siswa yang lebih terbiasa dengan teknologi digital. Media pembelajaran diharapkan dapat menyajikan materi melalui pemanfaatan teknologi digital, sehingga pembelajaran tidak hanya mengacu pada materi yang sudah disediakan, melainkan dapat mengembangkannya secara kreatif. Dengan begitu siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, termotivasi untuk belajar, dan antusias dalam pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki penyampai informasi dan materi yang dapat dikontrol atau dioperasikan oleh penggunanya, sehingga mereka dapat memilih apa yang akan dijalankan terlebih dahulu berdasarkan pemilihan dan instruksi yang ada. Lailiyah (2018:1151). Media pembelajaran ini melibatkan guru, siswa, dan media dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran interaktif berfungsi untuk membantu pembelajaran, sehingga pesan berupa materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami, dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan tepat.

Salah satu solusi guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, adalah dengan menciptakan inovasi pada media pembelajaran. Inovasi tersebut dapat dilakukan dengan membuat media pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur interaktif. Media pembelajaran interaktif memiliki kelebihan yaitu, berisi kombinasi antara, grafis, audio, teks, serta video yang pastinya akan menjadikannya menarik, lebih fleksibel, serta mampu menggambarkan suatu objek yang tidak bisa ditampilkan di dalam kelas (Santoso, dkk. 2022:41). Media pembelajaran ini dikembangkan, untuk membuat sesuatu yang baru, bervariasi, dan efektif. Inovasi dalam pengembangan ini adalah dengan mengemas media pembelajaran menjadi lebih interaktif, salah satunya dengan menambahkan fitur-fitur unik, baru, dan menarik.

Inovasi tersebut dapat dihubungkan dengan peran teknologi yang tidak lepas dari penggunaannya pada kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah penggunaan ponsel yang tidak bisa dihindari pada kalangan siswa, khususnya

usia sekolah menengah pertama. Ponsel menawarkan banyak keuntungan, seperti akses informasi yang cepat dan mudah dan platform untuk komunikasi dan pendidikan. Penggunaannya diharapkan dapat diselaraskan dengan pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan ponsel sebagai salah satu penunjang inovasi dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran, diharapkan ponsel bisa digunakan dengan baik oleh siswa sebagai sarana yang dapat membantu memfasilitasi media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif tersebut, bisa dibuat menggunakan *software* atau perangkat lunak komputer. Salah satu alternatifnya adalah *educational animation*, atau memvisualisasikan materi pendidikan dalam bentuk animasi, yang bisa digunakan pada kegiatan pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran interaktif tersebut bisa digunakan dengan bantuan *software* komputer, yaitu *website genially* (Afifah dkk. 2022). Pengembangan media pembelajaran menggunakan *genially* ini, adalah salah satu cara untuk mengubah media pembelajaran yang semula belum interaktif, menjadi interaktif. Dengan menggunakan *genially*, dapat mengembangkan materi menjadi lebih bervariasi dan menarik. *Website* ini menawarkan kemudahan dalam menggunakan berbagai fitur yang disediakan di dalamnya, seperti membuat video pembelajaran, presentasi materi, infografis, kuis, *gamification*, *e-Modul* dan lain sebagainya. Media pembelajaran berbantuan *genially* ini diperlukan untuk memudahkan penyampaian dan penerimaan materi pelajaran.

Genially dapat memaksimalkan pembelajaran di era digital saat ini. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kombinasi antara penggunaan ponsel dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*. Kombinasi keduanya menghadirkan berbagai kelebihan yang ditawarkan, diantaranya yaitu guru bisa menerangkan hal-hal yang dirasa sulit untuk dijelaskan menggunakan papan tulis, bentuk penyajian informasi yang ditampilkan lebih jelas dan sederhana, dan memberikan elemen visual kreatif yang menarik perhatian siswa. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan ponsel sebagai sarana untuk belajar di luar kelas menggunakan *genially*.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, *genially* dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Hal ini mampu dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Madu Mitha Wulandari dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Kemudian terdapat jurnal yang relevan dengan penelitian ini yaitu oleh Nur Afifah, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.” disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih untuk meneliti dengan topik yang sama yaitu mengembangkan media pembelajaran menggunakan *genially*, yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif, kondusif, dan bisa meningkatkan ketertarikan, antusiasme serta motivasi belajar pada siswa. Penelitian kali ini yang akan dikembangkan yaitu berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Teks Tanggapan Kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah yang akan diteliti, antara lain:

1. Media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi dan belum interaktif.
2. Media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Powerpoint* belum digunakan secara maksimal.
3. Pemanfaatan teknologi digital berupa ponsel sebagai sarana pembelajaran, belum digunakan maksimal.
4. Siswa kurang antusias dalam pembelajaran karena rendahnya motivasi belajar.
5. Siswa kesulitan memahami materi pembelajaran khususnya teks tanggapan, karena terbatasnya media pembelajaran.
6. Siswa masih pasif saat proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada penelitian ini, antara lain:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*.
2. Pengujian dilakukan untuk melihat kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada siswa kelas VII.
3. Pengujian media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* dilakukan dengan uji coba terbatas.
4. Materi teks tanggapan yang dipaparkan hanya berupa pengertian, struktur, ragam kalimat.

D. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor?

E. Tujuan Pembelajaran

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

1. Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor.
2. Untuk menjabarkan kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor.
3. Untuk melihat efektivitas media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjadi acuan dasar bagi penelitian yang akan datang. Selain itu, temuan penelitian ini diharapkan bisa berfungsi sebagai sumber referensi terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*. Kemudian diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah untuk menambah informasi mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*, mempermudah proses penyampaian materi, dan media pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa adalah dapat memberi pengalaman belajar yang baru dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *genially*. Selain itu, bisa menumbuhkan minat, antusiasme, dan motivasi atau keinginan belajar pada siswa.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah pengantar atau perantara. Kata media didapatkan dari bahasa Latin “*medius*” secara harfiah berarti perantara, tengah, atau pengantar (Wati, 2016). Secara istilah media berarti segala sesuatu yang digunakan guna menyampaikan pesan dan perasaan, merangsang pikiran perhatian, serta kemampuan siswa, sehingga bisa membantu proses pembelajaran (Kholis dkk. 2022:83). Pendapat lain ditambahkan oleh Maknunah dkk. (2023:66) Media adalah segala sebagai penyalur pesan yang bisa memunculkan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan juga minat siswa serta dapat membuat pembelajaran terlaksana. Sejalan dengan pendapat Hasan dkk. (2021:189) dapat dikatakan bahwa media adalah alat untuk menyalurkan pesan yang didapatkan dari yang mengirimkan pesan ke penerima pesan.

Pembelajaran menurut Ni'mah dkk. (2022:3) adalah sebuah interaksi antara guru dan siswa dengan menggunakan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sari dan Harjono (2021:123) pembelajaran ini merupakan sebuah interaksi antara siswa dan sumber belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa menyalurkan pesan dan merangsang adanya proses belajar pada siswa (Aqib, 2017:50). Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Afifah dkk. (2022:34) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah sarana bagi siswa dan guru untuk mendapatkan juga menyampaikan pesan. Sari & Harjono (2021:123) media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Pendapat lain menurut Meirani & Ayuni (2021:101) media pembelajaran adalah suatu sarana untuk membantu menjelaskan materi yang akan disampaikan di kelas dan akan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi tersebut, serta sebagai salah satu sumber belajar yang dapat

menyalurkan pesan, sehingga dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, dan letak geografis.

Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menjembatani terjadinya komunikasi antara siswa dan guru. Media pembelajaran berperan sebagai perantara guna memberikan informasi berupa materi selama pembelajaran, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, berperan sebagai fasilitator antara dalam mempercepat pemahaman siswa, juga merupakan salah satu komponen yang membantu menentukan tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Sari & Harjono (2021:123) yaitu bahwa faktor peningkatan minat siswa pada proses pembelajaran, salah satunya berasal dari fungsi media pembelajaran. Hasil belajar yang meningkat bisa dipengaruhi oleh pertumbuhan minat siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan perkembangan teknologi.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Meirani & Ayuni (2021:101) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan bisa membantu pembelajaran agar terlaksana secara efisien dan efektif, serta mampu meningkatkan minat, dan motivasi atau keinginan siswa dalam belajar. Selain itu, dapat, sehingga dapat. Fungsi lain dijelaskan oleh Wati (2016:8-11) diantaranya yaitu:

a. Atensi

Atensi adalah fungsi utama media pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa agar fokus pada materi yang disampaikan guru, yang dapat dijelaskan atau disertakan dalam teks pelajaran. Siswa seringkali tidak tertarik dengan materi pelajaran pada awal pelajaran, membuat mereka tidak memperhatikan. Media pembelajaran yang ditampilkan dapat menenangkan mereka dan mengarahkan perhatian mereka pada mata pelajaran yang akan mereka terima. Oleh karena itu, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi meningkat.

b. Afektif

Afektif media pembelajaran bisa dilihat melalui seberapa nyamannya siswa belajar atau membaca teks bergambar. Gambar atau lambang yang ditampilkan dalam media pembelajaran bisa menggugah emosi dan sikap siswa. Contohnya bisa berupa informasi tentang masalah ras atau sosial.

c. Kognitif

Salah satu fungsi media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya adalah kognitif. Menampilkan materi pembelajaran, membantu memahami materi, dan membantu untuk mengingat pesan atau informasi yang terdapat pada media pembelajaran.

d. Kompensatoris

Salah satu fungsi media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian adalah kompensasi. Media pembelajaran membantu siswa yang lambat membaca dan mengorganisasikan informasi dalam teks sehingga mereka dapat mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran membantu siswa yang lambat membaca, dapat memahami teks dan membantu mereka memahami materi pelajaran.

Mengacu pada teori di atas, dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk mendorong siswa untuk lebih termotivasi untuk belajar dan membuat mereka menjadi lebih aktif dan responsif. Terdapat fungsi lain berupa atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai mediator pelaksanaan evaluasi untuk dapat melihat hasil belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran menurut Faujiah dkk. (2022) terbagi atas:

a. Media Audio

Media ini merupakan media yang hanya berupa unsur bunyi dan hanya bisa dinikmati dengan pendengeraan saja. Contohnya seperti rekaman berbunyi dan radio.

b. Media Visual

Media jenis ini tidak bisa dicermati hanya dengan pendengaran saja, melainkan dapat dilihat sebagai tontonan seperti gambar lukisan foto dan lain-lain. Media jenis ini memberikan gambaran secara konkrit ataupun tidak berbentuk, bersifat langsung, serta bisa dirasakan oleh penggunannya.

c. Media Audiovisual

Media ini adalah gabungan yang memiliki gambar dan suara. Media tersebut melibatkan alat penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Media ini juga memiliki gambar dan suara, dan dapat berupa video film dan sebagainya. Selain itu, media visual ini dapat berupa film, LCD proyektor, video, dan televisi.

Pendapat lain oleh Wati (2016:4-8) mengungkapkan ada beberapa jenis media pembelajaran yang harus diketahui selama proses pembelajaran, karena ada beberapa karakteristik yang membedakan media pembelajaran dari jenis media lainnya. Sebagai contoh, berikut adalah jenis media pembelajaran.

a. Media Visual

Media ini memiliki beberapa unsur berupa, bentuk, garis tekstur, warna, dan bentuk dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, diantaranya visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak dan visual yang menampilkan gambar diam. Media visual juga dapat menampilkan hubungan antara isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Misalnya, melalui gambar, buku, peta, jurnal, dan media berbentuk visual lainnya.

b. Audio Visual

Media ini merupakan media yang bisa memunculkan gambar dan suara secara bersama-sama, pada saat menyampaikan informasi atau pesan. Media audio visual dapat menggambarkan objek dan peristiwa seperti apa yang terjadi di dunia nyata. Proyektor film, pemutar rekaman, dan proyektor visual yang lebar adalah alat yang digunakan pada media audio visual ini.

c. Komputer

Komputer adalah sebuah perangkat yang memiliki banyak aplikasi menarik yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa sudah sangat familiar dengan komputer. Banyak siswa memiliki *netbook* atau *laptop* yang mereka gunakan untuk belajar sehari-hari. Komputer dikenal sebagai *software* atau perangkat lunak yang digunakan untuk berinteraksi dengan proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

d. *Microsoft Powerpoint*

Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk membuat atau merancang presentasi dengan mudah dan cepat. Aplikasi *PowerPoint* ini populer dan digunakan oleh banyak orang dari berbagai kalangan, baik yang profesional, akademisi, praktisi maupun pemula. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk kegiatan yang memerlukan presentasi.

e. Internet

Internet adalah media komunikasi yang sering digunakan untuk beberapa kepentingan. Salah satunya yaitu dalam proses pembelajaran, internet ini bisa membantu untuk menarik minat siswa pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, internet bisa membuka wawasan dan pengetahuan siswa.

f. Multimedia

Gabungan dari berbagai elemen informasi yang terdiri dari gambar, grafik, teks, foto, animasi, audio, serta video adalah multimedia. Elemen informasi tersebut berfungsi sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu.

Multimedia digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran ataupun tujuan lainnya.

Multimedia berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilengkapi multimedia memiliki manfaat diantaranya, dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan belajar siswa. Karena memiliki sifat interaktif, multimedia menjadi suatu alternatif sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran.

Smaldino (dalam Suryani, 2018) menjelaskan bahwa multimedia terdiri dari beragam bentuk dan fungsi. Multimedia tersebut memiliki peran, fungsi, serta keunggulan yang berbeda tergantung pada kondisi kegiatan pembelajaran. Bentuk multimedia tersebut diantaranya adalah *Media Interaktif*, *Hypermedia*, *Multimedia Kits*, *Expert System*, serta *Virtual Reality*.

Dari beberapa pendapat tersebut, media audio, media visual, serta audio visual adalah jenis-jenis media pembelajaran. Kemudian secara lengkap jenis media pembelajaran diantaranya multimedia, media audio visual, media visual, Internet, komputer, dan *Microsoft Powerpoint*.

B. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa dan guru pada proses pembelajaran. Media ini berisi tayangan teks, yang dikombinasikan dengan suara, video, animasi, dan *hyperlink* secara integrasi, yang dipakai untuk mengkomunikasikan pesan (Pribadi, 2017:161). Menurut Safitri (2023:9) media pembelajaran ini termasuk ke dalam media digital yang memungkinkan komunikasi terjadi antara manusia dan teknologi dalam sebuah sistem berupa program aplikasi. Media jenis ini merupakan bagian dari pemanfaatan media elektronik yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, sebagai bagian dari metode edukasinya.

Pendapat lain oleh Lailiyah (2018:1151) Media pembelajaran interaktif adalah jenis multimedia yang memiliki penyampai materi dan

informasi yang dapat diatur dan dioperasikan oleh pengguna sehingga mereka dapat menentukan apa yang harus dilakukan terlebih dahulu. Media pembelajaran interaktif bertujuan untuk menstimulasi siswa untuk mandiri dalam memecahkan masalah, menjadi aktif dan kreatif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat yang dapat memunculkan adanya interaksi antara siswa dengan media yang saling berkaitan, dan saling memberikan aksi reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Media jenis ini digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi dari guru kepada siswa (Yanto, 2019:77).

Pendapat serupa dikemukakan oleh Gulo & Harefa (dalam Mutmainnah, 2018) media pembelajaran interaktif ini dapat mendorong siswa untuk bersikap positif terhadap pelajaran yang disampaikan guru. Karena bersifat interaktif, media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu yang mampu membuat proses pembelajaran tercapai sesuai dengan tujuannya, dan menjadi lebih efektif, efisien, serta menyenangkan (Santoso, 2022:41).

Interaktif adalah proses pelaksanaan pembelajaran yang berasal dari bagian media pembelajaran. Artinya, interaktif dapat didefinisikan sebagai interaksi atau saling bertindak antara siswa dan guru menggunakan berbagai jenis media tertentu. Pembelajaran interaktif memungkinkan partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menghasilkan peningkatan minat dan motivasi siswa pada mata pelajaran yang dipelajari (Trimansyah, 2021:16).

Berdasarkan paparan tersebut, media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran dengan tujuan sebagai perantara dalam menyampaikan isi materi pelajaran. Media ini termasuk ke dalam jenis multimedia karena berisi kombinasi antara grafis, audio, teks, dan video. Pada prosesnya dapat melibatkan guru, siswa, dan media dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran ini memungkinkan siswa menjadi aktif, kreatif, dan mandiri dalam memecahkan masalah yang diberikan. Sehingga makna pesan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, dan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

2. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif

Fungsi media pembelajaran interaktif diantaranya yaitu dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan baik, menjadikan pembelajaran akan lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta dapat meningkatkan sikap siswa dalam pembelajaran (Yasa dkk, 2017:202). Menurut Afifah dkk. (2022:35) media pembelajaran interaktif bisa membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan tujuan pendidikan bisa tercapai.

Dari beberapa pernyataan tersebut, dikatakan bahwa fungsi media pembelajaran interaktif yaitu sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dikemas secara interaktif. Media pembelajaran interaktif menjadi perantara untuk menyampaikan pesan agar lebih jelas. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, efisien, fleksibel, dan bisa meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

3. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik, diantaranya terdiri dari konten materi yang disajikan dengan bantuan seperti animasi, gambar bergerak, video, dan audio. Media ini merupakan bagian dari jenis media pembelajaran, yaitu jenis multimedia. Hal ini diperkuat oleh pendapat Wati (2016:4-8) media pembelajaran interaktif termasuk ke jenis media pembelajaran berbasis multimedia. Hal ini dikarenakan multimedia bisa menjadi alternatif sebagai alat bantu dalam pembelajaran karena sifat interaktifnya.

Sifat interaktif dikemukakan oleh Pribadi (2017:168) pada program multimedia adalah karakteristik sekaligus faktor keunggulan dari ragam media teknologi ini. Program multimedia pada dasarnya memuat informasi dan pengetahuan yang bisa dipelajari secara sistematis atau bertahap oleh

penggunanya. Program multimedia memungkinkan penggunanya untuk melakukan komunikasi dua arah dengan materi yang terdapat di dalamnya.

Karakteristik media interaktif dipaparkan lebih lengkap oleh Yasa (2017:202) yaitu sebagai berikut (1) Media pembelajaran mesti mencakup lebih dari satu media audio, visual, dan audiovisual ; (2) memiliki warna yang bervariasi dan beragam, serta resolusi objek; (3) mempunyai sifat yang interaktif dan bervariasi dalam jenis pembelajarannya; Media pembelajaran ini dapat melibatkan partisipasi pengguna dan menambah interaksi dan fitur menarik ke dalam sistem untuk memberikan dampak atau efek yang lebih baik.

Berdasarkan pemaparan teori tersebut, sehingga bisa disimpulkan media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik yaitu berisi gambar bergerak, video, animasi, dan audio. Media pembelajaran jenis ini menggunakan multimoda di dalamnya, yaitu bentuk visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran interaktif merupakan jenis multimedia yang bisa membantu memfasilitasi pembelajaran yang sebelumnya tidak bervariasi, menjadi bervariasi. Karakteristik lainnya yaitu menambah interaksi antara media pembelajaran yang digunakan, guru, dan siswa. Sehingga dapat memberikan dampak yang cukup baik dalam pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

a. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif mempunyai kelebihan, diantaranya menurut Swasti dkk. (2022:88) yaitu, bisa memudahkan pemahaman materi pelajaran pada siswa, dan dapat menghasilkan suatu pengalaman belajar siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya. Pendapat lain menurut Pujiriyanto (dalam Suhada dkk. 2021:2) karena bersifat media, media pembelajaran interaktif ini mampu menampilkan multisensori dan partisipasi siswa, cocok untuk pembelajaran mandiri, menu yang fleksibel, dan bisa digunakan untuk simulasi. Media pembelajaran interaktif terdiri dari kombinasi antara grafis, teks, audio

serta video yang tentunya akan menjadi lebih menarik, fleksibel, dan mampu mensimulasikan sebuah objek yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas (Santoso dkk. 2022:41).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Smaldino (dalam Suryani, 2018) memaparkan kelebihan dari media ini adalah berisi kombinasi antara audio, grafis, video, dan teks yang tentunya akan lebih menarik. Keterlibatan siswa akan lebih besar, sehingga mampu mempelajari materi lebih mendalam yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap siswa, dan fleksibilitas yang lebih memadai. Sehingga lebih luwes terhadap kondisi siswa, mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas.

