

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *WEBSITE GENIALLY* PADA SUBTEMA
KEKAYAAN SUMBER ENERGI DI INDONESIA**

Pendekatan *Research and Development* pada Peserta
Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Julang
Kota Bogor Semester Genap Tahun
Pelajaran 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti
Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Arni Rosida

037119099

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *WEBSITE GENIALLY* PADA SUBTEMA KEKAYAAN
SUMBER ENERGI DI INDONESIA

Pendekatan *Research and Development*
pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Julang
Kota Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2022/2023

Arni Rosida (037119099)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Santa, M.Pd.
NIK 1.1011047556

Pembimbing Pendamping,



Fitri Siti Sundari, M.Pd
NIK 1.1012030604

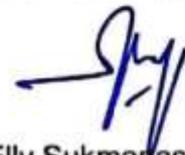
Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



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

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DI SIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari : Kamis

Tanggal : 19 Oktober 2023

Nama : Ami Rosida

NPM : 037119099

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Fitri Siti Sundari, M.Pd.	
2	Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.	
3	Dr. Lina Novita, M.Pd.	

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



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

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially* pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia yang sudah saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Pogram Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor adalah hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

Apabila suatu saat nanti menemukan seluruh atau sebagian ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, maka saya bersedia menerima sanksi-sanksi sesuai peraturan-peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 14 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,



Ami Rosida
NPM. 037119099

ABSTRAK

Arni Rosida. 037119099. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis website genially pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia di kelas IV SD Negeri Julang. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini melibatkan masing-masing satu orang dosen ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta melibatkan satu orang guru. Subyek pada penelitian ini adalah guru kelas IV-A dan peserta didik kelas IV-A di SD Negeri Julang Kota Bogor tahun akademik 2022/2023 dengan jumlah 24 peserta didik. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website genially sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator diperoleh hasil akhir validasi ahli media sebesar 87%, ahli bahasa sebesar 95%, ahli materi dosen sebesar 95% dan ahli materi guru sebesar 96% dengan rata-rata hasil 94% yang termasuk pada kriteria "Sangat Layak". Serta berdasarkan hasil kuesioner respon peserta didik yang memperoleh hasil sebesar 88% dan guru yang memperoleh hasil sebesar 94%, yang keduanya tergolong kriteria "Sangat Baik" diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Website Genially*, Kekayaan Sumber Energi.

ABSTRACT

Arni Rosida. 037119099. This study aims to develop and determine the feasibility of genially website-based interactive learning media on the subtheme of wealth of energy sources in Indonesia in class IV SD Negeri Julang. The method in this study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research involved one lecturer each of media experts, linguists, and material experts, and involved one teacher. The subjects in this study were class IV-A teachers and class IV-A students at SD Negeri Julang Bogor City in the 2022/2023 academic year with a total of 24 students. From the results of the study it can be concluded that the interactive learning media based on the genially website is very feasible to use in learning. This is based on the results of validation conducted by validators obtained the final results of media expert validation of 87%, language experts of 95%, lecturer material experts of 95% and teacher material experts of 96% with an average result of 94% which is included in the "Very Feasible" criteria. As well as based on the results of the student response questionnaire which obtained a result of 88% and the teacher who obtained a result of 94%, both of which were classified as "Very Good" criteria applied in learning.

Keywords: *Interactive learning media, Website Genially, Wealth of Energy Sour.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil Aalamiin, segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially* pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia” dengan baik.

Penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dilengkapi dengan subyek penelitian di SD Negeri Julang Tahun 2023 Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia Pembelajaran 3 pada Kelas IV. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