Serupa dengan pendapat sebelumnya, Munir (dalam Trimansyah, 2021:24) kelebihan media pembelajaran interaktif yaitu sebagai berikut: 1) Sistem pendidikan lebih interaktif dan inovatif. 2) Guru akan dituntut untuk selalu kreatif inovatif dalam mencari terobosan dalam pembelajaran. 3) Mampu menggabungkan audio, gambar, teks, animasi gambar, musik, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk tercapai tujuan pembelajaran. 4) Meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. 5) Mampu memvisualiasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan jika hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. 6) Melatih siswa dalam mendapatkan ilmu pengetahuan secara mandiri.

b. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif memiliki kekurangan, menurut Aprilia (2023:16) yaitu adanya keterbatasan kemampuan guru dalam penggunaan multimedia, biaya yang dibutuhkan dalam pembuatannya relatif mahal, perhatian dari pemerintah kurang, dan kurangnya fasilitas pembuatan multimedia.

Pendapat lain dikemukakan oleh Wati (2016:86-87) yaitu sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus tentang komputer sebelum menggunakannya.
- 2) Model komputer (perangkat keras) yang berbeda sering menyebabkan program (software) yang tersedia untuk satu model tidak cocok dengan model lainnya.
- 3) Program saat ini tidak mampu membantu dalam membangun kreativitas siswa. Dikarenakan tidak memperhitungkan kreatifitas siswa.
- 4) Komputer hanya berfungsi dengan satu atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Sehingga untuk kelompok yang lebih besar, diperlukan adanya perangkat tambahan untuk bisa memproyeksikan pesan dari monitor ke layar yang lebih besar.
- 5) Biaya tinggi pada pengadaan dan pengembangan komputer yang dirancang secara khusus untuk sarana pembelajaran.
- 6) Biaya untuk pemeliharaan, pengadaan, dan perawatan komputer, termasuk perangkat keras yang tinggi.
- 7) Memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai pada program komputer, untuk mengantisipasi kecocokan serta ketidakcocokan antara software dan hardware.
- 8) Pengembangan perangkat lunak yang relatif mahal.

Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif mempunyai kelebihan diantaranya yaitu, kemudahan dalam mempelajari materi pembelajaran yang sebelumnya sulit dipahami oleh siswa, dapat meningkatkan motivasi siswa, dan membantu mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan kelemahan yang terdapat pada media pembelajaran interaktif adalah dibutuhkan kemampuan dan keterampilan khusus dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif, serta adanya biaya yang relatif tinggi dalam proses pembuatannya.

C. Genially

1. Pengertian *Genially*

Genially merupakan sebuah *platform* yang berbasis *web*, *platform* ini digunakan dalam membuat berbagai media pembelajaran diantaranya presentasi, infografis, gambar interaktif, *gamify*, materi pelatihan, panduan, dan video presentasi (Kholis dkk. 2022:85). Menurut González, (2019:4) *Genially* adalah alat web yang membuat pengajaran lebih mudah berkat antarmukanya yang sederhana dan intuitif.

Media *genially* adalah media pembelajaran interaktif yang bisa meningkatkan gairah belajar siswa dan mengukur minat belajar. Serta mampu memudahkan ketika mengakses materi yang terdapat pada *genially* kapan dan di mana saja, serta hanya melalui laptop ataupun gawai masing-masing.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, *genially* adalah *platform* yang bisa memberikan pengalaman belajar secara interaktif. *Platform web* ini mempunyai beragam fitur yang bisa digunakan dalam membantu pembelajaran interaktif, seperti video presentasi, presentasi, *gamify*, gambar interaktif, panduan, materi pelatihan, dan infografis. Selain itu pengguna dapat menambahkan fitur interaktif lainnya seperti menambahkan video, gambar, audio, *hyperlink*. *Genially* dapat membantu untuk mengukur keefektifan minat belajar siswa. aktivitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif.

2. Karakteristik *Genially*

Genially merupakan aplikasi online gratis yang memiliki karakteristik yaitu adanya fitur yang mampu membuat media pembelajaran seperti *e-modul* menarik dengan menambahkan video, gambar, audio, *hyperlink*. Selain itu, dapat membuat infografis, presentasi, dan objek multimedia yang bisa membuat audiens dan pengguna terkesan (Permatasari dkk, 2021:103).

Pendapat serupa dikemukakan oleh Permatasari dkk. (2021:103) mengemukakan *genially* mampu menampilkan tampilan slide dengan berbagai fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan kinestetik siswa, seperti game edukatif, fitur menggambar, dan lain sebagainya. Fitur-

fitur pada *genially* cocok untuk developer pemula, sehingga guru di sekolah dapat merancang media pembelajaran menggunakan *genially* sesuai dengan kebutuhannya.

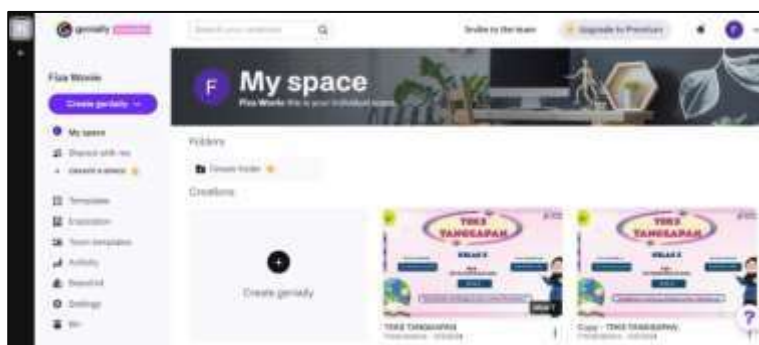
Keunikan *genially* adalah dapat membuat pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, memberikan pengalaman baru dalam proses pemahaman dan penguasaan bahasa. Sementara itu, kemampuannya dalam menyajikan informasi secara dinamis, serta mendorong keterlibatan aktif mahasiswa, menyediakan elemen visual yang kreatif. *Genially* mampu meningkatkan efisiensi dan daya tarik pembelajaran Bahasa Indonesia (Rinjani, 2024:58).

Karakteristik *genially* dapat dilihat melalui fitur dan *tools* (alat) sebagai berikut:

a. Fitur-Fitur *Genially*

1) Beranda

Pada laman beranda *genially*, terdapat fitur-fitur yang bisa digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Terdapat beberapa fitur diantaranya *Templates*, *Inspiration*, *Team templates*, *Activity*, *Brand Kit*, *Settings*, dan *Bin*. Untuk membuat media pembelajaran interaktif, pengguna bisa mencari berbagai macam templat melalui fitur *Templates*.



Gambar 2.1 Beranda *genially*

2) *Templates*

Fitur pada *templates* ini terdiri dari *Games and challenges*, *Quizzies and form*, *Presentations*, *Courses*, *Infographics*, *Digital Publishing*, *Videos*, *Blank creation*, and *Team templates*. Pengguna

hanya perlu memilih fitur mana yang mereka butuhkan untuk membuat media pembelajaran interaktif.



Gambar 2.2 Templat *genially*

3) *Games and Challenges*

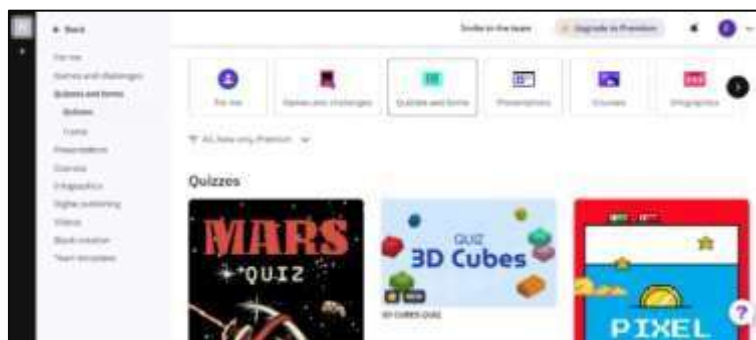
Pada fitur *Games and Challenges* pengguna bisa membuat permainan yang berkaitan dengan pembelajaran.



Gambar 2.3 Fitur *Games and Challenges*

4) *Quizzes and forms*

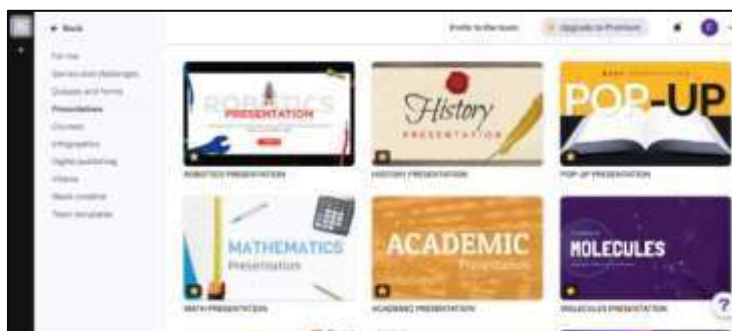
Fitur ini menyediakan kuis dan formulir yang bisa digunakan pengguna untuk memudahkan dalam mengevaluasi materi pelajaran.



Gambar 2.4 Fitur *Quizzes and Forms*

5) *Presentations*

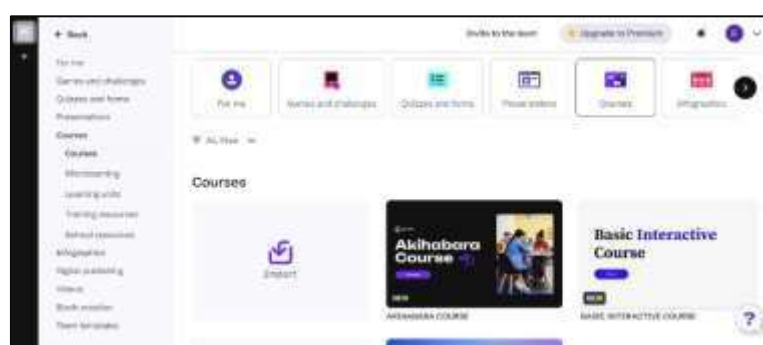
Fitur utama dalam pembuatan media pembelajaran interaktif adalah *presentations* atau presentasi. Fitur ini memfasilitasi pengguna dengan berbagai macam template yang bisa digunakan untuk merancang sebuah presentasi.



Gambar 2.5 Fitur *Presentations*

6) *Courses*

Fitur course atau kursus adalah fitur yang dapat membantu pengguna untuk membuat program pendidikan terstruktur dan berfokus pada materi pembelajaran tertentu yang biasanya singkat (Immawati, 2023). Fitur ini memiliki templat kursus yang sudah tersedia, pengguna hanya perlu melakukan edit, untuk menyesuaikan materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam kursus.

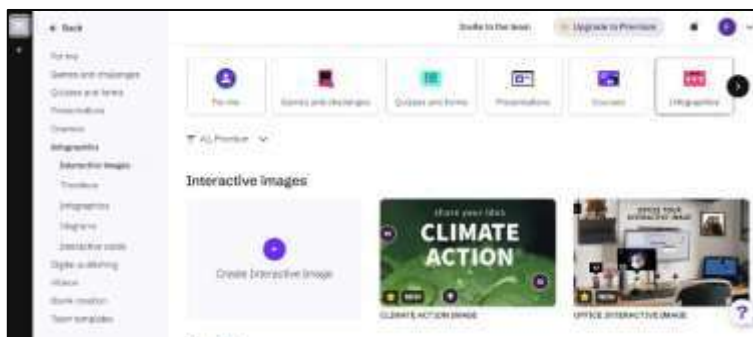


Gambar 2.6 Fitur *Courses*

7) *Infographics*

Pada fitur *infographics* ini menyediakan fitur lain di dalamnya seperti *Interactive images*, *Timelines*, *Infographics*, *Diagram*, dan *Interactive card*. Fitur tersebut berfungsi untuk

membuat media informasi yang ditampilkan dalam bentuk teks, dan dipadukan dengan beberapa elemen visual seperti ilustrasi, gambar, tipografi, dan grafik (Adani, 2020).



Gambar 2.7 Fitur *Infographics*

8) *Digital Publishing*

Fitur ini terdiri dari berbagai fitur lain di dalamnya, yaitu Microsites, Reports, dan Catalogs and brochure. Microsites merupakan sebuah mini *website* yang dibuat untuk bisnis tertentu. Fitur di dalamnya digunakan untuk mempromosikan produk, mengunggah konten, dan memberikan informasi tentang acara atau promosi yang sedang berlangsung. Fitur-fitur tersebut berfungsi untuk membuat media digital yang berhubungan dengan publikasi (Aprilia, 2020). Selain itu, pengguna bisa membuat report data atau penyajian data, dan membuat katalog dan brosur dengan hanya menggunakan templat yang sudah tersedia.



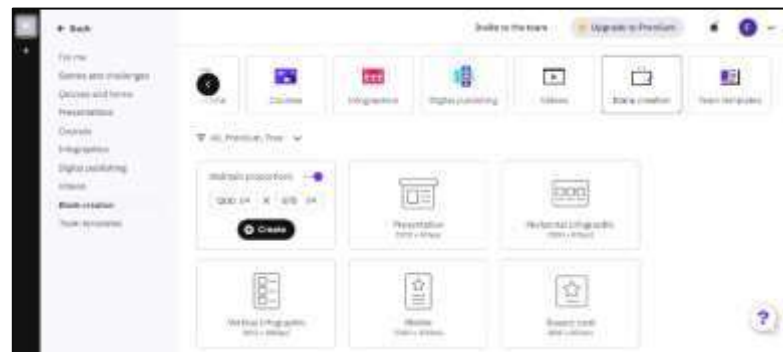
Gambar 2.8 Fitur *Digital Publishing*

9) *Videos*

Fitur video ini digunakan untuk membuat media berbentuk video dari kumpulan salindia. Fitur ini dapat menggabungkan suara, animasi, teks, dan gambar.

Gambar 2.9 Fitur *Videos*10) *Blank Creation*

Fitur Blank creation berfungsi untuk membuat media tanpa bantuan templat. Pengguna dapat bebas mengkreasi media apapun yang akan dibuatnya.

Gambar 2.10 Fitur *Blank Creation*11) *Team Template*

Fitur ini adalah fitur yang berfungsi untuk wadah bagi pengguna yang akan membuat media bersama pengguna lain dengan sistem kolaborasi.

Gambar 2.11 Fitur *Team Template*

b. *Tools Genially*

Genially memiliki beberapa *tools* atau alat dalam fitur presentasi yang memudahkan pengguna untuk membuat media pembelajaran sesuai yang diinginkan.



Gambar 2.12 Tampilan alat *genially*

1) *Text*

Alat ini berfungsi untuk menambahkan teks ke dalam media. Teks terdiri dari beragam ukuran dan jenis gaya teks yang diperlukan.

2) *Image*

Alat ini digunakan untuk menambahkan gambar dan *gif*. Gambar yang ditambahkan bisa melalui unggahan dari perangkat, atau mencarinya melalui fitur *search*.

3) *Resources*

Alat ini digunakan untuk menambahkan ikon, bentuk, ilustrasi, grafik interaktif, dan tabel. Elemen yang ditambahkan berfungsi untuk membuat media yang dibuat lebih menarik.

4) *Interactive elements*

Alat ini berfungsi untuk menambahkan fitur interaktif seperti tombol, widget, grafik interaktif, dan area interaktif. Beberapa fitur pada alat tersebut digunakan untuk membuat media pembelajaran lebih interaktif.

5) *Interactive questions*

Alat ini digunakan untuk menambahkan pertanyaan untuk kuis atau latihan soal. Fitur yang tersedia adalah soal pilihan ganda,

benar atau salah, seleksi gambar, jawaban pendek, jawaban terbuka, dan survei.

6) *Smartblocks*

Alat ini berfungsi untuk menambahkan diagram, tabel, grafik, process atau timeline, galeri, dan peta interaktif.

7) *Insert*

Alat ini digunakan untuk menambahkan unggahan gambar, unggahan dan rekam audio, video, dan tambahan konten menggunakan bantuan link.

8) *Background*

Alat ini berfungsi untuk mengubah latar belakang presentasi dengan warna latar atau unggahan gambar.

9) *Pages*

Alat ini menampilkan halaman dan dapat digunakan untuk memudahkan berpindah ke halaman lain.

Karakteristik *genially* secara garis besar adalah sebuah *platform* berbasis *web* yang menyediakan berbagai fitur interaktif. *Genially* dapat membantu pengguna untuk membuat sebuah media pembelajaran. Terdapat fitur yang berpotensi meningkatkan efisiensi dan daya tarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia, seperti presentasi, kuis, *game*, dan gambar interaktif. Selain itu, *genially* dapat menunjang sumber daya pendidikan berbasis teknologi, untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Genially*

Kelebihan *genially* adalah dapat digunakan dengan mudah. Fitur yang ditawarkan mudah untuk dipelajari. Permatasari dkk. (2021:103) *genially* menampilkan salindia dengan berbagai fitur interaktif yang bisa meningkatkan kemampuan kinestetik siswa. Di antaranya yaitu fitur game edukatif, menggambar, dan lain sebagainya. *Platform* ini memiliki fitur tambahan seperti game edukatif, yang bisa dijadikan sebagai referensi dalam membuat media pembelajaran interaktif, dengan menambahkan berbagai aktivitas ke dalam proses pembelajaran. Pendapat lain menurut

Romualdi dkk. (2023:1169) mengatakan *genially* dapat mendukung konsep multimedia interaktif, dan memberikan siswa lingkungan belajar yang nyaman melalui beberapa fitur interaktif. Kelebihan lainnya yang dikemukakan oleh Ni'mah dkk. (2022:3) yaitu media *genially* dapat diakses dengan mudah secara *online*, sehingga untuk mengaksesnya hanya perlu laman atau *link*.

Sedangkan kekurangan pada *platform* *genially* ini yaitu adanya fitur premium. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk tidak bisa bebas menggunakan beberapa fitur di dalamnya. Pengguna yang ingin menggunakan fitur tersebut diharuskan melakukan upgrade dengan beralih akun menjadi premium. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Yolanda dkk. (2023:6247) menyatakan kekurangannya yaitu harus melakukan *payment* atau pembayaran untuk mendapatkan beberapa fitur yang lebih lengkap. Selain itu, bahasa yang terdapat pada *genially* ini dinilai terbatas, hanya terdapat pada tiga bahasa diantaranya yaitu bahasa inggris, perancis dan spanyol. Selain itu, *platform* ini bersifat *online*, perangkat yang digunakan harus selalu terhubung dengan jaringan internet untuk dapat mengaksesnya.

Dari pernyataan-pernyataan di atas, disimpulkan bahwa *genially* memiliki keunggulan yaitu kemudahan dalam menggunakannya. Beberapa fitur dapat dipahami dengan mudah oleh pemula yang hendak membuat media pembelajaran interaktif. Selain itu, fitur interaktif seperti game edukatif dan fitur menggambar dapat membantu kemampuan kinestetik siswa. *Genially* menawarkan kemudahan akses lewat tautan saja, sehingga pengguna tidak perlu mengunduh aplikasinya. Kemudian kelemahan dari *genially* ini yaitu adanya premium atau berbayar, sehingga terdapat beberapa fitur yang tidak bisa diakses menggunakan akun gratis, dan diharuskan untuk beralih ke akun premium jika ingin menggunakan fitur yang lebih beragam. Selain itu, untuk mengakses *genially* diperlukan jaringan internet yang stabil.

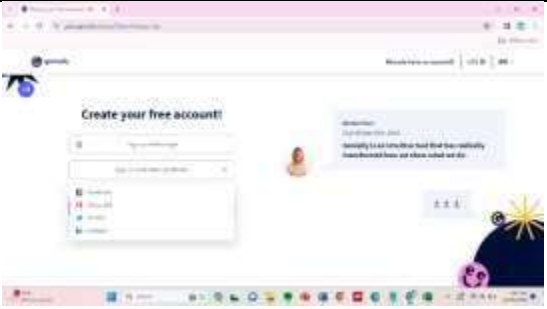
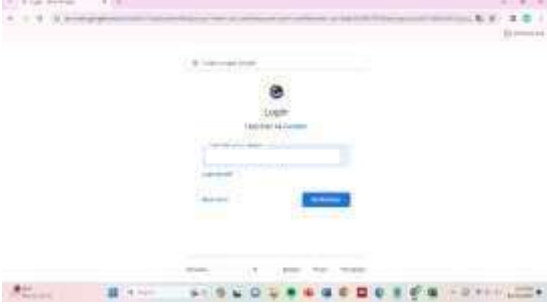

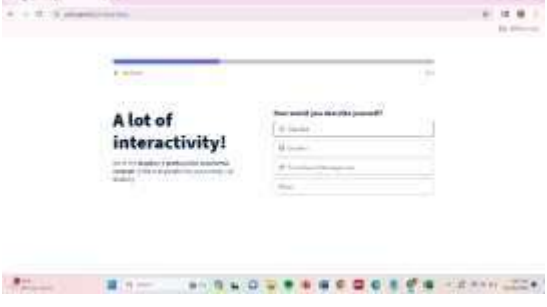

4. Langkah-Langkah *Genially*





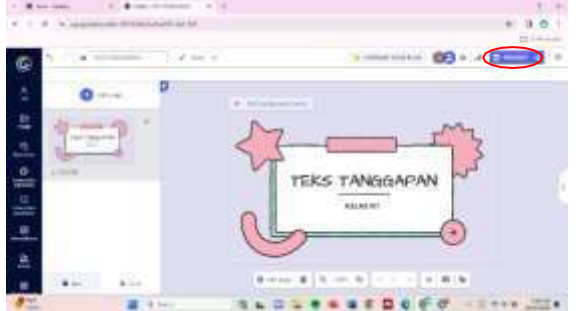
Berikut adalah langkah-langkah membuat *genially*.

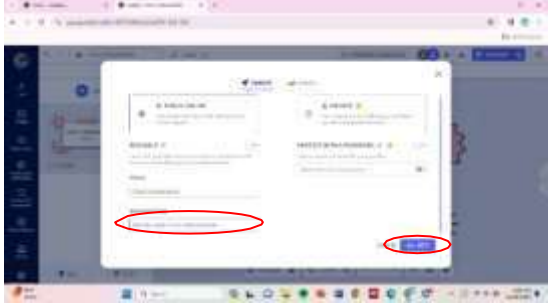




Tabel 2.1

LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT GENIALLY

No.	Langkah-Langkah Membuat <i>Genially</i>	
1.	Ketik “Genially” di kotak pencarian <i>google chrome</i> .	
2.	Kemudian akan muncul laman <i>genially</i> , lalu klik laman dengan tautan https://genial.ly .	
3.	Setelah itu akan muncul laman utama <i>genially</i> yang berisi perintah untuk “ <i>sign up</i> ” atau “ <i>log in</i> ”.	
4.	Jika belum mempunyai akun, klik “ <i>sign up</i> ” untuk mendaftar.	

5.	Buat akun dengan menggunakan beberapa pilihan, seperti akun <i>Google, Facebook, X,</i> dan lain-lain.	
6.	Jika memilih untuk menggunakan akun <i>Google,</i> ketik akun email untuk melanjutkan <i>sign up.</i>	
7.	Langkah selanjutnya akan diarahkan untuk memilih keperluan akun yang digunakan, apakah untuk pendidikan atau perusahaan.	
8.	Pilih “pendidikan, langkah selanjutnya klik “teacher” atau “guru”.	
9.	Pilih jenjang pendidikan untuk menyesuaikan templat menarik.	

10.	Proses pembuatan akun <i>genially</i> sudah siap untuk digunakan, dan langsung diarahkan ke tampilan beranda.	
11.	Langkah selanjutnya yaitu membuat desain presentasi sesuai kreativitas dengan menyesuaikan template yang ada.	
12.	Pengguna bisa menambahkan gamifikasi atau <i>quiz</i> untuk presentasi yang lebih interaktif.	
13.	Setelah presentasi dibuat, klik bagian "draft" lalu ubah ke "public" untuk memastikan presentasi bisa dilihat oleh siswa dan lengkapi kolom judul serta keterangan sesuai materi.	
14.	Selanjutnya, untuk membagikan hasil presentasi, klik "present" di pojok kanan atas untuk melihat tampilan presentasi.	

15.	Kemudian klik "all set", dan isi deskripsi presentasi.	
16.	Pengguna akan dialihkan ke jendela baru untuk melihat tampilan sementara keseluruhan presentasi.	
17.	Untuk membagikan presentasi bisa melalui tautan, email, kode, atau media sosial. Klik ikon "bagikan" yang terdapat di pojok kanan atas.	
18.	Salin tautan dengan mengklik tombol "Copy" dan bagikan ke media sosial, email, atau lainnya.	
19.	Presentasi interaktif menggunakan <i>genially</i> telah selesai dibuat dan dapat digunakan dalam pembelajaran.	

D. Teks Tanggapan

1. Pengertian Teks Tanggapan

Teks tanggapan adalah teks yang berisi penilaian, ulasan, atau resensi terhadap suatu karya (film, buku, novel, drama, dan sebagainya) sehingga orang lain mengetahui kelebihan dan kekurangan karya tersebut. Teks tanggapan juga dikenal dengan resensi. Teks ini memiliki tujuan untuk menyampaikan pengalaman seseorang saat menonton atau membaca sebuah karya (Subarna dkk, 2021:164). Pendapat lain menurut Dinamaryati. (2021:333) mengatakan bahwa teks ini merupakan teks berupa komentar, kritik, dukungan, evaluasi, penolakan, dan pujian terhadap suatu hal yang berasal dari sudut pandang ataupun pengamatan seseorang. Teks tanggapan adalah teks yang dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan karya tersebut melalui pembacanya, teks ini berisi penilaian terhadap suatu karya (Ginting dkk, 2023:232). Pendapat lain oleh Yulianti (2022:51) mengemukakan teks ini merupakan teks yang berisi tanggapan terhadap fenomena lingkungan dengan fakta dan alasan.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks yang berisi penilaian yang berupa komentar, kritik, evaluasi, dukungan, pujian, atau penilaian pada sebuah karya adalah teks tanggapan. Teks ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sebuah karya yang disertai alasan faktual.

2. Struktur Teks Tanggapan

Menurut Subarna dkk. (2021:168) struktur teks tanggapan terdiri dari:

- a. Konteks; bagian ini berisi tentang pengenalan buku yang akan ditanggapi,
- b. Deskripsi; bagian ini berisi penjelasan lebih detail tentang isi buku, dari mulai alur, ide cerita, sampai tokoh-tokohnya,
- c. Penilaian; bagian ini berisi penilaian pribadi pembaca terhadap buku, termasuk di dalamnya kelebihan, kekurangan, dan saran untuk buku.

Menurut Kosasih dan Restuti (dalam Frensivitasari dkk, 2020:278) Struktur teks tanggapan terdiri atas bagian-bagian berikut: konteks,

deskripsi, dan evaluasi. Tanggapan yang diberikan berupa persetujuan, pujian, ketidaksetujuan, dan kritik. Dalam menanggapi karya cerpen, puisi, film, dan novel, tanggapan itu disampaikan dengan cara yang sopan, bermartabat, dan baik.

3. Ragam Kalimat Teks Tanggapan

Berikut adalah ragam kalimat pada teks tanggapan (Subarna dkk, 2021:167).

a. Tanggapan yang menguatkan atau menyetujui pendapat penulis

Kalimat-kalimat tanggapan menggunakan kalimat persetujuan yang menunjukkan rasa setuju, terhadap pendapat yang disampaikan orang lain.

b. Tanggapan yang menolak pendapat penulis

Tanggapan ini menggunakan kalimat penolakan, dan gaya bahasa penghalusan, yang sering ditandai dengan konjungsi “akan tetapi,” untuk menunjukkan pertentangan yang menolak pendapat sebelumnya.

c. Tanggapan yang memberikan saran kepada penulis

Tanggapan ini memberikan saran perbaikan, setelah sebelumnya memperlihatkan kelemahan dalam pernyataan penulis.

4. Contoh Teks Tanggapan

Berikut ini adalah contoh teks tanggapan jenis buku yang berjudul “*Elegi Haekal*.”

Memahami Arti Keberadaan
dalam Novel *Elegi Haekal*

Judul: Elegi Haekal

Penulis: Dhiaan Farah

Penerbit: Loveable

Tahun terbit: 2022

Jumlah halaman: 300 halaman

Novel Elegi Hekal adalah novel kedua dari penulis Dhia’an Farah atau yang akrab disapa Ara. Penulis yang satu ini terkenal karena berhasil

karena karya pertamanya yang berasal dari utasan di akun X berjudul *Dikta dan Hukum* berhasil diadaptasi menjadi sebuah novel dan juga *web series*. Sama dengan novel sebelumnya, novel *Elegi Haekal* ini juga pada awalnya berbentuk utasan atau yang biasa disebut *Alternate Universe (AU)*.

Novel yang memiliki total 300 halaman ini memiliki titik fokus pada konflik keluarga, walaupun tetap ada bumbu romansa. *Elegi Haekal* menceritakan tentang Haekal Hanasta, seorang remaja laki-laki berusia 17 tahun yang tampan dan berkharisma. Di balik kehidupannya yang tampak biasa-biasa saja, ternyata ia menyimpan masalah yang cukup berat.

Haekal Hanasta adalah mahasiswa hukum yang baru berusia 17 tahun. Haekal dikenal sebagai sosok lelaki yang tampan dan berkharisma. Namun, di balik kelebihan itu, Haekal menyimpan banyak masalah besar di baliknya. Haekal tidak pernah merasakan kasih sayang dari sang ibu. Selain itu, ibu Haekal adalah salah satu sosok yang memiliki citra baik di masyarakat, bahkan bisa dikatakan terpuja. Ini semakin mendorong ibunya untuk bertindak seolah-olah Haekal tidak ada, dan Haekal bukan anaknya. Meskipun keberadaannya tidak diakui, tetapi Haekal tetap menyayangi ibunya dengan tulus. Ia juga tidak menyimpan dendam sama sekali terhadap perlakuan menyakitkan yang diberikan sang ibu.

Novel ini memiliki kelebihan pada premis kisah yang sangat menarik, yang mengangkat tema keluarga dan romansa yang dipenuhi dengan konflik yang kompleks. Selain itu, Kisah ini juga sarat akan makna, banyak pesan moral yang bisa menjadi pembelajaran bagi pembaca. Secara keseluruhan, novel *Elegi Haekal* ini adalah pilihan yang tepat bagi pembaca yang sedang mencari kisah drama, keluarga, dan romansa. Sedangkan kekurangan pada novel ini yaitu terletak pada banyaknya topik sensitif yang mungkin tidak sesuai dengan preferensi pembaca dan kisah pada cerita ini mungkin bisa memicu trauma sebagian pembaca yang memiliki luka yang sama dengan Haekal, sang tokoh utama.

Maka dari itu, diharapkan untuk pembaca agar bijak untuk hanya mengambil nilai positif dalam novel ini. Terlepas dari itu, Dari kisah ini juga, kita bisa belajar dari Haekal yang tidak menyimpan dendam meskipun

diperlakukan dengan tidak baik. Haekal tetap mengutamakan rasa sayangnya kepada sang ibu, dan berfokus pada tujuan bahwa ia ingin berusaha untuk meluluhkan hati ibunya. Ia juga memiliki jiwa pantang menyerah yang patut diteladani.

SUMBER: Gramedia.com

Gambar 2.13 Contoh Teks Tanggapan

5. Capaian Pembelajaran

Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi yang harus dicapai siswa. Capaian pembelajaran terdiri dari sejumlah kompetensi dan lingkup materi yang disusun secara komprehensif dalam bentuk narasi.

Pada penelitian ini capaian pembelajaran yang dipilih berada di Fase D dengan elemen Membaca dan Memirsa. Fase D berada di jenjang kelas 7-9 SMP/MTs. Berikut adalah capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang menjadi acuan pengembangan media pembelajaran interaktif *genially*.

Tabel 2.2

CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
<p>Elemen: Membaca dan Memirsa</p> <p>Siswa memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari teks tanggapan untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menemukan informasi berupa pengertian, struktur, dan ragam kalimat yang terdapat pada teks tanggapan dengan tepat. 2. Siswa mampu mengidentifikasi struktur dan ragam kalimat teks tanggapan dengan benar.

E. Teori Pengembangan Model

1. Pengertian Metode Riset dan Pengembangan (*Research and Development*).

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017:297). Sejalan dengan Gumanti dkk, (2016:282) penelitian jenis ini ditekankan pada upaya dalam menghasilkan sesuatu, mengujinya di lapangan, merevisinya sampai hasil yang diperoleh dipastikan sudah memuaskan. Teori tidak diuji melalui penelitian ini. Penelitian ini lebih. Pendapat lain dikemukakan oleh Hanafi (2017:130) penelitian jenis pengembangan ini merupakan penelitian yang memperluas atau memperdalam pengetahuan yang sudah ada. Metode R&D merupakan urutan beberapa langkah dalam rangka menghasilkan suatu produk, baik produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan (Salim & Haidir, 2019).

Menurut Sidik (2019:102) dalam bidang pendidikan, produk yang dihasilkan melalui R&D diharapkan bisa meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan tersebut diantaranya kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, media pembelajaran, metode mengajar, modul, buku ajar, model uji kompetensi, sistem evaluasi, dan lain-lain.

Jika pada penelitian pada umumnya hanya menghasilkan saran-saran untuk perbaikan, berbeda dengan penelitian jenis R&D ini yang mampu membuat produk yang dapat digunakan secara langsung. Metode penelitian jenis ini memiliki beberapa karakteristik, seperti yang dijelaskan oleh Wayan (dalam Hanafi 2017:138) sebagai berikut:

- a. Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggungjawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.

- b. Pengembangan model, pendekatan, dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
- c. Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.
- d. Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

Metode R&D ini dibedakan menjadi beberapa jenis, diantaranya yaitu model ADDIE, model 4D, dan model Dick and Carey. Pada penelitian ini, model pengembangan yang dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Genially* adalah model ADDIE.

2. Pengertian Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu konsep yang populer dan praktis digunakan pada pengembangan perangkat pembelajaran, termasuk media pembelajaran (Batubara, 2021:275). Januszewski dan Molenda (2008) menyatakan bahwa "Model ADDIE" adalah komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran. ADDIE adalah singkatan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi) Branch (dalam Suryani, 2018). Model jenis ini didasarkan pada pendekatan sistem yang efisien, dan proses interaktif antara guru, siswa serta lingkungan. Hasil evaluasi yang dilakukan pada setiap tahap pembelajaran dapat memengaruhi perkembangan

pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya Junaedi (dalam Hidayat & Nizar, 2021:29-30).

Kelebihan model ini yaitu memiliki sifat yang umum dan tahapannya yang jelas dan lengkap. Model ADDIE memiliki kekurangan yaitu adanya kesalahan atau kekurangan pada saat pelaksanaan dan hasil, dikarenakan belum melibatkan penilaian ahli (Gumanti dkk. 2016:288). Dipilihnya sebagai tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif, karena model ini memiliki kemampuan untuk membuat sebuah desain yang efisien serta efektif, sehingga desain media pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang layak digunakan pada pembelajaran (Lestari dkk. 2018:36).

3. Langkah-Langkah Model ADDIE

Tahapan pengembangan media pembelajaran menurut konsep ADDIE terdiri dari: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate* (Batubara, 2021:275).

a. Tahap Analisis Kebutuhan (*Analyze*)

Tahap analisis kebutuhan merupakan tahapan pertama yang mendasari tahapan-tahapan lain pada konsep ADDIE. Tahap ini, pengajar harus mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan belajar siswa dan jenis media pembelajaran yang paling tepat guna mendukung proses belajar siswa.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap penulisan ide ke dalam sebuah rumusan yang menggambarkan media pembelajaran secara rinci. Media pembelajaran yang akan dikembangkan, bentuknya sangat bervariasi tergantung pada jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan. Contohnya, skrip skenario yang digunakan untuk membuat rancangan media video, bentuk papan cerita (*storyboard*) yang digunakan untuk merancang media komik, dan *flowchart* (bentuk diagram alur).

Penulisan rumusan rancangan akan mempercepat proses produksi sebuah media pembelajaran. Hal ini karena rumusan akan membantu pengembang mengarahkan proses pengembangan hingga menghasilkan produk media pembelajaran yang diinginkan.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan terdiri dari dua tahap, diantaranya yaitu produksi media pembelajaran dan tahap pengembangan media pembelajaran berdasarkan saran dari tim ahli. Pada tahap awal, pengembang harus memproduksi produk secara keseluruhan. Setelah tahap tersebut selesai, pengembang juga harus mengembangkan instrumen untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran.

Butir instrumen penilaian media pembelajaran tersebut bisa dikembangkan berdasarkan teori-teori yang menjelaskan kriteria ideal media pembelajaran. Misalnya, media poster dapat dinilai dari aspek teksnya, unsur-unsur visualnya, dan daya tariknya. Sementara media video bisa dinilai dari aspek kualitas audio dan gambarnya, kebenaran materinya, bahasa yang digunakan, dan struktur penyajian materinya.

d. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap implementasi akan dilakukan uji coba produk pada pengguna atau sasaran klien dan lingkungan belajarnya. Tahap ini bisa dilakukan setelah media pembelajaran memperoleh penilaian "layak digunakan tanpa revisi" oleh pakar media pembelajaran dan pakar kurikulum.

Pengembang media harus mempersiapkan banyak hal pada tahap implementasi ini, diantaranya yaitu kesehatan mental dan fisik pengguna media, skenario implementasi media pembelajaran, lokasi dan peralatan yang diperlukan untuk tahap implementasi, instrumen untuk menilai media pembelajaran, dan. jadwal implementasi.

Lembar penilaian media pembelajaran pada tahap implementasi ini terdiri dari dua jenis yaitu instrumen yang berfungsi untuk mengukur kompetensi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dengan setelah menggunakan media pembelajaran, dan instrumen untuk melihat respon siswa pada penggunaan media pembelajaran.

e. Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi mempunyai tujuan untuk menganalisis respons pengguna pada media pembelajaran yang digunakan dan pengaruh dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Kedua hal ini bisa dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Contohnya, data respons siswa dapat diukur persentase kecenderungannya.

Adapun hasil tes pengetahuan siswa dapat dianalisis menggunakan rumus statistik yang tepat. Misalnya, mencari nilai perbandingan dengan rumus uji-T, mencari tingkat menggunakan dengan rumus Product Moment, dan mencari tingkat pengaruh dengan rumus regresi. Kegiatan evaluasi ini harus dilakukan dengan teliti dan hati-hati agar pengembang media pembelajaran bisa memperoleh sebuah kesimpulan yang kredibel dan valid.

Hasil evaluasi ini kemudian bisa digunakan sebagai dasar untuk menjustifikasi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, hasil tahap evaluasi ini yaitu: produk media pembelajaran yang sudah disempurnakan berdasarkan hasil analisis terhadap langkah-langkah, hasil masukan pengguna, penggunaan media pembelajaran, dan hasil analisis terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran.

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian di bawah ini adalah penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *genially* ini, diantaranya yaitu:

1. Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Madu Mitha Wulandari tahun 2023 dari Universitas Pakuan dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku*. Hasil penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, bahasa, dan materi. Validasi media menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kriteria “sangat layak.” Selanjutnya, hasil validasi bahasa menunjukkan persentase sebanyak 100% dengan kriteria “sangat layak.” Kemudian validasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kriteria

“sangat layak”. Selain uji validasi, peneliti tersebut menerapkan uji secara terbatas pada kelas IV-A dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang, hasil yang didapatkan yaitu sebesar 98,8% termasuk ke dalam kategori “sangat baik.” Dari perolehan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa produk tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran.

Terdapat persamaan yang terdapat pada penelitian ini, yaitu terdapat pada aplikasi yang dipakai oleh kedua peneliti yaitu *Genially*. Kemudian perbedaannya terletak pada subjek penelitian yang dilakukan peneliti berada pada jenjang SMP kelas VII, sedangkan pada penelitian ini subjek yang diambil yaitu pada jenjang SD kelas IV.

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Safrinus Gulo dan Amin Otoni Harefa tahun 2022 dari Universitas Nias dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut dinyatakan valid dengan perolehan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 92%, validasi bahasa memperoleh persentase 93%, dan validasi media sebesar 100%, perolehan hasil tersebut berada di kategori “sangat layak”. Selanjutnya, media pembelajaran juga sangat praktis digunakan oleh peserta didik dengan persentase kepraktisan sebesar 95,45% dan hasil persentase kepraktisan dari guru sebesar 99%. Media pembelajaran dinyatakan “sangat efektif” digunakan pada pembelajaran, dengan perolehan persentase ketuntasan klasikal sebesar 90,91%. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah layak dan efektif dalam pembelajaran.