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

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

4. Santa, M.Pd selaku Pembimbing Utama yang senantiasa dengan tulus memberikan bimbingan, arahan dan motivasi.
5. Fitri Siti Sundari, M.Pd selaku Pembimbing Pendamping yang senantiasa dengan tulus memberikan bimbingan, arahan dan motivasi.
6. Sandi Budiana, M.Pd selaku Wali Dosen kelas D yang senantiasa memberikan nasehat serta motivasinya.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membekali ilmu pengetahuan.
8. Syaepudin, M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Julang Kota Bogor yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
9. Soeharmi, M.Pd selaku Guru Kelas IV-A SD Negeri Julang Kota Bogor atas kerjasama, bantuan dan dukungannya.
10. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Dodi dan Ibu Aas yang menjadi kekuatan besar bagi penulis. Terima kasih telah memberikan segenap cinta dan kasih sayang, doa yang tak pernah putus, senantiasa memotivasi dan memberikan dukungan penuh dalam hal kelancaran dan kesuksesan penulis.
11. Adik-adik tersayang, Mirdad Jumay, Deri Aldiansyah, dan Aril Abdul Mujib. Terima kasih atas semangat, doa, cinta, motivasi yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikadikku.
12. Sahabatku, Novita Anggraini dan Yulia Fauziah yang selalu membersamai penulis dalam perjuangan menyelesaikan skripsi.

13. Teman-teman PGSD 2019, khususnya teman-teman Kelas D atas pengalaman berharga selama belajar dibangku perkuliahan.

14. Semua pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, semangat, dukungan, dan doa baik yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan adanya saran dan kritik dari semua pihak guna penyempurnaan skripsi ini lebih lanjut. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembacanya pada umumnya.

Bogor, 14 Agustus 2023

Arni Rosida

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
BUKTI PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIK	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Kerangka Berpikir	33
C. Penelitian Relevan	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan ..	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian	47
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	49
E. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil Pengembangan	57

B. Pembahasan.....	88
C. Keterbatasan Penelitian	95
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI	96
A. Simpulan	96
B. Saran	99
C. Rekomendasi	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	105

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	28
Tabel 3.1 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Website Genially</i>	41
Tabel 3.2 Nama Tim Ahli	45
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Penelitian	47
Tabel 3.4 Lembar Observasi	50
Tabel 3.5 Lembar Wawancara	51
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa	52
Tabel 3.8 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	53
Tabel 3.9 Kisi-kisi Respon Peserta Didik dan Guru	53
Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Media	55
Tabel 3.11 Kriteria Respon Peserta Didik dan Guru	56
Tabel 4.1 Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	59
Tabel 4.2 Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia	60
Tabel 4.3 Hasil Revisi Ahli Media	63
Tabel 4.4 Hasil Validasi Pertama Ahli Media	65
Tabel 4.5 Hasil Validasi Kedua Ahli Media	66
Tabel 4.6 Hasil Revisi Ahli Bahasa	69
Tabel 4.6 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	72
Tabel 4.7 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	73
Tabel 4.8 Hasil Revisi Ahli Materi Oleh Dosen	75
Tabel 4.9 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Oleh Dosen	76
Tabel 4.10 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Oleh Dosen	77
Tabel 4.11 Hasil Revisi Ahli Materi Oleh Guru	78
Tabel 4.12 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Oleh Guru.....	79
Tabel 4.13 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Oleh Guru	80
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli Pertama	81
Tabel 4.15 Kategori Tingkat Kelayakan	81
Tabel 4.19 Hasil Kuesioner Respon Guru	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Genially (Makarim dkk., 2023)	22
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan ADDIE	37
Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli	82
Gambar 4.2 Diagram Hasil Kuesioner Peserta Didik dan Guru	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi	105
Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian	106
Lampiran 3 Surat Balasan Izin Prapenelitian dari SD	107
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	108
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian dari SD	109
Lampiran 6 Hasil Observasi Proses Pembelajaran	110
Lampiran 7 Hasil Wawancara Dengan Guru	113
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Media	116
Lampiran 9 Surat Validator Ahli Bahasa dan Ahli Materi Dosen	117
Lampiran 10 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Guru	118
Lampiran 11 Daftar Hadir Peserta Didik Kelas IV-A.....	119
Lampiran 12 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Media	120
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Media	123
Lampiran 14 Lembar Perbaikan Ahli Media	126
Lampiran 15 Surat Keterangan Validitas Ahli Media	127
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	128
Lampiran 17 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa	131
Lampiran 18 Lembar Perbaikan Ahli Bahasa	135
Lampiran 19 Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa	136
Lampiran 20 Lembar Validasi Pertama Ahli Materi Dosen.....	137
Lampiran 21 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Dosen	140
Lampiran 22 Lembar Perbaikan Ahli Materi Dosen.....	144
Lampiran 23 Surat Keterangan Validitas Ahli Materi Dosen	145
Lampiran 24 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Guru	146
Lampiran 25 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Guru	149
Lampiran 26 Lembar Perbaikan Ahli Materi Guru	153
Lampiran 27 Surat Keterangan Validitas Ahli Materi Guru.....	154
Lampiran 28 Perhitungan Hasil Validasi Tim Ahli	155
Lampiran 29 Lembar Hasil Kusioner Respon Peserta Didik	156
Lampiran 30 Lembar Hasil Kusioner Respon Guru	159
Lampiran 31 Hasil Perhitungan Kusioner Respon	160
Lampiran 32 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Genially pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia	161
Lampiran 33 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	166
Lampiran 34 Riwayat Hidup	167