Terdapat kesamaan pada penelitian tersebut, dengan penelitian ini yaitu terdapat pada subjeknya, yaitu berada di jenjang SMP kelas VII. Selain itu, persamaan terletak pada perangkat pembelajaran, yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif. Perbedaannya terletak pada aplikasi yang dipakai dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan materi pelajaran. Penelitian tersebut menggunakan aplikasi *Power Point* dengan materi pelajaran Matematika, sedangkan yang peneliti gunakan adalah aplikasi *Genially* dengan materi bahasa Indonesia.

3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nur afifah, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana, pada tahun 2022 dari Universitas Riau Pekanbaru yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak dengan mendapatkan kategori sangat valid, dibuktikan dengan skor validasi media mendapatkan skor 94%, validasi materi mendapatkan skor 100%, validasi bahasa mendapatkan skor 92%, validasi yang dilakukan oleh praktisi I mendapatkan skor 95%, dan validasi yang dilakukan oleh praktisi II mendapatkan skor 96%. Sehingga skor rata-rata yang diperoleh dari validasi dan praktisi mendapatkan skor 95,4%. Hasil dari uji coba satu satu dengan 3 orang siswa mendapat skor rata-rata 83,33% dengan menunjukkan kategori “sangat layak”. Kemudian peneliti melakukan uji terbatas di SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru dengan jumlah 8 orang siswa, skor rata-rata yang diperoleh termasuk kategori “sangat layak” dengan perolehan skor sebesar 89,7%.

Terdapat kesamaan penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi yang sama yaitu *Genially* dan pengembangan media pembelajaran interaktif. Kemudian perbedaannya terletak pada subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti pada jenjang SMP kelas VII, sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar kelas III.

Dari ketiga penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut membahas mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif. Pengembangan menggunakan *genially* terbukti sangat layak dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya bahasa Indonesia. Maka dari itu, novelty penelitian ini terletak pada jenis pengembangan media pembelajaran, jenjang pendidikan, materi pelajaran. Jika penelitian sebelumnya berada pada jenjang Sekolah Dasar, penelitian kali ini akan dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Maka peneliti memilih untuk meneliti Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* pada Materi Teks Tanggapan Kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor.

G. Kerangka Berpikir

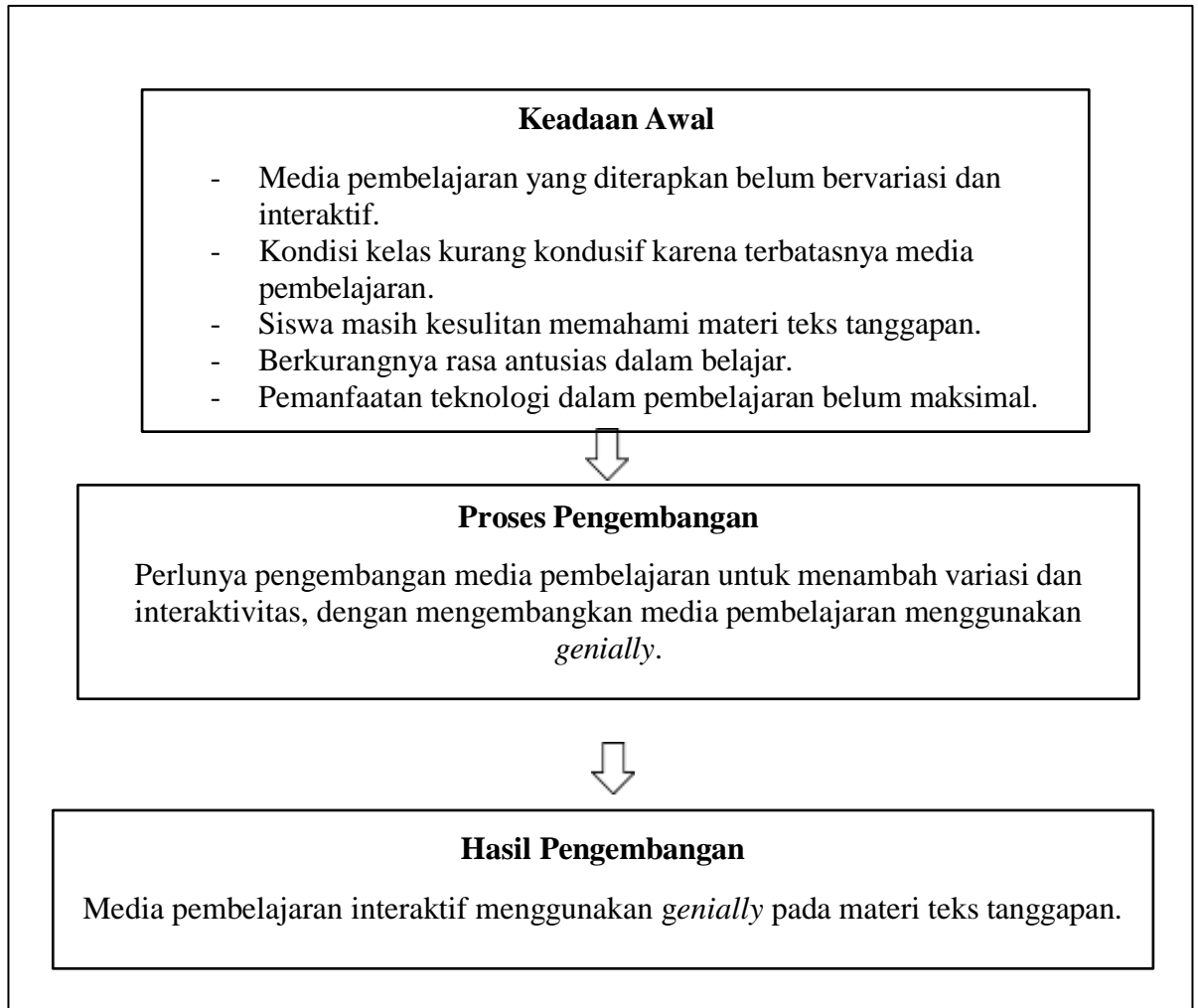
Berdasarkan deskripsi yang telah diuraikan, penelitian ini didasari oleh adanya permasalahan pada kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran teks tanggapan bahasa Indonesia, di kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor. Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan yang dilakukan pada guru dan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa, diketahui bahwa pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran berbasis digital, tetapi belum digunakan secara maksimal. Selain itu, terdapat media pembelajaran yang tidak bervariasi. Media pembelajaran yang dipakai hanya sebatas *salindia* berbantuan *Powerpoint* dan buku teks pelajaran saja. Akibatnya, siswa terlihat tidak kondusif dan cenderung pasif, dan kehilangan rasa antusias dalam proses belajar di kelas.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang berbeda. Solusinya dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif. Pengembangan ini dilakukan untuk membuat media pembelajaran yang memuat fitur-fitur interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang bisa melibatkan siswa serta guru pada proses pembelajaran. Dalam artian, baik guru maupun siswa mampu berinteraksi dengan media yang digunakan. Media pembelajaran tersebut bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya efektif.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini, akan dikembangkan dengan bantuan sebuah *platform web* bernama *genially*. *Genially* berisi berbagai fitur interaktif yang bisa membantu guru dalam membuat inovasi pada media pembelajaran. Fitur tersebut seperti menambahkan video, gambar, audio, hyperlink, dan lain-lain. Pengembangan menggunakan *genially* ini akan dikembangkan dengan tahapan model ADDIE *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).

Genially digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif khususnya pada materi teks tanggapan. Dengan begitu, diharapkan dapat

membuat suatu produk pembelajaran menggunakan *genially*, yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mudah dan menyenangkan. Selain itu, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kerangka berpikir pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.14 Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Kusuma Bangsa Bogor yang beralamat di Jl. Berkah No. 20, RT. 002/RW. 010, Kota Batu, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16610.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai pada bulan November sampai bulan Juni 2024. Masa penelitian tersebut terhitung mulai dari proses pembuatan proposal, seminar proposal, revisi proposal, penyusunan media pembelajaran interaktif, validasi ahli, uji coba, pengolahan data, dan pelaporan hasil penelitian.

**Tabel 3.1
JADWAL KEGIATAN PENELITIAN**

No.	Uraian Kegiatan	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Pembuatan Proposal									
2.	Seminar Proposal									
3.	Revisi Proposal									
4.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif									
5.	Validasi Ahli									
6.	Uji Coba									
7.	Pengolahan Data									
8.	Pelaporan Hasil Penelitian									

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017:297). Menurut Sumarni (2019:5) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menguji kelayakan, keefektifan, dan menghasilkan produk tertentu.

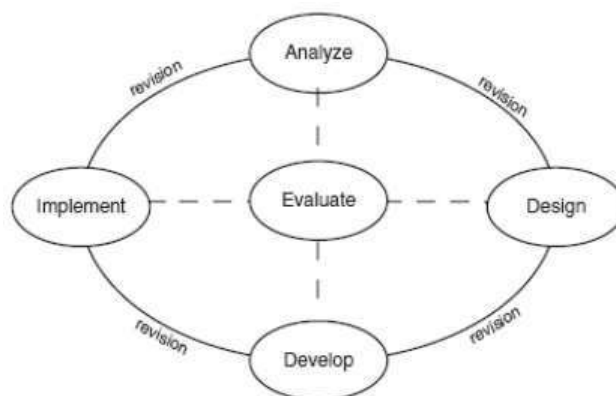
Penelitian ini memakai salah satu model pengembangan yaitu ADDIE dengan lima langkah penelitian yaitu, *Analyse* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran intreraktif *genially*. Penelitian ini diawali dengan melakukan wawancara guru, dan penyebaran angket analisis kebutuhan. Kemudian hasil wawancara tersebut akan dijadikan sebagai dasar untuk penelitian pengembangan. Setelah itu, pengembangan media pembelajaran interaktif akan mulai didesain atau dirancang. Setelah produk selesai dibuat, tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi oleh ketiga ahli, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah produk lolos uji kelayakan, langkah selanjutnya yaitu penerapan produk pada pembelajaran atau uji coba produk. Tahap akhir pada model ini yaitu evaluasi produk.

C. Sasaran Klien

Sasaran pada penelitian ini yaitu siswa kelas VII semester genap di SMP Kusuma Bangsa Bogor tahun ajaran 2023/2024 dengan uji coba terbatas. Peneliti memilih siswa kelas VII karena berdasarkan beberapa pertimbangan dan hasil observasi, berkaitan dengan proses belajar mengajar dan perangkat pembelajaran. Selain itu, peneliti memilih juga berdasarkan saran guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor. Hal tersebut menjadi dasar peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan.

D. Langkah-Langkah Riset Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam tahap pengembangannya. Model ini adalah salah satu model penelitian pengembangan. Model ADDIE memiliki lima tahapan yang tersusun secara terpadu, sistematis, dan memiliki prosedur secara umum. Berikut ini merupakan gambar desain model ADDIE, dan konsep serta prosedur umum yang terdapat dalam model ADDIE.



Gambar 3.1 Desain Model ADDIE

Sumber: Branch (dalam Batubara, 2021:276)

1. *Analyse* (analisis)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan analisis kebutuhan dengan teknik wawancara guru dan penyebaran angket analisis kebutuhan pada siswa yang sebelum proses penelitian. Wawancara ditujukan kepada guru kelas VII SMP Kusuma Bangsa, sedangkan angket ditujukan kepada siswa kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor. Wawancara dan penyebaran angket analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengumpulkan data berupa informasi terkait isu-isu, masalah siswa yang berkaitan dengan pembelajaran, dan memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran.

2. *Design* (perancangan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan rancangan awal dengan menentukan materi dan struktur pembelajaran, perancangan awal produk

media pembelajaran, dan pembuatan kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli serta angket respon guru dan siswa. Tahap awal dimulai dengan menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, yang akan dijadikan sebagai acuan untuk menyusun materi yang ada pada media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*.

Tahap kedua yaitu perancangan awal produk dengan menentukan sketsa media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*, menggunakan bantuan *storyboard* (papan cerita). Salindia dengan tampilan awal yang berisi judul materi, logo instansi, dan logo fakultas. Bagian menu akan diberikan efek interaktif untuk memudahkan pengguna berpindah halaman. Bagian menu utama berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, kuis, dan latihan. Tampilan menu materi berisi pengertian teks tanggapan, struktur teks tanggapan, ragam kalimat teks tanggapan dan penyajian contoh teks tanggapan. Rancangan media pembelajaran berfungsi untuk mengarahkan proses pengembangan media pembelajaran hingga menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif yang diharapkan.

Tahap ketiga adalah langkah awal untuk mengukur kelayakan produk dengan membuat kisi-kisi instrumen validasi media, materi, dan bahasa. Selain itu, dibuat juga kisi-kisi instrumen tes, angket respon guru dan siswa untuk mengukur kelayakan produk media pembelajaran interaktif *genially* pada teks tanggapan.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran secara utuh berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Tahapan ini dimulai dengan mengumpulkan bahan materi dari berbagai sumber, menyelaraskan warna yang menarik, menentukan jenis dan ukuran huruf, menambahkan fitur interaktif, dan membuat kuis interaktif. Pada tahap ini, sketsa yang sudah dibuat akan di desain sesuai kebutuhan siswa.

Tahap selanjutnya adalah penilaian untuk menentukan kelayakan pada media pembelajaran interaktif *genially* untuk dapat diujicobakan pada pembelajaran. Penentuan kelayakan ini akan dilakukan oleh validator ahli media, bahasa, materi. Para validator akan memeriksa kualitas produk yang sudah dikembangkan. Setelah itu, data yang divalidasi oleh validator akan digunakan sebagai sumber untuk memperbaiki bagian-bagian yang tidak diperlukan dan tidak sesuai.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap ini merupakan penerapan atau uji coba produk media pembelajaran interaktif *genially* pada proses pembelajaran di kelas. Produk yang akan diterapkan sudah melalui proses uji kelayakan, dan selesai diperbaiki. Penerapan ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media interaktif *genially*. Uji coba produk dimulai dengan pemberian soal *pretest*, pemberian media pembelajaran interaktif *genially*, dan tahap akhir adalah pemberian soal *posttest*. Pada tahap implementasi, lembar respon guru dan siswa yang berupa angket akan diberikan untuk menguji keefektifan media pembelajaran interaktif *genially*.

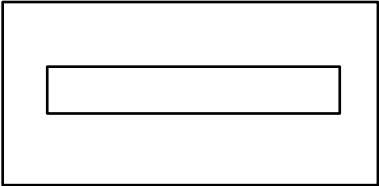
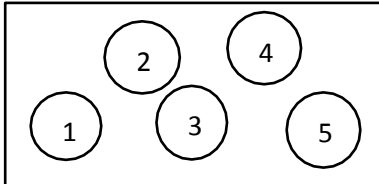
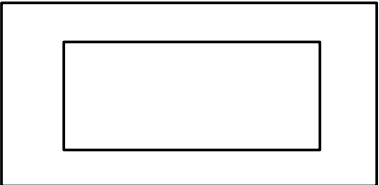
5. *Evaluation* (evaluasi)

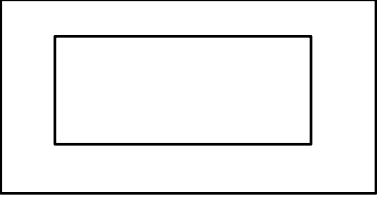
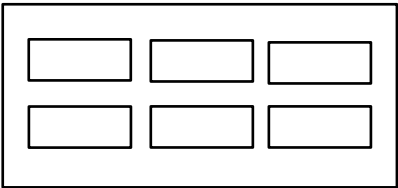
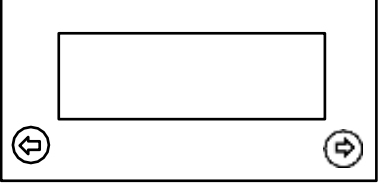

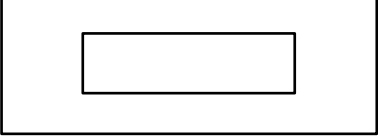
Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari model ADDIE. Pada tahap ini produk yang telah selesai diujicobakan akan dinilai dari segi keefektifannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Media pembelajaran interaktif *genially* akan dievaluasi menggunakan metode angket atau kuesioner dan metode tes. Setelah dilakukan evaluasi, hasil data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknis analisis data kuantitatif. Hasil data akan dihitung menggunakan rumus nilai rata-rata tes, dan rumus keefektifan media pembelajaran. Sehingga didapatkan kesimpulan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif.

E. Perencanaan dan Penyusunan Model

Perencanaan dan penyusunan model pada penelitian ini berupa rancangan produk yang berisi penyajian materi pembelajaran dengan tambahan kuis dan gamifikasi yang interaktif. Perencanaan dan penyusunan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* ini yaitu membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran halaman yang akan dibuat dalam suatu media pembelajaran (Suryani, 2018:279). Berikut adalah *storyboard* pengembangan media pembelajaran interaktif.

Tabel 3.2
STORYBOARD

Desain	Deskripsi
<p>Halaman awal</p> 	<p>Tampilan awal media interaktif berisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Identitas pengembang
<p>Menu</p> 	<p>Tampilan berisi menu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capaian Pembelajaran 2. Tujuan Pembelajaran 3. Materi 4. Kuis 5. Latihan
<p>Capaian Pembelajaran</p> 	<p>Tampilan berisi capaian pembelajaran fase-D elemen pada teks tanggapan.</p>

<p>Tujuan Pembelajaran</p> 	<p>Tampilan berisi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pembelajaran tersebut.</p>
<p>Materi Teks Tanggapan</p> 	<p>Tampilan berisi materi teks tanggapan yang terdiri dari pengertian, struktur, ragam kalimat, dan contoh teks tanggapan</p>
<p>Kuis Kilat</p> 	<p>Tampilan berisi kuis kilat untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.</p>
<p>Latihan</p> 	<p>Tampilan berisi latihan kelompok.</p>
<p>Penutup</p> 	<p>Tampilan berisi penutup.</p>

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti saat mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2013:203). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diuraikan menjadi dua diantaranya yaitu, instrumen pra-penelitian dan instrumen penelitian. Instrumen pra-penelitian dilakukan sebelum penelitian dilakukan diantaranya lembar wawancara analisis kebutuhan guru,

dan angket analisis kebutuhan siswa, serta lembar validasi ahli. Instrumen penelitian dilakukan setelah proses penelitian. Instrumen ini terdiri dari tes, angket respon guru dan siswa. Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi sebagai acuan untuk membuat pernyataan dan pertanyaan.

1. Instrumen Pra-penelitian

a. Wawancara

Wawancara dilakukan pada guru kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa pada proses belajar dan mengajar di lingkungan kelas. Kisi-kisi wawancara analisis kebutuhan guru dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

1) Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru

Instrumen analisis ini dibuat untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dalam ruang lingkup pembelajaran, melalui sudut pandang guru.

Tabel 3.3

KISI-KISI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN GURU

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Kurikulum yang digunakan	1
2.	Pemahaman materi	2 dan 3
3.	Kondisi belajar	4, 5, 6, dan 7
4.	Media pembelajaran	8,9, 10, 11, dan 12

Tabel 3.4

LEMBAR ANALISIS KEBUTUHAN GURU

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Apakah kurikulum yang saat ini digunakan?	
2.	Apakah siswa memperhatikan materi saat pembelajaran berlangsung?	
3.	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan guru?	

4.	Apakah kegiatan pembelajaran di kelas kondusif?	
5.	Apakah siswa antusias dalam proses pembelajaran?	
6.	Faktor apa saja yang menyebabkan guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran?	
7.	Materi pelajaran apa yang sulit dipelajari oleh siswa?	
8.	Media pembelajaran apa yang saat ini digunakan?	
9.	Apakah sudah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi?	
10.	Apakah fasilitas sekolah sudah cukup memadai untuk menunjang media pembelajaran berbasis teknologi?	
11.	Media seperti apa yang diharapkan untuk proses pembelajaran?	
12.	Apakah sekolah dan guru sudah pernah menggunakan <i>genially</i> sebagai media pembelajaran?	