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era revolusi industri 4.0 saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Dalam perkembangannya, hal ini menyebabkan terjadinya pergeseran paradigma dan praktik pendidikan yang semula bersifat menyajikan informasi (*ready to use*) sekarang menjadi membekali peserta didik dengan keterampilan mencari tahu, literasi digital, pemecahan masalah, dan kreativitas. Oleh sebab itu, perkembangan teknologi menjadi tuntutan atau tantangan baru pendidikan dalam pembelajaran. Yang dimana dunia pendidikan diharuskan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik. Dalam kaitannya dengan pemanfaatan teknologi pendidikan, guru memiliki tugas untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik, aktif, dan mudah mengingat atau memahami materi serta tidak membosankan dengan merancang sebuah pembelajaran yang mengandalkan kemajuan teknologi didalamnya. Maka dari itu, seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut dapat menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar peserta didik sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

Namun, pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara umum belum sepenuhnya memberikan manfaat dan pembelajaran yang maksimal. Permasalahan tersebut di karenakan media pembelajaran yang saat ini di gunakan lebih banyak bersifat konkret atau nyata seperti gambar atau media yang dibuat menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar sekolah. Hal itu membuat perlunya pembaharuan atau inovasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0 saat ini. Contohnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media pembelajaran interaktif berbasis *website*. Yang dimana dengan adanya media pembelajaran tersebut, tentunya dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak merasa jenuh ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara yang telah peneliti lakukan bersama dengan guru kelas IV pada tanggal 6 Maret 2023 di SD Negeri Julang Kota Bogor. Diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, 68% belum menggunakan media pembelajaran yang variatif serta berbasis digital sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya ; 1. pada saat pelaksanaan pembelajaran, 68% guru hanya mengandalkan sumber belajar berupa buku sehingga peserta didik berpusat pada materi penjelasan guru, 2. 68% guru juga hanya menggunakan media pembelajaran yang nyata seperti penggunaan gambar dan benda-benda yang ada disekitar sekolah, 3. 100% guru menyebutkan bahwa sebagian peserta didik belum maksimal dalam memahami materi dengan baik setelah pembelajaran berlangsung, 4. sekolah sudah memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai seperti laboratorium komputer, laptop, *Wi-Fi*, proyektor, tetapi 68% masih kurang maksimal dalam pemanfaatannya, 5. pemanfaatan terhadap fasilitas pembelajaran dalam kemajuan teknologi hanya 33%, karena sebatas pada penggunaan *Power Point* dan penayangan video yang bersumber dari *Youtube*, 6. diketahui 68% guru belum terampil dalam mengenal penggunaan media pembelajaran interaktif, 7. diketahui juga bahwa 100% guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website*. Sehingga hal ini membuat peserta didik merasa kurang tertarik, kurang antusias, mudah merasa bosan serta cenderung kurang terlibat aktif dan kurang maksimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Maka dari itu, diperlukannya

media pembelajaran yang lebih menarik dan tentunya dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara efektif dan menarik kepada peserta didik. Adapun salah satu alternatif media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang dapat digunakan adalah *website genially*.