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data untuk melihat jawaban dari responden, dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis (Sugiyono, 2017). Angket dibuat untuk keperluan mengumpulkan informasi dan mengukur kelayakan. Instrumen pra-penelitian angket ini terbagi menjadi dua, diantaranya penyebaran angket kebutuhan siswa, dan validasi produk.

1) Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Instrumen analisis kebutuhan siswa dibuat untuk melihat kebutuhan dan permasalahan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.5

KISI-KISI INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Pemahaman materi	1, 2, 3, dan 4
2.	Kondisi belajar	5, 6, dan 7
4.	Media pembelajaran	8, 9, dan 10

Tabel 3.6
LEMBAR ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah perlu adanya media pembelajaran saat pembelajaran bahasa Indonesia?		
2.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia menyenangkan?		
3.	Apakah materi teks tanggapan mudah dipahami?		
4.	Apakah materi pembelajaran dapat mudah dipahami ketika menggunakan media pembelajaran?		
5.	Apakah anda sering merasa bosan ketika pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung?		
6.	Apakah anda sering kehilangan antusias dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran?		
7.	Apakah anda aktif dalam proses pembelajaran?		
8.	Apakah kalian setuju jika pembelajaran teks tanggapan menggunakan ponsel?		
9.	Apakah kalian pernah menggunakan media pembelajaran interaktif?		
10.	Apakah media pembelajaran interaktif diperlukan dalam proses pembelajaran?		

2) Instrumen Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli terdiri validasi bahasa, materi, dan media. Validasi ini bertujuan untuk menentukan layak atau tidaknya produk yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah instrumen angket validasi ahli.

a) Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*. Instrumen lembar validasi berbentuk angket, yang akan dibuat berdasarkan kisi-kisi instrumen berikut ini.

Tabel 3.7

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Aspek Tampilan Visual	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 8
2.	Desain Pembelajaran	9, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15

Tabel 3.8

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
	Aspek Tampilan Visual					
1.	Desain <i>cover</i> media pembelajaran interaktif <i>genially</i> menarik					
2.	Kelengkapan elemen <i>cover</i> (logo kampus dan identitas lembaga)					
3.	Jenis dan ukuran huruf jelas					
4.	Ketepatan pemilihan warna huruf					
5.	Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf					
6.	Ilustrasi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai dengan materi					
7.	Kejelasan kualitas video pembelajaran					
8.	Tampilan media pembelajaran interaktif <i>genially</i> tidak monoton					

Desain Pembelajaran						
9.	Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> menarik.					
10.	Tulisan pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> mudah dibaca.					
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>genially</i> efektif untuk belajar.					
12.	Media pembelajaran interaktif <i>genially</i> mudah digunakan oleh siswa					
13.	Terdapat fitur interaktif pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i>					
14.	Terdapat tombol navigasi yang memudahkan siswa untuk menggunakan media pembelajaran interaktif <i>genially</i>					
15.	Media pembelajaran interaktif <i>genially</i> dapat digunakan berulang kali					

b) Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengukur kesesuaian media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* dengan kebahasaan yang baik dan benar. Instrumen validasi ini berbentuk angket yang akan dibuat mengacu pada kisi-kisi instrumen sebagai berikut.

Tabel 3.9

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Kelugasan	1, 2, 3, dan 4
2.	Komunikatif	6, 7, 8, dan 9
3.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	10, 11, 12, 13, 14, dan, 15

Tabel 3.10
LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	Kelugasan					
1.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran interaktif menggunakan <i>genially</i> mudah dipahami					
2.	Penggunaan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan					
3.	Kalimat yang digunakan sederhana					
4.	Kejelasan informasi seputar materi yang diberikan					
	Komunikatif					
5.	Kesesuaian bahasa pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> dengan karakteristik siswa					
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.					
7.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur pornografi dan SARA					
8.	Kesesuaian video dengan materi yang diberikan					
9.	Media pembelajaran interaktif <i>genially</i> dapat memotivasi siswa					
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia					
10.	Penulisan teks sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)					
11.	Kesesuaian penggunaan tanda baca					

12.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami					
13.	Ketepatan penggunaan ejaan					
14.	Penggunaan kalimat dan istilah-istilah baku					
15.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar					

c) Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang digunakan. Instrumen validasi ini berbentuk angket yang akan dibuat menggunakan kisi-kisi instrumen pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.11

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Komponen materi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15

Tabel 3.12

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	Komponen Materi					
1.	Media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai dengan materi pembelajaran					
2.	Materi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai dengan capaian pembelajaran					
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran					

4.	Muatan materi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sangat jelas dan benar					
5.	Kelengkapan materi pada media pembelajaran interaktif menggunakan <i>genially</i> sesuai dengan kebutuhan siswa					
6.	Media pembelajaran interaktif <i>genially</i> mudah digunakan					
7.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi teks tanggapan					
8.	Materi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> tersusun dengan baik					
9.	Materi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa					
10.	Penggunaan contoh teks sesuai dengan materi pelajaran					
11.	Penyajian video yang ditampilkan sesuai dengan materi					
12.	Kesesuaian kuis pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai dengan materi					
13.	Kesesuaian latihan soal sesuai dengan materi yang dipaparkan					
14.	Latihan soal pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> mudah dipahami oleh siswa					
15.	Penilaian diri sesuai dengan materi teks tanggapan yang dipaparkan					

2. Instrumen Penelitian

a. Tes

Tes terdiri dari *pretest* dan *posttest*, yang bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan produk. Tes ini dilakukan untuk melihat

sekaligus membandingkan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *genially* pada teks tanggapan. Berikut adalah kisi-kisi *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.13
KISI-KISI TES

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kisi-kisi
Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari teks tanggapan untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menemukan informasi berupa pengertian, struktur, dan ragam kalimat yang terdapat pada teks tanggapan dengan tepat. 2. Siswa mampu mengidentifikasi struktur dan ragam kalimat teks tanggapan dengan benar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menemukan definisi umum teks tanggapan. 2. Siswa mampu menentukan struktur teks tanggapan. 3. Siswa dapat menentukan ragam kalimat pada teks tanggapan. 4. Siswa dapat menyebutkan ciri teks tanggapan. 5. Siswa mampu menentukan tujuan teks tanggapan.

Pada kegiatan tes, soal berbentuk pilihan ganda dengan jumlah sebanyak 10 soal. Berikut soal *pretest* dan *posttest* materi teks tanggapan.

Tabel 3.14

SOAL TES

Nomor Soal	Pertanyaan
1.	<p><i>Terdapat beberapa bagian alur cerita dan penggunaan bahasa yang agak sulit untuk dimengerti karena cerita disajikan sudut pandang dan pemikiran dari anak kecil yang masih polos dan tidak berpikir panjang dalam menentukan suatu keputusan. Banyak pembaca yang merasa bingung bahkan hingga kecewa dengan ending dari novel ini karena merasa agak memaksakan dan tidak terduga. Buku ini sangat unik dan menarik karena dalam penulisannya yang menggunakan pemikiran anak kecil, namun dengan gaya bahasa yang baku dan tidak seperti anak kecil pada umumnya. Plot yang diberikan dan pemikiran dari tokoh yang tidak dapat ditebak membuat buku ini semakin sayang untuk dilewatkan.</i></p> <p>Cuplikan teks di atas termasuk jenis teks....</p>
2.	Urutan struktur teks tanggapan yang benar adalah....
3.	<p><i>Novel Hujan karya Tere Liye ini diterbitkan pada Januari 2016 melalui Gramedia Pustaka utama. Genre pada novel ini diantaranya romance, drama, dan fiksi sains. Tema novel ini berkisah tentang suatu persahabatan, cinta, perpisahan, melupakan, dan tentang hujan. Nah latar pada novel ini berlatar di tahun 2050-an, dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang ada di dalamnya. Bertempat di suatu kota yang tidak pernah disebutkan nama lokasinya di suatu negara subtropis.</i></p> <p>Bagian kutipan teks di atas termasuk ke dalam struktur teks tanggapan bagian....</p>
4.	Penggambaran tokoh dalam teks tanggapan terdapat pada struktur teks bagian....
5.	<i>Novel ini memiliki kelebihan pada premis kisah yang sangat menarik, yang mengangkat tema keluarga dan romansa yang</i>

	<p>dipenuhi dengan konflik yang kompleks. Selain itu, Kisah ini juga sarat akan makna, banyak pesan moral yang bisa menjadi pembelajaran bagi pembaca. Sedangkan kekurangan pada novel ini yaitu terletak pada banyaknya topik sensitif, yang mungkin tidak sesuai dengan preferensi pembaca.</p> <p>Cuplikan tersebut merupakan struktur teks tanggapan bagian....</p>
6.	Ragam kalimat teks tanggapan terdiri dari....
7.	<p>Proses perubahan perasaan Itam digambarkan dengan baik sekali melalui ilustrasi yang berubah warnanya dari gelap ke cerah. Saya suka sekali buku ini.</p> <p>Cuplikan tersebut merupakan ragam kalimat teks tanggapan....</p>
8.	Bagian ragam kalimat yang menggunakan kalimat gaya bahasa penghalusan, yang umumnya ditandai dengan konjungsi “akan tetapi,” adalah ragam kalimat....
9.	<p>“Di buku ini ada beberapa istilah dalam bahasa Aceh, seperti <i>gampong</i>, <i>Cik</i>, dan <i>Smong</i>. Saya bisa mengira-ngira artinya. Namun, lebih baik kalau di bagian akhir penulis memberi daftar glosarium”.</p> <p>Cuplikan tersebut merupakan ragam kalimat teks tanggapan....</p>
10.	Tujuan teks tanggapan adalah....

b. Angket

Pada instrumen penelitian, angket disebarakan untuk melihat respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan siswa.

1) Angket Respon Guru

Angket respon guru diberikan guna mengetahui respon guru pada media pembelajaran interaktif berbasis *genially*. Berikut adalah kisi-kisi angket respon guru.

Tabel 3.15
KISI-KISI ANGKET RESPON GURU

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Aspek Tampilan Visual	1, 2, 3, 4, dan 5
2.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	6, 7, 8, 9, dan 10
3.	Komponen Materi	11, 12, 13, 14, dan 15

Tabel 3.16
LEMBAR ANGKET RESPON GURU

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	Aspek Tampilan Visual					
1.	Desain <i>cover</i> menarik.					
2.	Pemilihan warna visual pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai.					
3.	Kesesuaian pemilihan warna visual dan <i>font</i> .					
4.	Konsistensi jenis huruf.					
5.	Visual pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai dengan materi.					
	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia					
6.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.					
7.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat.					
8.	Bahasa tidak mengandung pornografi dan SARA.					
9.	Penggunaan kata baku.					
10.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.					
	Komponen Materi					
11.	Media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.					

12.	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi.					
13.	Materi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> tersusun dengan baik.					
14.	Latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran.					
15.	Penyajian contoh teks sesuai dengan materi pembelajaran.					

2) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan untuk mengetahui respon siswa pada media pembelajaran interaktif berbasis *genially*. Kisi-kisi angket respon siswa tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 3.17

KISI-KISI ANGKET RESPON SISWA

No.	Indikator	Nomor Soal
1.	Aspek Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7
2.	Kemanfaatan media pembelajaran interaktif <i>genially</i>	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15

Tabel 3.18

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
	Aspek Tampilan					
1.	Jenis dan ukuran huruf jelas.					
2.	Konsistensi jenis huruf.					
3.	Tampilan tidak membuat bosan.					
4.	Kualitas video yang ditampilkan jelas.					
5.	Warna yang ditampilkan menarik.					
6.	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami.					

7.	Ilustrasi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai dengan materi.					
	Kemanfaatan media pembelajaran interaktif <i>genially</i>					
8.	Media pembelajaran interaktif <i>genially</i> menambahkan pengetahuan siswa.					
9.	Materi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> mudah dipahami.					
10.	Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>genially</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda.					
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>genially</i> mudah digunakan.					
12.	Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>genially</i> membuat siswa termotivasi belajar.					
13.	Latihan soal pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> mudah dipahami.					
14.	Kemudahan akses pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i>					
15.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif <i>genially</i> menjadi lebih bervariasi.					

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, angket kebutuhan, *pretest* dan *posttest*, validasi, serta angket respon guru dan siswa. Pengumpulan data kualitatif menggunakan teknik wawancara dan observasi berupa tanggapan, kritik, dan saran dari ahli dan pengguna. Kemudian data kuantitatif terdiri dari hasil validasi ahli, nilai rata-rata tes, dan angket respon siswa dan guru.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis data kebutuhan didapatkan melalui hasil wawancara dengan guru, dan penyebaran angket kebutuhan siswa. Pada penelitian ini, skala Guttman digunakan untuk menghitung analisis data. Skala Guttman merupakan skala yang hanya menyediakan dua pilihan jawaban, misalnya ya–tidak, pernah–belum pernah, baik–jelek, dan lain-lain. Maka dari itu, data yang diperoleh adalah data nominal, dimana jawaban positif diberi nilai 1, dan jawaban negatif diberi nilai 0 (Pranatawijaya, 2019:129).

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

Keterangan:

P : Angka persentase.

F : Jumlah frekuensi (jumlah jawaban responden).

N : Jumlah responden.

Tabel 3.19

KRITERIA ANGKET KEBUTUHAN

Skor Rata-rata	Kriteria Respon
81-100	Sangat setuju
61-80	Setuju
41-60	Kurang setuju
21-40	Tidak setuju
0-20	Sangat kurang setuju

Sumber: Riduwan (dalam Kartika, 2024)

2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran dihitung berdasarkan lembar validasi, yang berisi rincian pertanyaan terkait produk yang dikembangkan. Angka yang diperoleh melalui hasil perhitungan nilai rata-rata validasi ahli akan dianalisis untuk melihat kelayakan media pembelajaran. Hasil validasi yang tertera pada lembar validasi akhir akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi kelayakan

$\sum X$: Jawaban skor validitas (nilai nyata)

$\sum Xi$: Jawaban tertinggi (nilai harapan)

Berikut ini adalah kriteria kelayakan media pembelajaran:

Tabel 3.20

KRITERIA KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

Skor	Kriteria
90% - 100%	Sangat Layak
75% - 89%	Layak
65%-74 %	Cukup Layak
40% - 64%	Kurang Layak
0% - 39%	Tidak Layak

Sumber: Arikunto (dalam Tasril dan Putri, 2019)

3. Analisis Tes

Tes akan dihitung menggunakan rumus nilai rata-rata sebagai berikut:

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

Keterangan:

X : Rata-rata kelas

$\sum X$: Jumlah nilai

N : Jumlah siswa

4. Analisis Efektivitas Produk

Efektivitas produk diuji melalui pemberian angket respon siswa dan guru. Efektivitas produk akan dianalisis menggunakan rumus efektivitas produk berikut ini.

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut ini adalah kriteria efektivitas produk media pembelajaran.

Tabel 3.21

KRITERIA EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN

Skor	Kriteria
80% - 100%	Sangat Efektif
66% - 79%	Efektif
56% - 65%	Cukup Efektif
41% - 55%	Kurang Efektif
< 40%	Tidak Efektif

Sumber: Arikunto dan Cepi (dalam Setiawati, 2018)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Genially*

Pengembangan produk yang dibuat pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan salah satu model R&D yaitu ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan diantaranya, Analyse (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Penelitian dilakukan dengan uji coba terbatas pada kelas VII-3 SMP Kusuma Bangsa Bogor.

Pengembangan ini dimulai dengan tahap analisis kebutuhan guru dan siswa. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dalam penggunaan media pembelajaran. Kemudian tahap selanjutnya adalah merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif, bersamaan dengan uji kelayakan melalui validasi produk diantaranya validasi bahasa, validasi media, dan validasi materi. Tahap akhir pengembangan ini adalah penerapan produk melalui uji coba secara terbatas di kelas VII-3 pada Senin, 27 Mei 2024 dan Jumat, 31 Mei 2024.

Penelitian ini menguji kelayakan produk melalui hasil perhitungan validasi bahasa, validasi media, dan validasi materi. Kemudian efektivitas produk diuji melalui *pretest* dan *posttest*, serta diuji melalui angket respon yang diberikan pada siswa dan guru.

Hasil dari pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor. Berikut uraian identitas terkait produk media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* yang telah dikembangkan.

Identitas Media Pembelajaran

1. Sampul:



- | | |
|-----------------------------|---|
| 2. Judul Media Pembelajaran | : Media Pembelajaran Interaktif
Teks Tanggapan |
| 3. Mata Pembelajaran | : Bahasa Indonesia |
| 4. Jenjang | : SMP |
| 5. Kelas | VII |
| 6. Nama Penyusun | : Siti Nurhafidzatul Azka |
| 7. Instansi Penyusun | : Universitas Pakuan |
| 8. Tahun Terbit | 2024 |
| 9. Pembimbing | : Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.
Ruyatul Hilal M., M.Pd. |
| 10. Validator | : M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.
Ainiyah Ekowati, M.Pd.
Susilawati, S.Pd. |
| 11. Kode Batang | : |



12. Tautan Media Pembelajaran :

<https://view.genially.com/65f26f41279198001555bf48/presentati-on-teks-tanggapan>

Gambar 4.1 Identitas Media Pembelajaran

Adapun deskripsi tahapan model ADDIE dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan penyebaran angket siswa dan wawancara guru. Wawancara dilakukan pada tanggal 28 November 2023 untuk mencari kebutuhan guru dan siswa serta permasalahan yang dialami saat pembelajaran bahasa Indonesia.

a. Analisis Kebutuhan Guru

Pada tahap ini, dilakukan wawancara dengan guru kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor. Analisis dilakukan pada kurikulum yang digunakan sekolah, media pembelajaran yang dipakai, dan karakter siswa saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa SMP Kusuma Bangsa Bogor sudah menggunakan Kurikulum Merdeka khususnya pada jenjang kelas VII. Proses pembelajaran bahasa Indonesia masih belum kondusif, penyebabnya yaitu dikarenakan adanya siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran, dan konsentrasi mereka tidak sepenuhnya menuju pada materi yang sedang diajarkan. Kemudian beberapa siswa hanya antusias pergi ke sekolah, tapi masih kurang antusiasnya dalam pembelajaran, akibatnya suasana kelas menjadi pasif. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru sudah menggunakan media berbasis teknologi berupa *Powerpoint*, namun belum sepenuhnya digunakan secara maksimal. Hal ini juga yang menjadi faktor kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, yaitu karena terbatasnya sarana penunjang pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang tersedia masih belum bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran belum digunakan secara maksimal. Selain itu, ditemukan bahwa siswa kesulitan memahami materi pelajaran khususnya teks tanggapan, karena media pembelajaran yang digunakan hanya mengacu pada buku teks dan *Powerpoint* saja, sehingga keterlibatan siswa belum maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

Media yang digunakan diharapkan bisa menunjang proses belajar dan mengajar agar menjadi lebih efektif dan efisien. Maka dari itu guru mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat memudahkan dalam menyampaikan materi, agar siswa juga dapat memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran diharapkan lebih kondusif dengan adanya media pembelajaran yang lebih interaktif. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara analisis kebutuhan pada guru kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor yang tertera pada tabel berikut.

Tabel 4.1
HASIL ANALISIS KEBUTUHAN GURU

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Apa kurikulum yang saat ini digunakan?	Kurikulum Merdeka
2.	Apakah siswa memperhatikan materi saat pembelajaran berlangsung?	Hanya sebagian, tidak semua memperhatikan.
3.	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dijelaskan guru?	Tidak semua siswa mengalami kesulitan, tergantung pemahaman anak.
4.	Apakah kegiatan pembelajaran di kelas kondusif?	Hanya beberapa siswa yang kondusif.
5.	Apakah siswa antusias dalam proses pembelajaran?	Antusias, namun hanya antusias pergi ke sekolah, tapi tidak untuk belajar.
6.	Faktor apa saja yang menyebabkan guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran?	Sarana penunjang pembelajaran.
7.	Apakah materi pelajaran teks tanggapan sulit dipelajari oleh siswa?	Ya, karena kesulitan menjelaskan materinya, juga sulit mencari referensi buku.

8.	Media pembelajaran apa yang saat ini digunakan?	Buku cetak dan salindia PPT
9.	Apakah sudah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi?	Sudah, namun belum digunakan secara maksimal.
10.	Apakah fasilitas sekolah sudah cukup memadai untuk menunjang media pembelajaran berbasis teknologi?	Cukup, namun belum dimanfaatkan secara maksimal.
11.	Media seperti apa yang diharapkan untuk proses pembelajaran?	Media yang dapat memudahkan guru menyampaikan pembelajaran.
12.	Apakah sekolah dan guru sudah pernah menggunakan <i>genially</i> sebagai media pembelajaran?	Belum pernah.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan cara menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada siswa kelas VII-3 yang berjumlah 37 siswa. Hasil data angket dapat dilihat melalui tabel berikut ini.

Tabel 4.2

HASIL ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

No.	Pernyataan	Frekuensi	
		Ya	Tidak
1.	Apakah perlu adanya media pembelajaran saat pembelajaran bahasa Indonesia?	37	0
2.	Apakah pembelajaran bahasa Indonesia menyenangkan?	37	0
3.	Apakah materi teks tanggapan mudah dipahami?	17	20
4.	Apakah materi pembelajaran dapat mudah dipahami ketika menggunakan media pembelajaran?	34	3

5.	Apakah anda sering merasa bosan ketika pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung?	17	20
6.	Apakah anda sering kehilangan antusias dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran?	21	16
7.	Apakah anda aktif dalam proses pembelajaran?	25	12
8.	Apakah kalian setuju jika pembelajaran teks tanggapan menggunakan ponsel?	30	7
9.	Apakah kalian pernah menggunakan media pembelajaran interaktif?	11	26
10.	Apakah media pembelajaran interaktif diperlukan dalam proses pembelajaran?	27	10
Jumlah Skor		270	
Persentase		73%	

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis kebutuhan siswa yang diperoleh, akan dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

P : Angka persentase.

f : Jumlah frekuensi (jumlah jawaban responden).

N : Jumlah responden.

Hasil data angket menunjukkan jumlah skor yang didapatkan yaitu 270 dan jumlah responden sebanyak 37 siswa.

$$P \frac{270}{37} \times 100\% = 73\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka diperoleh hasil sebesar 73% dengan kategori setuju. Sehingga bisa disimpulkan, perolehan hasil angket analisis kebutuhan siswa menyatakan bahwa, terdapat siswa yang masih kesulitan memahami materi teks tanggapan karena keterbatasan media pembelajaran, siswa kehilangan antusias dalam belajar, dan siswa masih sering bosan dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran bahasa

Indonesia. Berdasarkan hal itu, siswa memerlukan media pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya, salah satunya yaitu dengan menambahkan fitur interaktif di dalamnya.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibuat untuk memaksimalkan penggunaan teknologi agar bisa digunakan dengan sebaik mungkin, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa akan suasana pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih variatif, serta mampu menciptakan pembelajaran interaktif melibatkan guru, siswa, dan media pembelajarannya. Sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap *Design* atau perancangan ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran interaktif berdasarkan data yang dikumpulkan selama tahap analisis, sebagai acuan yang digunakan untuk memulai fase perancangan. Tahap ini mencakup tujuan pembelajaran, karakteristik audiens, dan kebutuhan dalam pembelajaran. Faktor-faktor ini termasuk gaya belajar siswa, teknologi yang tersedia, dan konteks pembelajaran yang akan digunakan.

Pada tahap ini terdapat tiga tahapan perancangan, yaitu penentuan materi dan struktur pembelajaran, perancangan awal produk media pembelajaran, dan pembuatan kisi-kisi instrumen untuk lembar validasi ahli dan lembar angket respon.

a. Menentukan materi dan struktur pembelajaran

Tahap awal perancangan produk dilakukan dengan merangkum kebutuhan dan permasalahan yang sebelumnya telah dilakukan pada tahap analisis kebutuhan. Tahap selanjutnya yaitu menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan untuk menyusun materi teks tanggapan. Capaian pembelajaran yang dipilih berada di Fase D dengan elemen Membaca dan Memirsya yaitu, Peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari teks tanggapan untuk menemukan makna yang tersurat

dan tersirat. Tujuan pembelajaran yang diturunkan dari capaian pembelajaran tersebut yaitu, siswa mampu menemukan informasi berupa pengertian, struktur, dan ragam kalimat yang terdapat pada teks tanggapan dengan tepat, dan siswa mampu mengidentifikasi struktur dan ragam kalimat teks tanggapan dengan benar.

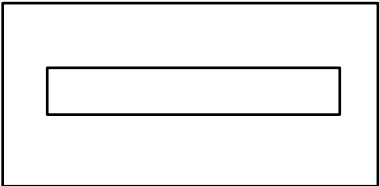
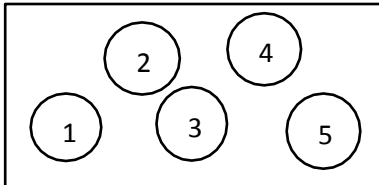
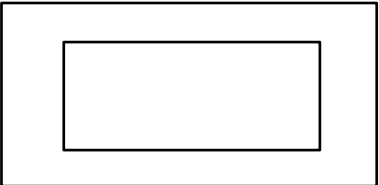
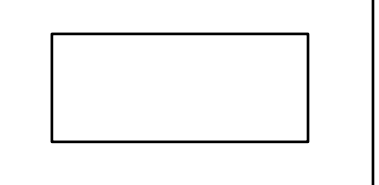
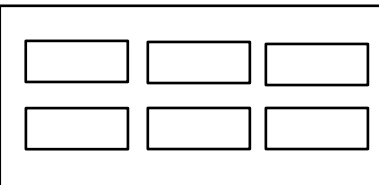
Pemilihan materi teks tanggapan didasari karena perolehan hasil wawancara dan penyebaran angket analisis kebutuhan. Materi teks tanggapan merupakan materi yang sulit dipelajari. Hal ini dibuktikan melalui hasil wawancara yang menyatakan bahwa materi teks tanggapan dianggap sulit karena kesulitan mencari referensi buku, dan kesulitan menjelaskan materi pada siswa.

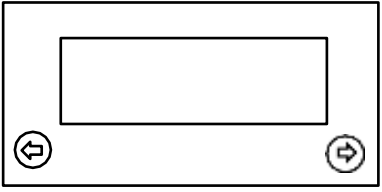

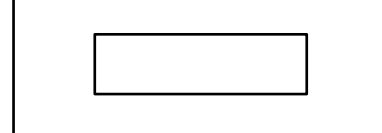
Selanjutnya peneliti akan menentukan struktur materi atau urutan materi teks tanggapan yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif. Selain itu, peneliti juga menambahkan latihan kelompok, kuis, dan permainan sebagai pelengkap pembelajaran. Setelah itu, adalah tahap mengembangkan struktur pembelajaran yang mengacu pada cara materi disusun serta disajikan kepada siswa. Struktur pembelajaran mencakup urutan pembelajaran yang logis, serta pembagian yang tersusun dengan baik dalam bentuk *storyboard*, agar memudahkan peneliti untuk menyusun materi dan pembelajarannya. Selain mempersiapkan materi dan menyusun struktur pembelajaran peneliti juga menambahkan fitur interaktif untuk menunjang interaktivitas dalam media pembelajaran tersebut.

b. Membuat rancangan awal produk

Tahap ini, peneliti mempersiapkan rancangan awal dengan menuangkannya dalam bentuk *storyboard* atau papan cerita. Rancangan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dalam bentuk *storyboard* dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
STORYBOARD

Desain	Deskripsi
<p>Halaman awal</p> 	<p>Tampilan awal media interaktif berisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Identitas pengembang
<p>Menu</p> 	<p>Tampilan berisi menu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capaian Pembelajaran 2. Tujuan Pembelajaran 3. Materi 4. Kuis 5. Latihan
<p>Capaian Pembelajaran</p> 	<p>Tampilan berisi capaian pembelajaran fase-D elemen pada teks tanggapan.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> 	<p>Tampilan berisi tujuan pembelajaran yang hendak diicapai pada pembelajaran tersebut.</p>
<p>Materi Teks Tanggapan</p> 	<p>Tampilan berisi materi teks tanggapan yang terdiri dari pengertian, struktur, ragam kalimat, dan contoh teks tanggapan.</p>

<p>Kuis Kilat</p> 	<p>Tampilan berisi kuis kilat untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.</p>
<p>Latihan</p> 	<p>Tampilan berisi latihan kelompok.</p>
<p>Penutup</p> 	<p>Tampilan berisi penutup.</p>

c. Membuat Instrumen lembar validasi ahli dan angket respon

Tahap ini dimulai dengan pembuatan kisi-kisi instrumen untuk mengukur kelayakan melalui validasi ahli. Setiap instrumen yang telah dibuat, akan dibentuk menjadi lembar validasi yang terdiri dari validasi materi, media, dan bahasa. Validasi media akan mengukur sejauh mana media tersebut dapat menyampaikan informasi dengan jelas, membangkitkan minat siswa, menarik perhatian siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Pada validasi media, produk akan dipastikan bahwa setiap elemen media yang digunakan memiliki nilai tambah yang signifikan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran.

Pada validasi bahasa, produk dinilai berdasarkan beberapa faktor: kejelasan, ketepatan, keterbacaan, dan kemudahan pemahaman. Validasi bahasa memastikan bahwa teks atau materi dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan tepat sehingga pesan dapat dipahami dengan mudah oleh audiens yang dituju. Selanjutnya, keterbacaan teks termasuk penggunaan paragraf yang baik, struktur informasi yang terstruktur dengan baik, dan kemudahan pemahaman. Pada validasi materi,

instrumen terdiri dari rencana pengajaran, struktur materi, dan strategi pembelajaran yang direncanakan. Ahli dapat menilai apakah desain tersebut dapat memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.


Tahap perancangan ini juga dilakukan pembuatan kisi-kisi instrumen tes, angket respon guru, dan angket respon siswa. Kisi-kisi instrumen tes digunakan untuk membantu penyusunan soal *posttest* dan *pretest*. Kemudian kisi-kisi instrumen respon guru digunakan untuk melihat keefektifan dari segi aspek tampilan visual, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia, dan komponen materi. Sedangkan respon siswa dari segi tampilan visual dan kemanfaatan media pembelajaran interaktif *genially* pada pembelajaran.


3. Tahap Pengembangan (*Depeloment*)





Tahap ini dimulai dengan mengembangkan produk, memvalidasi produk, dan merevisi produk yang telah diuji kelayakannya. Tahap mengembangkan produk dimulai dengan membuat produk secara utuh berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, prosesnya yaitu dengan menambahkan beberapa fitur interaktif, menyelaraskan warna, menentukan jenis huruf dan ukuran huruf, menambahkan materi teks tanggapan, membuat kuis dan *ice breaking*. Hasil dari tahap pengembangan yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.4

HASIL PENGEMBANGAN

Desain	Deskripsi
<p>Halaman awal</p> 	<p>Tampilan awal media interaktif berisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Identitas pengembang

<p>Menu</p> 	<p>Tampilan berisi menu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capaian Pembelajaran 2. Tujuan Pembelajaran 3. Materi 4. Kuis 5. Latihan
<p>Capaian Pembelajaran</p> 	<p>Tampilan berisi capaian pembelajaran fase-D elemen pada teks tanggapan.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> 	<p>Tampilan berisi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada pembelajaran tersebut.</p>
<p>Materi Teks Tanggapan</p> 	<p>Tampilan berisi materi teks tanggapan diantaranya yaitu pengertian, struktur, ragam kalimat, dan contoh teks tanggapan.</p>
<p>Kuis Kilat</p> 	<p>Tampilan berisi kuis kilat untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi.</p>

<p>Latihan</p> 	<p>Tampilan berisi latihan kelompok.</p>
<p>Penilaian Diri</p> 	<p>Tampilan berisi penilaian diri yang harus diisi setelah mempelajari materi.</p>
<p>Daftar Pustaka</p> 	<p>Tampilan berisi daftar pustaka atau sumber yang digunakan.</p>
<p>Penutup</p> 	<p>Tampilan berisi penutup.</p>

Media pembelajaran yang telah dikembangkan, selanjutnya akan memasuki tahap validasi. Validasi ini diberikan kepada ahli pada bidangnya masing-masing, yaitu ahli bahasa, media, dan materi. Validasi ini memiliki tujuan untuk melihat kelayakan produk yang akan digunakan pada proses uji coba. Validator terdiri dari dua dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yaitu M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. sebagai validator media, dan Ainiyah Ekowati, M.Pd. sebagai validator

bahasa, serta satu guru bahasa Indonesia SMP Kusuma Bangsa Bogor yaitu Susilawati, S.Pd. sebagai validator materi.

Media pembelajaran yang sudah melalui proses validasi, akan direvisi berdasarkan saran serta masukan yang diberikan oleh validator ahli. Tahap revisi ini bertujuan untuk memperbaiki kesalahan yang terdapat pada produk. Proses revisi akan dilakukan sampai produk yang dibuat sudah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran agar bisa diuji cobakan pada pembelajaran di kelas.

3. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu tahap penerapan produk yang sudah teruji kelayakannya. Produk akan diujicobakan secara terbatas pada jumlah siswa kelas VII-3 yang berjumlah 37 orang. Berikut ini adalah tahapan uji coba yang dibagi menjadi tiga tahapan.

- a. Tahapan uji coba dimulai dengan pemberian soal *pretest* untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikan materi teks tanggapan menggunakan media pembelajaran interaktif *genially*.
- b. Setelah siswa mempelajari materi teks tanggapan menggunakan media pembelajaran interaktif *genially*.
- c. Langkah akhir pada tahap uji coba ini adalah pemberian *posttest* yang bertujuan untuk melihat kemampuan siswa, setelah diberikan materi teks tanggapan menggunakan media pembelajaran interaktif *genially*. Setelah itu, peneliti akan memberikan angket respon guru dan siswa untuk melihat efektivitas produk.

4. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini akan menentukan keefektifan dari produk yang telah diujicobakan. Produk akan dinilai dari segi keefektifannya dalam pembelajaran. Pada tahap ini, penilaian akan dilakukan melalui pengumpulan data tes dan kuesioner atau angket. Hasil data yang diperoleh akan dianalisis memakai teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif adalah menghitung hasil angket respon guru dan siswa menggunakan rumus keefektifan, serta hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus nilai rata-rata tes.

Evaluasi ini dilakukan untuk menilai sejauh mana keberhasilan keseluruhan tahapan pengembangan, efektivitas proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran telah tercapai. Tahap evaluasi ini sangat penting untuk dilakukan, karena dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang keberhasilan sebuah produk dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi bisa dipakai untuk menentukan kualitas media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan.

B. *Field Testing* (Uji Coba) dengan Revisi Model

Media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* yang telah dikembangkan, sudah melalui proses validasi. Pada tahap validasi, produk yang telah dibuat akan dilakukan validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Dalam prosesnya, produk akan diperbaiki untuk menentukan apakah layak digunakan dalam pembelajaran ataupun tidak. Berikut ini hasil validasi dan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari tiga validasi ahli.

1. Validasi Media

Aspek yang akan dinilai pada proses validasi media, adalah tampilan visual, kesesuaian huruf, warna, dan tata letak, serta tampilan gambar dan video. Berikut hasil validasi media yang dilakukan sebanyak dua kali validasi untuk memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran. Validasi media pertama dilakukan pada Selasa, 14 Mei 2024, dan validasi kedua pada Kamis, 16 Mei 2024. Hasil data validasi pertama dan kedua ahli akan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi kelayakan

$\sum X$: Jawaban skor validitas (nilai nyata)

$\sum Xi$: Jawaban tertinggi (nilai harapan)








Tabel 4.5
HASIL VALIDASI PERTAMA AHLI MEDIA

Aspek Kelayakan	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase
Tampilan Visual	34	40	85%
Desain Pembelajaran	31	35	88%
Skor Total	65	75	86%
Skor Keseluruhan	$P = \frac{65}{75} \times 100\% = 86\%$		
Kriteria	Layak		

Pada validasi ahli media pertama, didapatkan skor sebanyak 34, dengan skor maksimal 40 pada kriteria penilaian tampilan visual, didapatkan persentase sebesar 85%. Kemudian pada kriteria desain pembelajaran didapatkan skor sebanyak 31 dengan skor maksimal 35, didapatkan persentase sebesar 88%. Maka apabila keduanya dijumlahkan, hasil yang diperoleh sebanyak 65 dengan skor maksimal 75.

Berdasarkan hasil tersebut, maka pada validasi pertama diperoleh hasil sebesar 86% dengan kriteria layak, namun dengan syarat harus dilakukan revisi pada beberapa bagian produk, agar produk media pembelajaran interaktif *genially* bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks tanggapan. Berikut ini beberapa perbaikan yang dilakukan pada produk media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*.

Tabel 4.6
SARAN DAN MASUKAN AHLI MEDIA

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Penambahan suara latar.	
		
2.	Penambahan <i>ice breaking</i> atau permainan	
	<p data-bbox="507 994 791 1028">Sebelumnya tidak ada</p>	
3.	Perubahan tata letak menu utama	
		
4.	Perubahan tata letak tombol “kirim” pada kuis dari posisi tengah menjadi kanan.	
		

5.	Perubahan tombol interaktif pada bagian materi struktur, tombol dihilangkan dan dipindahkan ke dalam kotak struktur.
	

Tabel 4.7

HASIL VALIDASI KEDUA AHLI MEDIA

Aspek Kelayakan	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase
Tampilan Visual	36	40	90%
Desain Pembelajaran	34	35	97%
Skor Total	70	75	93%
Skor Keseluruhan	$P = \frac{70}{75} \times 100\% = 93\%$		
Kriteria	Sangat Layak		

Pada validasi kedua ahli media, terdapat skor total sebanyak 36 dengan skor maksimal 40 didapatkan persentase sebesar 90%. Kemudian aspek desain pembelajaran memperoleh skor total sebanyak 34 dengan skor maksimal 35, didapatkan persentase sebesar 97%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan pada validasi media kedua, diperoleh skor total sebanyak 70 dengan skor total 75, didapatkan persentase hasil sebesar 93% dengan kriteria sangat layak tanpa revisi.

2. Validasi Bahasa

Aspek yang dinilai pada proses validasi bahasa, yaitu dari segi ketepatan penggunaan bahasa yang tertera pada media pembelajaran interaktif *genially*. Validasi ini dilakukan sebanyak dua kali oleh ahli bahasa. Validasi pertama dilaksanakan Selasa 21 Mei 2024, dan validasi bahasa kedua pada Rabu, 22 Mei 2024. Hasil data validasi pertama dan kedua ahli akan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi kelayakan

$\sum X$: Jawaban skor validitas (nilai nyata)

$\sum X_i$: Jawaban tertinggi (nilai harapan)



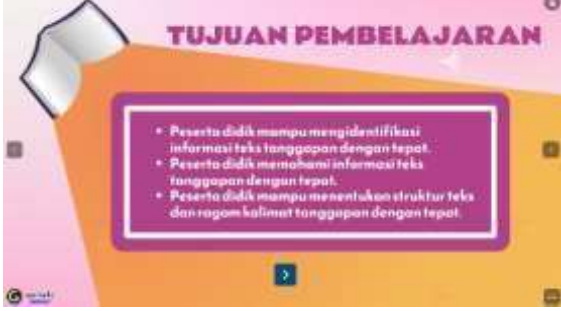
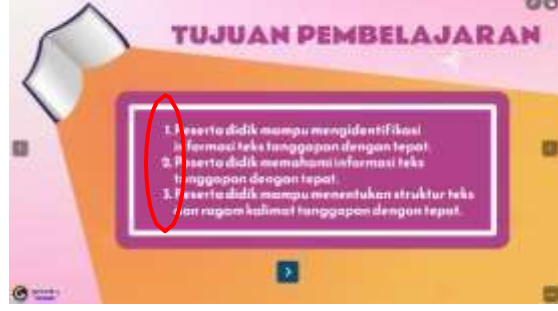


Tabel 4.8









HASIL VALIDASI PERTAMA AHLI BAHASA








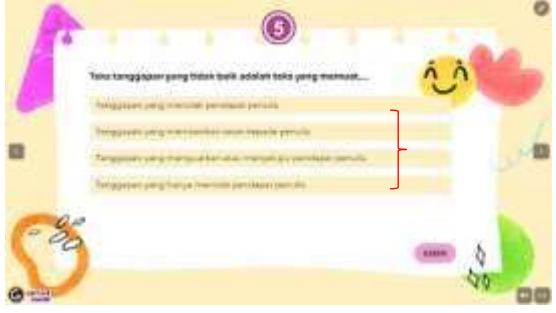
Aspek Kelayakan	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase
Kelugasan	15	20	75%
Komunikatif	20	25	80%
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	21	30	70%
Skor Total	56	75	75%
Skor Keseluruhan	$P = \frac{56}{75} \times 100\% = 75\%$		
Kriteria	Layak		

Pada validasi pertama, diperoleh skor total sebanyak 15 dengan persentase 75% pada kategori kelugasan, aspek komunikatif dengan skor sebesar 20 dengan persentase 80%, dan aspek kesesuaian kaidah dengan skor sebesar 21 dengan persentase 70%. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh hasil skor total 56 dengan persentase 75%, sehingga dapat disimpulkan pada validasi pertama media pembelajaran interaktif *genially* termasuk kriteria layak dengan revisi. Berikut ini beberapa perbaikan yang dilakukan pada produk media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada teks tanggapan.