Kenyataan tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Afifah dkk., (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa media pembelajaran *genially* dinyatakan layak digunakan dan dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu, didukung juga oleh penelitian yang dilakukan Anggraeni dkk., (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *website genially* dinyatakan sangat layak digunakan untuk dijadikan sebagai media atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi.

Genially merupakan sebuah *website* yang dapat mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan membuat media sebagai media pembelajaran yang interaktif. Website *genially* ini memuat fitur yang bervariasi seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi, dan jenis bahan ajar interaktif lainnya. Melalui *website genially* ini akan membuat peserta didik dalam proses belajar mengajar lebih merasa senang dan menjadi

lebih efektif lagi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *website genially* ini diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang inovatif dan pembelajaran yang disampaikan mendapat respon positif dari peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially* pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Peserta didik mudah merasa bosan serta kurang terlibat aktif dan cenderung kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan belum variatif dan berbasis digital.
3. Guru hanya mengandalkan sumber belajar berupa buku dan media yang bersifat nyata seperti gambar atau benda-benda di sekitar sekolah.
4. Peserta didik kurang maksimal dalam memahami materi dengan baik setelah pembelajaran berlangsung.
5. Belum maksimalnya pemanfaatan fasilitas sarana dan prasarana dalam menunjang pembelajaran berbasis teknologi.
6. Pemanfaatan fasilitas pembelajaran hanya sebatas penggunaan *power point* dan penayangan video dari *youtube*

7. Kurangnya keterampilan guru dalam mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif.
8. Belum digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis *website*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalahnya menjadi :

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Julang, Kota Bogor, Jawa Barat.
2. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia Pembelajaran ke-3.
3. Materi yang dibahas dalam penelitian ini terdiri dari dua integrasi mata pelajaran yaitu IPA dan Bahasa Indonesia. Mata pelajaran IPA memuat materi jenis-jenis sumber energi. Selanjutnya, mata pelajaran Bahasa Indonesia memuat materi wawancara.
4. Tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Website Genially* menggunakan model ADDIE.
5. Uji kelayakan terhadap produk pada peserta didik dan guru kelas IV-A SD Negeri Julang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Dari Segi Teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk kemajuan proses pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran.
 - b. Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* ini diharapkan dapat menjadi sebuah landasan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga diharapkan bisa memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.
2. Dari Segi Praktis
 - a. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* ini diharapkan dapat memberikan suatu inovasi serta variasi dalam proses pembelajaran, serta dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran agar peserta didik senantiasa belajar dengan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalam serta pengetahuan baru yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar. Selain itu, dengan media pembelajaran yang baru yang lebih menarik dan efektif, dapat memudahkan pemahaman peserta didik, sehingga peserta didik lebih aktif, kreatif dan terampil dalam berpikir.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan mutu sekolah dan kualitas pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website genially* dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan dan pengalaman peneliti.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Wulandari, 2020). Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Febriyanti & Mulyaningtyas (2022) dan Nasher & Aditya (2022) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan informasi dan mendukung proses pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang bisa digunakan sebagai sarana meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, sangat penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran (Cahyani dkk., 2020).

Maulidta & Sukartiningsih (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat berbasis teknologi yang

dapat membuat kualitas pembelajaran menjadi berkualitas dan alat tersebut dikatakan interaktif karena berfungsi sesuai dengan preferensi pengguna.

Menurut Dewi dkk., (2018) media pembelajaran interaktif merupakan media ajar yang bermanfaat sebagai perantara dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar dimana pemberi serta penerima informasi didorong untuk terlibat dalam percakapan satu sama lain.

Media pembelajaran interaktif juga merupakan sebuah media berisi materi pembelajaran yang dalam penggunaannya terdapat interaksi antara pengguna dan media tersebut, sehingga sangat efektif dalam proses mengajar karena dapat mengatasi rasa jenuh peserta didik terhadap proses mengajar (Gunawan dkk., 2022:1).

b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran memiliki ciri atau karakter tersendiri yang tentunya memberikan kemudahan pada penggunaannya.

Karakteristik media pembelajaran interaktif menurut Puspasari (2020) yaitu menyediakan semua hal yang dibutuhkan oleh pengguna sehingga memudahkan pengguna untuk mengoperasikan baik dengan bantuan maupun dengan mandiri.

Media pembelajaran interaktif juga berpusat pada satu titik yang artinya materi di dalamnya fokus terhadap materi yang akan dipelajari.

Karakteristik terpenting media pembelajaran interaktif ini adalah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan media ataupun objeknya saja. Namun, peserta didik juga diuntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran (Trimansyah, 2021).

Menurut Wulandari (2020) dan Fikri & Madona, (2018:138) karakteristik dari media pembelajaran interaktif yaitu:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
- 4) Sistematis dalam pengertian berstruktur/ berurutan.
- 5) Jelas dan menarik dalam arti penggunaan bahasa yang lugas, tidak interpretatif dan penggunaan ilustrasi yang jelas.
- 6) Mudah digunakan dan mudah disebarluaskan.

Selain beberapa karakteristik yang telah dipaparkan di atas, Batubara (2021:160) berpendapat bahwa karakteristik dari media pembelajaran interaktif meliputi :

- 1) Mengandung kombinasi teks, gambar, audio, video dan tombol.
- 2) Menyajikan materi pelajaran secara linier atau secara bebas.
- 3) Dapat menampilkan kuis yang disertai dengan umpan balik.
- 4) Bisa dibaca menggunakan Smartphone dan komputer.

- 5) Bisa disajikan melalui halaman situs web.
- 6) Mudah diperbaharui dan disebarluaskan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Adapun kelebihan media pembelajaran interaktif antara lain: multimedia fleksibel digunakan, melayani kecepatan belajar individu, bersifat kaya isi, interaktif, lebih komunikatif, mudah dilakukan perubahan, lebih leluasa mengembangkan kreativitas (Fikri & Madona, 2018:137).

Menurut Pratiwi (2018) media pembelajaran interaktif memiliki sederet keunggulan yang diantaranya :

- 1) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Menambah motivasi pembelajaran selama proses belajar mengajar hingga didapat tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 3) Sistem pembelajaran lebih interaktif.
- 4) Mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekadar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

Swara (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif juga memiliki beberapa kelebihan yakni dapat melatih pembelajar (peserta didik) lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, pendidik dituntut untuk inovatif dan kreatif setiap saat dalam mencari terobosan pembelajaran, dan tercapainya

tujuan pembelajaran yang diinginkan karena motivasi peserta didik yang terpacu dan meningkat.

Tidak hanya kelebihan, media pembelajaran interaktif juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menurut Pratiwi (2018), yaitu harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga, penggunaannya harus pada perangkat PC atau laptop dan pendidik (guru) harus memiliki kemampuan untuk mengoperasikan program ini.

Menurut Nugraha dkk., (2020) kekurangan dari penggunaan media pembelajaran interaktif antara lain :

- 1) Biaya yang relatif mahal pada tahap awal pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif,
- 2) Perlunya peningkatan kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia interaktif agar dalam proses penyampaian semakin mudah.
- 3) Perhatian pemerintah dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif masih terbilang kurang,
- 4) Belum memadainya fasilitas untuk pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif pada daerah tertentu.

d. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Manfaat media pembelajaran interaktif bagi proses pembelajaran peserta didik mencakup semua manfaat yang

dimiliki oleh media pembelajaran visual, audio, dan video karena media pembelajaran interaktif mengkombinasikan keunggulan dari beberapa format media pembelajaran (Batubara, 2021:160).

Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif ialah dapat meningkatkan minat, motivasi peserta didik serta meminimalisir kesulitan belajar, karena dalam media pembelajaran interaktif menyajikan bahan ajar atau materi pelajaran dengan cara menyenangkan, lebih efektif dan efisien (Lehan dkk., 2023).