Tabel 4.9
SARAN DAN MASUKAN AHLI BAHASA

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Perubahan judul media pembelajaran yang semula “TEKS TANGGAPAN”, menjadi “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKS TANGGAPAN.”	 
2.	Perubahan pada <i>list bullet</i> menjadi angka.	
		
3.	Perbaikan pada kalimat kedua paragraf satu, dan perbaikan pada kata yang perlu dicetak miring.	
		
4.	Perbaikan tanda baca dan kata penghubung “dan.”	

		
<p>5.</p>	<p>Penghilangan konjungsi “yang” karena dianggap pemborosan.</p>	
		
<p>6.</p>	<p>Perbaikan pada kata istilah yang seharusnya bercetak miring.</p>	
		
<p>7.</p>	<p>Perubahan <i>list bullet</i> menjadi angka.</p>	
		
<p>8.</p>	<p>Perbaikan pada huruf yang seharusnya dicetak miring, dan perubahan pada warna tulisan.</p>	

		
<p>9.</p>	<p>Perbaiki tanda baca titik (.) pada akhir kalimat.</p>	
		
<p>10.</p>	<p>Perbaiki pada tanda baca pada akhir kalimat pertanyaan soal pilihan ganda.</p>	
		
<p>11.</p>	<p>Perbaiki tanda baca pada akhir kalimat.</p>	
		
<p>12.</p>	<p>Perbaiki pada kata “Wah” yang seharusnya bercetak miring.</p>	

13.	Perbaiki tanda baca titik (.) pada akhir kalimat pertanyaan.	
14.	Perbaiki penulisan huruf miring.	

Tabel 4.10

HASIL VALIDASI KEDUA AHLI BAHASA

Aspek Kelayakan	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase
Kelugasan	20	20	100%
Komunikatif	25	25	100%
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	30	30	100%
Skor Total	75	75	100%
Skor Keseluruhan	$P = \frac{75}{75} \times 100\% = 100\%$		
Kriteria	Sangat Layak		

Pada validasi kedua ahli bahasa, produk yang sudah melalui proses revisi, diberikan kepada validasi ahli bahasa untuk divalidasi kembali. Hasil yang diperoleh pada validasi kedua ini didapatkan skor maksimal pada setiap aspeknya, maka jika dijumlahkan ketiganya memperoleh skor 75 dengan dengan skor maksimal 75. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh kriteria sangat layak dibuktikan dengan persentase 100%. Maka dapat dikatakan media pembelajaran interaktif *genially* dianggap layak dari segi kebahasaan, dan dapat diuji coba pada proses pembelajaran.

3. Validasi Materi

Pada proses validasi materi, aspek yang dinilai yaitu ketepatan isi materi teks tanggapan dengan kompetensi yang dicapai oleh siswa, serta keseluruhan materi tidak terdapat kesalahan. Validasi materi pertama dilakukan pada Selasa, 21 Mei 2024, dan validasi kedua pada Kamis, 23 Mei 2024. Hasil data validasi pertama dan kedua akan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi kelayakan

$\sum X$: Jawaban skor validitas (nilai nyata)

$\sum X_i$: Jawaban tertinggi (nilai harapan)

Tabel 4.11

HASIL VALIDASI PERTAMA AHLI MATERI

Aspek Kelayakan	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase
Komponen Materi	71	75	94%
Skor Total	71	75	94%
Skor Keseluruhan	$P = \frac{71}{75} \times 100\% = 94\%$		
Kriteria	Sangat Layak		

Pada validasi pertama ahli materi, didapatkan skor sebanyak 71 dengan skor maksimal 75, didapatkan persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi pertama, produk termasuk ke dalam kriteria sangat layak, namun dengan syarat harus dilakukan revisi terlebih dahulu. Berikut beberapa perbaikan dari segi materi yang dilakukan pada produk media pembelajaran interaktif menggunakan *genially*.

Tabel 4.12

SARAN DAN MASUKAN AHLI MATERI

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Perbaikan pada pertanyaan pemantik.	
		
2.	Penambahan video menjadi tiga video.	
		

Tabel 4.13

HASIL VALIDASI KEDUA AHLI MATERI

Aspek Kelayakan	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase
Komponen Materi	72	75	96%
Skor Total	72	75	96%
Skor Keseluruhan	$P = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$		
Kriteria	Sangat Layak		

Pada validasi materi kedua, terdapat peningkatan pada hasil skor, diperoleh hasil sebanyak 72 dengan skor maksimal 75, maka didapatkan persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat layak tanpa revisi. Berdasarkan hasil validasi kedua, produk bisa diujicobakan pada pembelajaran materi teks tanggapan dari segi aspek materi.

C. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

1. Validasi Media

Validasi media dilakukan dengan menentukan kelayakan produk media pembelajaran interaktif *genially* dari segi tampilan dan isi pembelajaran. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Berikut adalah tabel rekapitulasi validasi media.

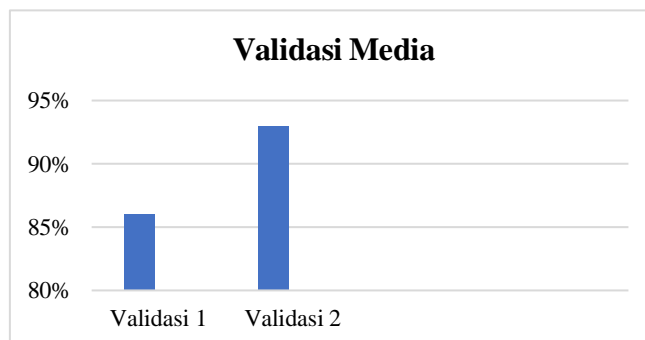
Tabel 4.14

HASIL REKAPITULASI VALIDASI MEDIA

Aspek Kelayakan	Skor Validasi ke-	
	I	II
Tampilan Visual	34	36
Desain Pembelajaran	31	34
Skor Total	65	70
	135	
Skor Maksimal	150	
Skor keseluruhan	$P = \frac{135}{150} \times 100\% = 90\%$	
Kriteria	Sangat Layak	

Hasil validasi pertama mengalami peningkatan dari yang semula memperoleh skor 65 dengan persentase 86%, menjadi 70 dengan persentase 93%. Jika diakumulasikan, keduanya diperoleh skor total sebanyak 135 dengan skor maksimal 150, maka diperoleh kategori sangat layak dengan hasil persentase sebesar 90%. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut, bisa disimpulkan bahwa produk sangat layak dalam aspek media, dan bisa untuk

diujicobakan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks tanggapan. Hasil peningkatan pada validasi media digambarkan lebih jelas dengan grafik validasi media sebagai berikut.



Grafik 4.1 Hasil Validasi Media

2. Validasi Bahasa

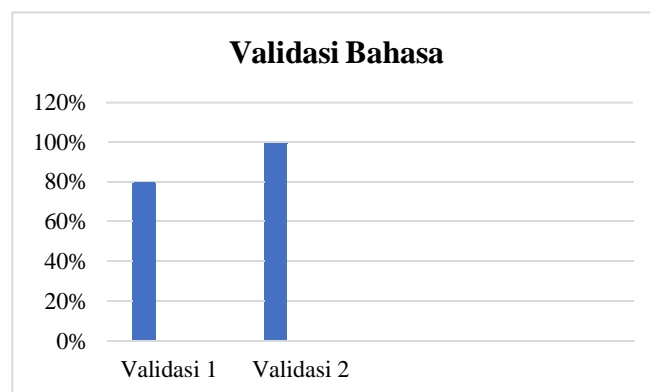
Validasi bahasa dilakukan bertujuan kelayakan produk media pembelajaran interaktif *genially* dari segi ketepatan penggunaan bahasa. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Berikut adalah tabel rekapitulasi validasi bahasa.

Tabel 4.15

HASIL REKAPITULASI VALIDASI BAHASA

Aspek Kelayakan	Skor Validasi ke-	
	I	II
Kelugasan	15	20
Komunikatif	20	25
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	21	30
Skor Total	56	75
	131	
Skor Maksimal	150	
Skor keseluruhan	$P = \frac{135}{150} \times 100\% = 87\%$	
Kriteria	Layak	

Hasil validasi pertama mengalami peningkatan dari yang semula memperoleh skor sebesar 56 dengan persentase 75%, menjadi 75 dengan persentase 100%. Jika diakumulasikan keduanya diperoleh hasil sebesar 131 dengan skor maksimal 150, maka didapatkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi bahasa, bisa disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif *genially* sangat layak dalam aspek bahasa dan bisa untuk diujicobakan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks tanggapan. Hasil peningkatan validasi bahasa digambarkan lebih jelas dengan grafik validasi bahasa sebagai berikut:



Grafik 4.2 Hasil Validasi Bahasa

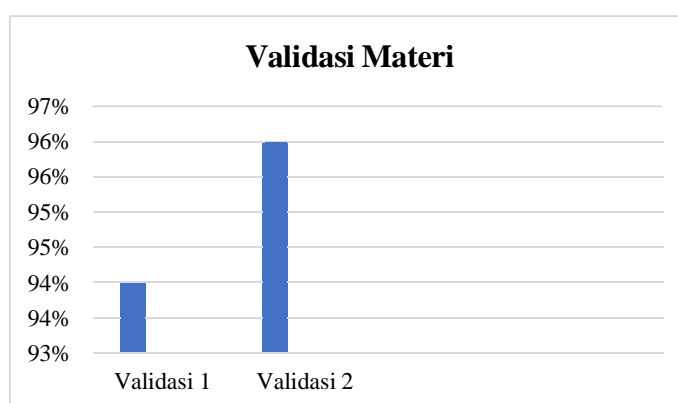
3. Validasi Materi

Validasi media dilakukan dengan menentukan kelayakan produk media pembelajaran interaktif *genially* dari segi ketepatan isi materi teks tanggapan dengan kompetensi yang dicapai oleh siswa, serta tidak terdapat kesalahan pada keseluruhan materi. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Berikut adalah tabel rekapitulasi validasi media.

Tabel 4.16
HASIL REKAPITULASI VALIDASI MATERI

Aspek Kelayakan	Skor Validasi ke-	
	I	II
Komponen Materi	71	72
Skor Total	71	72
	143	
Skor Maksimal	150	
Skor keseluruhan	$P = \frac{143}{150} \times 100\% = 95\%$	
Kriteria	Sangat Layak	

Hasil validasi pertama mengalami peningkatan dari yang semula memperoleh skor sebesar 71 dengan persentase 94%, menjadi 72 dengan persentase 96%, jika diakumulasikan keduanya diperoleh skor total sebesar 143 dengan skor maksimal 150 dengan kategori sangat layak berdasarkan perolehan hasil persentase sebesar 95%. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk sangat layak dalam aspek materi, dan bisa untuk diujicobakan pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks tanggapan. Hasil validasi materi digambarkan lebih jelas dengan grafik validasi bahasa sebagai berikut.



Grafik 4.3 Hasil Validasi Materi

D. Pengujian Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif *Genially*

Pengujian produk dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *genially* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks tanggapan.

Pengujian dilakukan secara terbatas dengan responden siswa kelas VII-3 dengan jumlah sebanyak 37 orang. Keefektifan produk dinilai melalui dua tahapan, tahap pertama yaitu pemberian soal pilihan ganda dengan jumlah 10 soal *pretest* dan *posttest*, yang bertujuan untuk melihat kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan materi menggunakan media interaktif *genially*.

Tahap kedua pengujian keefektifan adalah pemberian angket respon guru dan siswa dengan jumlah sebanyak 15 soal pilihan ganda, dengan skor terendah 1 dan skor tertinggi 5. Penyebaran angket respon bertujuan untuk melihat pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan produk, dan untuk mencari keefektifan produk melalui sudut pandang pengguna.

1. *Pretest* dan *Posttest*

Pengujian keefektifan melalui *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan memberikan soal yang berjumlah 10 soal pilihan ganda. Hasil *pretest* dan *posttest* akan dihitung menggunakan rumus nilai rata-rata berikut:

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

Keterangan:

\bar{X} : Rata-rata kelas

$\sum X$: Jumlah nilai

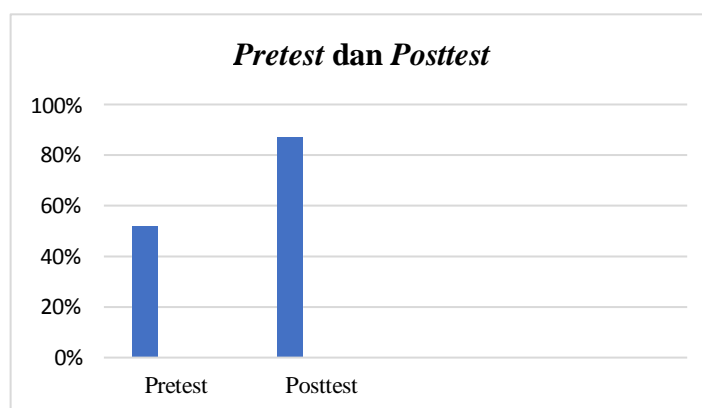
N : Jumlah siswa

Berikut ini tabel dan grafik *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.17
HASIL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Kriteria Implementasi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	37	37
Skor Total	1940	3235
Nilai Maksimal	60	100
Nilai Minimal	35	65
Skor Keseluruhan	$X \frac{1940}{37} = 52$	$X \frac{3235}{37} = 87$
Nilai Rata-rata	52	87

*hasil *pretest* dan *posttest* terlampir.



Grafik 4.4 Rata-rata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, pada pelaksanaan *pretest*, siswa masih belum diberikan materi teks tanggapan menggunakan media pembelajaran *genially*. Pemahaman siswa mengenai teks tanggapan masih berfokus kepada sumber belajar biasa, seperti buku ajar. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 52, Hasil tersebut masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran atau KKTP, yang artinya banyak siswa yang belum begitu memahami mengenai teks tanggapan, bahkan beberapa siswa masih kesulitan menentukan definisi teks tanggapan, struktur, dan ragam kalimatnya.

Pada pelaksanaan *posttest*, siswa telah diberikan materi teks tanggapan menggunakan media pembelajaran interaktif, dan hasilnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan, dengan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87. Hal ini terjadi karena siswa terlihat antusias dan

semangat dalam pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran interaktif *genially*, sehingga siswa terlihat lebih kondusif dan fokus ketika mengerjakan soal *posttest*. Sebagian besar siswa sudah memahami materi teks tanggapan dari mulai definisi, struktur, dan ragam kalimat teks tanggapan, hal tersebut dapat dibuktikan dengan lembar soal *posttest* yang terlampir. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran efektif digunakan pada materi teks tanggapan.

2. Angket Respon Guru dan Siswa

Pengujian keefektifan melalui angket respon guru dan siswa tertera pada tabel rincian hasil angket respon berikut ini.

Tabel 4.18

RINCIAN HASIL ANGKET RESPON GURU

No.	Pertanyaan	Skor	Skor	%
		Total	Maksimal	
1.	Desain <i>cover</i> menarik.	5	5	100%
2.	Pemilihan warna visual pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai.	4	5	80%
3.	Kesesuaian pemilihan warna visual dan <i>font</i> .	5	5	100%
4.	Konsistensi jenis huruf..	5	5	100%
5.	Visual pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai dengan materi.	5	5	100%
6.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.	4	5	80%
7.	Ketepatan ejaan yang sudah tepat.	5	5	100%
8.	Bahasa tidak mengandung pornografi dan SARA.	5	5	100%
9.	Penggunaan kata baku..	4	5	80%
10.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.	5	5	100%
11.	Media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.	5	5	100%
12.	Video yang ditampilkan sesuai dengan materi.	5	5	100%

13.	Materi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> tersusun dengan baik..	4	5	80%
14.	Latihan soal sesuai dengan materi pembelajaran.	5	5	100%
15.	Penyajian contoh teks sesuai dengan materi pembelajaran.	5	5	100%
	Skor Total	71	75	
	Rata-rata	95%		
	Kriteria	Sangat Efektif		

Hasil rincian angket respon guru akan dihitung menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4.19

HASIL ANGKET RESPON GURU

Aspek Penilaian	Skor Total	Skor Maksimal	%
Aspek Tampilan Visual	24	25	96%
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	23	25	92%
Komponen Materi	24	25	96%
Skor Total	71	75	95%
Skor Keseluruhan	$\text{Nilai Siswa} = \frac{71}{75} \times 100\% = 95\%$		
Kriteria	Sangat Efektif		

Berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh skor keseluruhan sebanyak 71 dengan persentase sebesar 95%, maka diperoleh kriteria sangat efektif. Skor ini diperoleh karena berdasarkan respon guru, aspek tampilan visual yang berisi penilaian mengenai desain *cover*, pemilihan

warna, pemilihan dan konsistensi jenis huruf, dan visual yang ditampilkan pada media memperoleh skor sebesar 24 dengan persentase sebesar 96%.

Aspek penilaian kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang berisi penilaian mengenai kebahasaan seperti, penggunaan kalimat yang mudah dipahami, ketepatan ejaan, penggunaan bahasa yang baik, penggunaan kata baku, dan penggunaan tanda baca mencapai nilai yang maksimal, hal dibuktikan dengan perolehan hasil yang mencapai nilai maksimal pada setiap indikator yaitu mencapai skor 5, Sehingga hasil yang didapatkan sebesar 23 dengan persentase sebesar 92%.

Aspek penilaian pada komponen materi yang berisi kesesuaian dengan capaian dan tujuan pembelajaran, materi tersusun dengan baik, video yang ditampilkan sesuai dengan materi, latihan soal dan contoh teks sesuai dengan materi pembelajaran mendapatkan nilai maksimal pada setiap indikatornya, yaitu didapatkan sebesar 24 dengan persentase sebesar 96%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diperoleh hasil sebanyak 71, didapatkan persentase rata-rata sebesar 95%. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* sangat efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi teks tanggapan.

Pengujian keefektifan dilakukan juga dengan memberikan angket respon kepada siswa. yang bisa dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 4.20

RINCIAN HASIL ANGKET RESPON SISWA

No.	Pertanyaan	Jumlah Siswa	Skor Total	Skor Maksimal	%
1.	Jenis dan ukuran huruf jelas.	37	136	185	74%
2.	Konsistensi jenis huruf.	37	147	185	79%
3.	Tampilan tidak membuat bosan.	37	149	185	81%
4.	Kualitas video yang ditampilkan jelas.	37	168	185	91%
5.	Warna yang ditampilkan menarik.	37	160	185	86%
6.	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami.	37	161	185	87%

7.	Ilustrasi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> sesuai dengan materi.	37	153	185	83%
8.	Media pembelajaran interaktif <i>genially</i> menambahkan pengetahuan siswa.	37	159	185	86%
9.	Materi pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> mudah dipahami.	37	155	185	84%
10.	Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>genially</i> memberikan pengalaman belajar yang berbeda.	37	163	185	88%
11.	Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>genially</i> mudah digunakan.	37	156	185	84%
12.	Penggunaan media pembelajaran interaktif <i>genially</i> membuat siswa termotivasi belajar.	37	166	185	90%
13.	Latihan soal pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i> mudah dipahami.	37	161	185	87%
14.	Kemudahan akses pada media pembelajaran interaktif <i>genially</i>	37	161	185	87%
15.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif <i>genially</i> menjadi lebih bervariasi.	37	159	185	86%
	Skor Keseluruhan		2354	2775	
	Rata-rata		85%		
	Kriteria		Sangat Efektif		

Tabel 4.21
HASIL ANGGKET RESPON SISWA

Aspek Penilaian	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase
Aspek Tampilan	1074	1295	83%
Kemanfaatan media pembelajaran interaktif <i>genially</i>	1280	1480	86%
Skor Total	2354	2775	85%
Skor Keseluruhan	$Nilai \frac{2354}{2775} \times 100\% = 85\%$		
Kriteria	Sangat Efektif		

Hasil angket respon siswa pada aspek tampilan berisi penilaian mengenai jenis dan ukuran huruf jelas, konsistensi jenis huruf, tampilan tidak membuat bosan, video yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik, warna yang ditampilkan menarik, bahasa yang mudah dipahami siswa, dan ilustrasi sesuai dengan materi, mendapatkan skor total sebanyak 1074 dengan persentase sebesar 83%.

Pada aspek kemanfaatan media pembelajaran interaktif *genially* berisi penilaian mengenai media pembelajaran interaktif *genially* menambahkan pengetahuan siswa, materi mudah dipahami, mudah digunakan, media membuat siswa termotivasi belajar, latihan soal mudah dipahami, kemudahan mengakses media pembelajaran interaktif *genially*, dan pembelajaran lebih bervariasi, memperoleh skor total sebanyak 1280 dengan persentase sebesar 86%.

Berdasarkan kedua hasil aspek yang terdapat pada angket respon siswa, menunjukkan adanya keefektifan pada produk tersebut. Hal ini bisa dibuktikan melalui perolehan hasil keduanya mendapatkan persentase rata-rata sebesar 85%, dari skor keseluruhan sebanyak 2354. Berdasarkan hal tersebut, produk media pembelajaran interaktif *genially* pada teks tanggapan kelas VII, termasuk kriteria produk yang sangat efektif, dan dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks tanggapan.

E. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *genially* pada teks tanggapan ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan melihat efektivitas atau kegunaan produk dalam pembelajaran. Terdapat beragam model pada jenis metode penelitian ini, salah satu yang dipakai pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan diantaranya, *Analyse* (analisis), *Design* (desain) *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).

Tahap *analyse* (analisis) adalah tahap pertama dalam model pengembangan ini. Pada penelitian ini, dilakukan wawancara kepada salah satu guru, dan penyebaran angket kepada siswa yang berperan sebagai responden sekaligus sasaran klien untuk uji coba produk. Hasil yang didapatkan pada wawancara kebutuhan, diketahui bahwa SMP Kusuma Bangsa Bogor sudah menggunakan Kurikulum Merdeka khususnya pada jenjang kelas VII. Pada proses pembelajarannya guru sudah menggunakan media pembelajaran di kelas, tetapi penggunaannya belum beragam atau bervariasi. Media yang digunakan hanya sebatas pada buku teks dan salindia *Powerpoint*.

Pernyataan tersebut menjadi salah satu penyebab pembelajaran di kelas masih belum kondusif, beberapa siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi di kelas, dan tidak antusias dalam pembelajaran, sehingga kondisi kelas menjadi pasif karena keterlibatan siswa belum maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Guru sudah menggunakan media berbasis teknologi, namun belum sepenuhnya digunakan secara maksimal. Hal ini juga yang menjadi faktor kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya materi teks tanggapan, yaitu karena terbatasnya media pembelajaran, sehingga media pembelajaran yang tersedia belum bisa membuat siswa merasa antusias dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, diperlukan pengembangan media pembelajaran.

Hasil yang didapatkan pada penyebaran angket kebutuhan siswa, disimpulkan bahwa sebagian siswa tidak memahami materi yang disampaikan

di kelas khususnya materi teks tanggapan. Siswa merasa kehilangan antusias dan sering bosan dalam pembelajaran. Hal tersebut yang menyebabkan siswa tidak aktif di kelas. Berdasarkan hasil angket tersebut, diperoleh hasil sebesar 73% dengan kategori “setuju” untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran, dan siswa memerlukan adanya media pembelajaran yang bervariasi dan dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai.

Tahap *design* (desain) adalah tahap kedua dalam model pengembangan ini. Tahap ini fokus utamanya adalah menggunakan hasil analisis kebutuhan untuk merancang struktur dan isi pembelajaran. Tahap desain adalah tahap penting yang menentukan bagaimana materi pembelajaran akan dirancang dan dikembangkan. Perancangan ini akan mengacu pada hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Prosesnya meliputi tiga tahapan yaitu menentukan struktur materi dan pembelajaran, membuat rancangan awal produk, dan membuat instrumen validasi ahli, tes, angket respon guru dan siswa. Tahap desain dalam model ADDIE sangat penting untuk memastikan bahwa setiap komponen pembelajaran dapat tersusun dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Ini merupakan dasar untuk pembuatan materi pembelajaran yang efektif dan efisien.

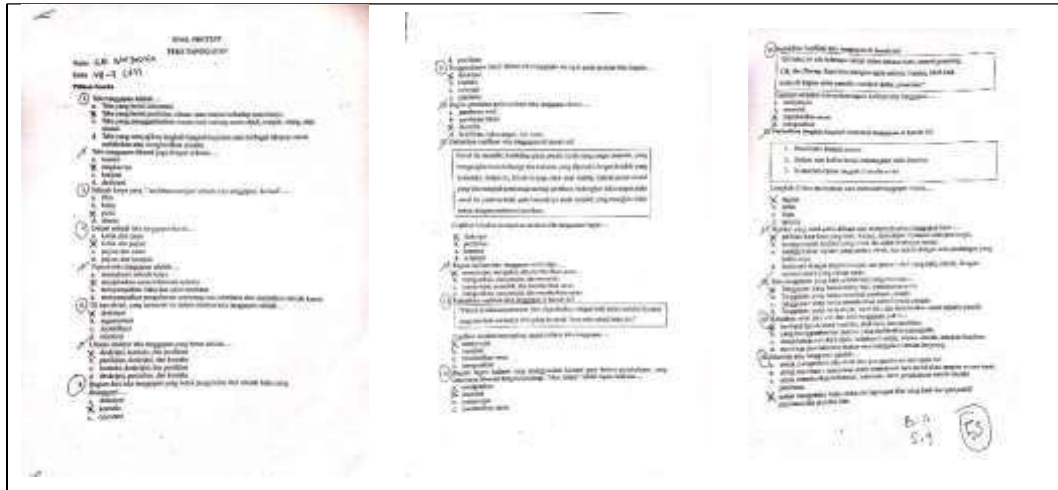
Tahap *development* (pengembangan) terdiri dari mengembangkan produk, memvalidasi produk, dan merevisi produk. Pada tahap mengembangkan produk, media pembelajaran interaktif *genially* yang sudah dirancang akan mulai diproses untuk menjadi produk utuh. Prosesnya yaitu dengan menambahkan materi, menentukan latihan soal, membuat kuis dan *ice breaking*, menambahkan beberapa fitur interaktif, menyelaraskan warna, menentukan ukuran dan jenis huruf yang digunakan, dan menambahkan ilustrasi.

Produk yang telah dikembangkan akan mulai dilakukan validasi kepada masing-masing ahli diantaranya yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Tujuan validasi ini adalah untuk menentukan kelayakan dari produk media pembelajaran interaktif *genially*. Validator terdiri dari dua dosen Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan sebagai validator ahli media dan bahasa, serta salah satu guru bahasa Indonesia SMP Kusuma Bangsa Bogor sebagai validasi ahli materi.

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari validasi ahli, diperoleh hasil validasi media sebesar 90%, hasil tersebut termasuk ke dalam kategori “Sangat Layak.” Kemudian pada validasi bahasa didapatkan hasil sebesar 87% dengan kriteria “Sangat Layak.” Pada validasi materi diperoleh hasil sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak.” Berdasarkan hasil uji kelayakan melalui validasi ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *genially* memenuhi kriteria sangat layak, dan bisa diujicobakan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Tahap *Implementation* (Implementasi), tahap ini adalah tahap keempat dari model pengembangan ADDIE. Produk yang telah diuji kelayakannya akan masuk ke tahap penerapan, pada lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya yaitu pembelajaran di kelas. Uji coba dilakukan secara terbatas dengan jumlah siswa sebanyak 37 orang. Pada tahap implementasi ini, terdiri dari tiga kegiatan yaitu, pemberian soal *pretest* sebanyak 10 soal pilihan ganda di awal pembelajaran sebagai salah satu uji efektifitas, kemudian dilanjutkan dengan pengujian produk media pembelajaran interaktif *genially* pada materi teks tanggapan yang di dalamnya terdapat latihan, kuis, dan permainan. Tahap akhir dari implementasi ini adalah pemberian soal *posttest* dengan jumlah soal yang sama di akhir pembelajaran, serta pemberian angket respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan pada hasilnya. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh oleh siswa sebesar 52, kemudian pada pelaksanaan *posttest*, nilai siswa meningkat dengan perolehan hasil sebesar 87. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan hasil *pretest* dan *posttest* salah satu siswa berikut ini.

Gambar 4.2 Hasil *pretest* Siti Nuryasmin

Soal	Jawab	Benar	Salah	Benar	Salah	Benar	Salah
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.
17.
18.
19.
20.

Gambar 4.3 Hasil *posttest* Siti Nuryasmin

Pada *pretest* terdapat beberapa pertanyaan yang tidak terjawab dengan benar oleh siswa tersebut, sehingga nilai yang didapatkan yaitu sebesar 55. Pada pelaksanaan *posttest*, nilai yang didapatkan meningkat menjadi 100, siswa tersebut berhasil menjawab semua soal dengan benar. Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *genially* memberikan hasil yang baik, dibuktikan dengan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis teks tanggapan melalui media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada teks tanggapan.

Tahap *evaluation* (evaluasi), tahap ini dilaksanakan untuk menguji efektivitas produk. Pada tahap ini, akan dilakukan teknik pengumpulan data dengan memberikan angket respon guru dan siswa, yang akan dijadikan sebagai data respon terhadap produk media pembelajaran. Hasil yang diperoleh

dari angket respon guru yaitu sebesar 95% dengan kategori sangat efektif. Kemudian hasil angket respon siswa diperoleh sebanyak 85% dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan perolehan kedua hasil angket respon, maka bisa dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi teks tanggapan.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada tahap uji produk. Keterbatasan terletak pada penggunaan ponsel. Karena tidak semua siswa pada saat uji coba produk membawa ponsel ke kelas, sehingga beberapa dari mereka tidak bisa menggunakan media pembelajaran interaktif *genially* ini di kelas. Selain itu, pada saat uji coba, ditemukan beberapa siswa yang kesulitan mengakses media pembelajaran interaktif *genially* karena wilayah sekolah tidak memiliki jaringan internet yang bagus. Media pembelajaran interaktif *genially* ini bersifat *online*, sehingga diperlukan jaringan internet yang stabil. Keterbatasan lainnya yaitu diperlukan *headset* sebagai alat bantu untuk mendengarkan video pembelajaran, karena jika diputar secara bersamaan di satu ruangan kelas, suara video tidak akan terdengar jelas, sehingga menghambat penerimaan informasi.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran menggunakan *genially*, pada materi teks tanggapan kelas VII SMP Kusuma Bangsa Bogor, didapatkan simpulan dari penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif *genially* dikembangkan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang sebelumnya sudah dilakukan. Penelitian ini sudah sesuai dengan langkah-langkah model ADDIE yang dilakukan secara tersusun dan terencana dengan baik. Model ADDIE terdiri dari, Analyse (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Produk media pembelajaran interaktif *genially* pada teks tanggapan terdiri dari sampul, menu media pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi teks tanggapan yang terdiri dari pengertian, struktur, contoh dan ragam kalimat teks tanggapan. Kemudian terdapat kuis kilat, permainan, latihan kelompok, penilaian diri, dan daftar pustaka. Maka dapat disimpulkan, media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* pada materi teks tanggapan, dikatakan layak dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas.
2. Produk yang telah dikembangkan telah melalui proses kelayakan, sehingga menjadi sebuah produk yang layak diujicobakan dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif *genially* pada teks tanggapan dinyatakan layak dengan bukti validasi yang dilakukan oleh tiga ahli, diantaranya validasi ahli materi, bahasa, dan media. Kevalidan produk pada validasi ahli media memperoleh hasil sebesar 90% dengan kategori sangat layak, validasi ahli bahasa dengan hasil sebesar 87% dengan kategori sangat layak, dan validasi materi memperoleh hasil sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Maka bisa disimpulkan melalui ketiga hasil validasi, media pembelajaran interaktif *genially* sangat layak

digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi pelajaran teks tanggapan.

3. Media pembelajaran interaktif *genially* pada teks tanggapan dinyatakan efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan melalui perolehan nilai *pretest* dan *posttest*, serta angket respon guru dan siswa. Pada pelaksanaan *pretest* yang semua mendapatkan nilai rata-rata sebesar 52, mengalami kenaikan yang signifikan pada pelaksanaan *posttest*, yaitu mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87. Selain itu, keefektifan dilihat dari perolehan skor pada angket respon guru dengan skor sebesar 95%, dan mendapatkan skor sebesar 85% pada angket respon siswa, kedua hasil angket respon tersebut memenuhi kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif *genially* dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, dikarenakan memperoleh respon yang baik dari guru dan siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat saran yang diajukan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *genially* pada teks tanggapan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti.
2. Media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, media ini dapat menambah berbagai jenis media pembelajaran sehingga lebih bervariasi. Media pembelajaran interaktif ini juga dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses mengajar.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif *genially* dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru, khususnya mengenai materi teks tanggapan yang disajikan melalui media pembelajaran interaktif *genially*. Selain itu, siswa dapat mempelajari materi dengan mudah, karena media pembelajaran interaktif *genially* ini dapat digunakan

di mana pun dan kapanpun dengan sifatnya yang praktis. Sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan, antusiasme, dan motivasi siswa untuk belajar.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat rekomendasi yang diajukan pada penelitian diantaranya:

1. Media pembelajaran interaktif *genially* pada teks tanggapan memerlukan ponsel sebagai sarana pembelajarannya, maka dari itu siswa diharapkan menyediakan ponsel saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *genially* ini.
2. Ponsel yang digunakan sebaiknya selalu terhubung dengan internet yang mempunyai jaringan stabil, sehingga dapat meningkatkan kemudahan penggunaan media pembelajaran interaktif *genially* ini.
3. Penggunaan alat bantu berupa *headset* untuk memudahkan menerima informasi yang terdapat dalam video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020) *Apa itu Infografis: Jenis, Fungsi, Contoh, Tools & 7 Cara Membuatnya*. [Online]. Diakses dari <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-infografis/>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Aprilia, I.N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor*. (Skripsi). Sarjana, Universitas Pakuan, Bogor.
- Aprilia, P. (2020). *Mengenal Microsite: Penjelasan dan Manfaatnya untuk Bisnis Anda?*. [Online] Diakses dari https://www.niagahoster.co.id/blog/microsite-adalah/#Apa_itu_Microsite.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Z. (2017). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Batubara, H.H. *Media Pembelajaran Digital*. (2021). Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Dinamaryati, D. (2021). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Genre dengan Media Pembelajaran Kartu Topik untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyusun Teks Tanggapan di SMPN 4 Bolo Kelas IX-3 Semester I Tahun Pelajaran 2020/. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 328–339. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.57>
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Frensivitasari, A., Ariesta, R., & Kurniawan, R. (2020). Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Berdasarkan Film Pendek Siswa Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(3), 276–283. <https://doi.org/10.33369/jik.v4i3.12999>
- Ginting, J.O., Kusmana, A., & Sinaga, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Menulis Teks Tanggapan Biografi Siswa Kelas VII SMP di Kota Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12 (3), 232.
- González, M. (2019). Genially. Genial interactive books [TRANSLATION]. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado* (INTEF). https://doi.org/10.4438/2695-4176_OTEpdf10_2019_847-19-134-3

- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Begonzarbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Gumanti, T.A., Yunidar., Syahrudin. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Immawati, S.N. (2023). *Course vs Pelatihan: Mana yang Lebih Cocok Untukmu?*. [Online]. Diakses dari <https://jayjay.co/course-vs-pelatihan#:~:text=Padahal%2C%20course%20atau%20kursus%20adalah,pe mbelajaran%20tertentu%20yang%20biasanya%20singkat>.
- Kartika, W. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Canva Berbasis Kearifan Lokal Materi Teks Prosedur Kelas XI di SMAN 2 Kota Bogor. (Skripsi). Sarjana, Universitas Pakuan, Bogor.
- Kholis, N. (2022). Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis *Genially* dan *Book Creator*. *As-Salam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 83-85.
- Ni'mah, K., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media *Genially* Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Lailiyah, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD. *JPGSD*, 06 (07), 1150 - 1159.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33–43.
- Maknunah, U., Umayaroh, S., & Cholifah, P. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbasis Digital Materi Jenis-Jenis Pekerjaan pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(1), 65–86. <https://doi.org/10.17977/um065v3i12023p65-86>
- Meirani, & Ayuni, R. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Economic Edu*, 1(2), 100–109.

<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/eoedu/article/view/1360/1056>

- Nandy. (2023). *Review Novel Elegi Haekal Karya Dhia'an Farah*. Diakses pada 21 Oktober 2023, dari <https://www.gramedia.com/best-seller/review-novel-elegi-haekal-karya-dhiaan-farah/>.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry., Priskila, R., Putra, P. B. A. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5 (2), 128-134.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Romualdi, K. B., Sudrajat, A., & Aman, A. (2023). Development of Genially Interactive Multimedia on Materials for the National Movement Organization for Middle School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1166–1180. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3139>
- Rinjani, S. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Safitri, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Tema 8 Subtema Manusia dan Lingkungan. (Skripsi). Sarjana, Universitas Pakuan, Bogor.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Santoso, A. N., Salsabila, & E., Haeruman. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dengan Model Discovery Learning pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 6(2), 39-50.
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 4(1), 99–107.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Subarna, R., Sofie D., C. Erni, S. (2021). *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, S. (2019) Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga: Yogyakarta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suhada, S., Ishak, Z., Bahu, K., Amali, L.N., & Rahmatin, U. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Fitur *Mind Map*. *Jurnal Technopreneur (JTech)*, 9(1), 1 - 6. <https://doi.org/10.30869/jtech.v9i1.649>
- Swasti, M., Hutapea, N.M., & Suanto, E. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Discovery Learning pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 5*, 87-97.
- Tasril, V., & Putri, R. E. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Ilmiah Core IT*, 7(1), 21-26.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13-27.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Wulandari, M.M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. (Skripsi). Sarjana, Universitas Pakuan, Bogor.
- Yanto, P. Tri, D. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *19(1)*, 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>.
- Yasa, K, A, P., Ariawan, K, U., Sutaya, I, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI Mipa dan Ips di SMA Negeri 3 Singar 12. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 2(14), 202.
- Yolanda, A., Santa., Indriani R. S. (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 (01).
- Yulianti, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Balon Kalimat pada Materi Membaca Teks Tanggapan Kelas IX Masa Pandemi Covid-19 di Smpn 1 Sukaresik. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 50–64. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v6i1.6469>.

Lampiran . Surat Keputusan



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

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

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
 Nomor : 3510/SK/DFKIP/VI/2024

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 Bahasa Indonesia 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/XX/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
- Memperhatikan** :
- Laporan dan permintaan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam rapat staf pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan** :
- Pertama** :
- Mengangkat Saudara
- | | | |
|----------------------------|---|-----------------------|
| Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. | : | Pembimbing Utama |
| Ruyatul Hilal M., M.Pd. | : | Pembimbing Pendamping |
- | | | |
|---------------|---|--|
| Nama | : | SITI NURHAFIDZATUL AZKA |
| NPM | : | 032120019 |
| Program Studi | : | PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA |
| Judul Skripsi | : | PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GENIALLY PADA MATERI TEKS TANGGAPAN KELAS VII SMP KUSUMA BANGSA BOGOR |
- Kedua** :
- Kepada yang bersangkutan dibertakutkan 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 seperunya.



Tembusan :

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

RIWAYAT HIDUP



Siti Nurhafidzatul Azka, atau yang akrab disapa Azka, lahir di Bogor, 31 Agustus 2002. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan suami istri, Bapak Hasanudin dan Ibu Siti Solihat. Azka menempuh pendidikan di SDN Cibeureum 02 lulus pada tahun 2014. Kemudian ia melanjutkan ke sekolah menengah pertama di MTs Negeri Kota Bogor lulus pada tahun 2017, dan meneruskan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 01 Tamansari lulus tahun 2020. Pada tahun 2020, ia melanjutkan pendidikannya ke perguruan tinggi dengan menjadi mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Pakuan Bogor.