Menurut Trimansyah (2021) secara umum manfaat media pembelajaran interaktif adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Dengan bantuan media pembelajaran interaktif penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung kepada seorang guru.
- 8) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 9) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat media pembelajaran interaktif menurut Yuliana dkk., (2022) yaitu dapat memperjelas penyajian pesan sehingga memperlancar proses pembelajaran yang secara tidak langsung akan mempengaruhi hasil belajar. Kemudian, media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi dan interaksi yang mendorong mereka untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya masing-masing, serta dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Selain yang telah dipaparkan di atas, terdapat sederet manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Wibawanto (2018:7), antara lain sebagai berikut.

- 1) Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas mata pelajaran yang sulit.
- 2) Mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan

pelajaran lebih hidup dan menarik.

- 3) Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu.
- 4) Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan suatu pelajaran.
- 5) Menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam indera, melatihnya memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar

e. Pemilihan Media Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran yang efisien dan efektif memerlukan persiapan pemilihan media yang baik (Zuhro, 2021). Maka dari itu, pemilihan media sangatlah penting untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pemilihan media tidak ada media yang bagus dan jelek. Pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan materi peserta didik yang disampaikan oleh guru.

Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada pertimbangan yang logis dan lengkap agar media pembelajaran yang dipilih dapat digunakan dengan baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Batubara, 2021:8).

Menurut Fikri & Madona, (2018:22) dan Arsyad, (2019:69) prinsip-prinsip umum dalam pemilihan media pembelajaran harus dipertimbangkan dari beberapa hal, di antaranya tujuan pemilihan

dan penggunaannya, karakteristik peserta didik dan media pembelajaran yang dipergunakan, motivasi, partisipasi, dan umpan balik yang ditimbulkan oleh media pembelajaran interaktif.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran interaktif menurut Arsyad, (2019:71). Antara lain:

- 1) Pemilihan media sesuai tujuan yang ingin dicapai, berpedoman kepada salah satu atau gabungan dua atau tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan).
- 2) Tepat untuk kontribusi isi pelajaran yang sifatnya konsep, fakta, prinsip, atau generalisasi. Supaya dapat memudahkan proses pembelajaran secara efektif, dibutuhkan media yang selaras dan sesuai dengan keperluan mental peserta didik dan tugas pembelajaran.
- 3) Luwes, bertahan, dan praktis. Media yang dipilih sebaiknya dapat mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana sekaligus digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya.
- 4) Guru terampil menggunakannya, guru bisa mengoperasikan media dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang dikatakan efektif untuk kelas kecil belum tentu sama efektifnya untuk kelas tinggi,

ataupun media yang efektif untuk kelompok kecil belum tentu dikatakan sama efektifnya untuk kelompok besar, kelompok sedang dan perorangan.

- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis yaitu harus jelas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis media pembelajaran interaktif merupakan media atau perantara yang ditujukan untuk membantu proses pembelajaran sehingga dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan media tersebut, dan nantinya dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Website Genially

a. Pengertian Website Genially

Menurut Sekarini, (2021) *website* merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakaian komputer yang terhubung ke internet. *Website* dapat diartikan juga sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video ata gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis (Sari & Sunarti, 2019). Dalam *website* memuat berbagai halaman yang dapat dijangkau, salah satunya *genially*.

Genially merupakan aplikasi *online* gratis yang dapat menghidupkan konten pembelajaran yang berkualitas, interaktif dan dapat mencakup 3 modalitas belajar peserta didik yaitu

visual, auditori, dan kinestetik (Permatasari dkk., 2021). Pendapat tersebut didukung juga oleh penelitian Aliyah (2022) dan Kholis (2022) yang menyebutkan bahwa *genially* adalah *platform* atau media berbasis *online* gratis yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, berkualitas dan mudah.

Genially adalah salah satu media pembelajaran online yang dapat membantu guru untuk membuat media ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa materi presentasi, game, video pembelajaran dan lainnya (Enstein dkk., 2022).

Genially juga merupakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik berupa bahan presentasi, video pembelajaran, game edukasi, dan jenis bahan ajar lainnya (Astuti dkk., 2022).

b. Karakteristik Genially

Website genially memiliki hal menarik yang menjadi ciri khas atau karakteristiknya. Menurut Hermita dkk., (2022) secara umum media *genially* memiliki karakteristik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Di sisi lain, *Genially* memungkinkan peserta didik untuk dapat berbagi pengetahuan dan meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik.

Menurut Ni'mah dkk., (2022) *Genially* memiliki fitur-fitur yang lebih menarik dan bervariasi seperti adanya templatetemplate dengan berbagai tema. Media ini juga dapat digunakan untuk membuat game *quiz* sesuai dengan materi yang ingin diajarkan,

menginput media lain dari situs lain secara online misal, *youtube*, *youtube music*, *spotify*, dan dapat pula digunakan pada banyak situs online lainnya, serta dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang berasal dari media dalam perangkat komputer itu sendiri. Pendapat tersebut didukung juga oleh penelitian Astuti dkk., (2022) dan Ni'mah et al., (2022) media *genially* mencakup fitur yang bervariasi yaitu presentasi, animasi atau video, infografis, poster elektronik, kuis, dan games yang mampu memberikan media pembelajaran interaktif bagi peserta didik.

Website genially dapat menambahkan interaktivitas dan animasi ke konten digital, yang membuat siswa lebih terlibat, dan membantu mereka sadar akan apa yang harus mereka capai dalam pembelajaran (Kholis, 2022).

Berikut contoh pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*.



Gambar 2.1 Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Genially (Makarim dkk., 2023)

c. Kelebihan dan Kekurangan Genially

Adapun kelebihan *website genially* ialah menyediakan fitur-fitur yang sangat menarik. Sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan tidak membosankan dengan materi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar (Afifah dkk., 2022).

Media *genially* dapat diakses secara *online*, sehingga untuk mengaksesnya hanya perlu laman atau link dari media *genially* tersebut, dan tidak perlu memindahkan data presentasi secara manual seperti biasanya. Hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam mengakses materi di media *genially* tersebut melalui gawai atau laptop masing-masing di mana saja dan kapan saja (Ni'mah dkk., 2022).

Website genially ini sangat mudah digunakan, jangkauannya luas, bisa membuat berbagai macam media pembelajaran, dan dilengkapi dengan berbagai macam gambar, ikon, template, warna, dan *font* yang tidak terhitung jumlahnya sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar yang menghasilkan peningkatan prestasi belajar (Elsabela, 2022).

Permatasari dkk., (2021) berpendapat bahwa kelebihan dari *website genially* meliputi:

- 1) Membuat konten yang memikat audiens pengguna tidak perlu memiliki keahlian pemograman atau desain, karena tersedia ratusan template.

- 2) Membuat konten yang interaktif sehingga mendukung pengalaman visual interaktif yang dapat meningkatkan komunikasi dengan audiens.
- 3) Membuat presentasi interaktif, modul interaktif, infografi dan lain-lain sesuai dengan sumber daya didaktik abad 21. Kreasi animasi dan interaktif yang terintegrasi dengan fasilitas internet.
- 4) Membuat desain interaktif dan animasi yang memainkan komponen visual yang tersedia.

Selain kelebihan, *website genially* tentunya memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari *website genially*, antara lain: *genially* tidak bisa digunakan secara *offline*, dikarenakan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik berbeda sehingga dikhawatirkan peserta didik tidak bisa belajar mandiri, tidak bisa belajar dimanapun dan kapanpun (Febrina dkk., 2023).

Ditinjau dari sisi penggunaannya, *website genially* dapat dikatakan cukup rumit bagi pemula. Sehingga perlu kesabaran dan ketekunan dalam mempelajarinya (Yuniastuti dkk., 2021:99).

Adanya pembatasan akses bagi kreator yang tidak memiliki akses premium, untuk menggunakan fitur yang disediakan juga menjadi salah satu kekurangan dari *website genially*. Hal tersebut membuat pengguna atau kreator tidak dapat menggunakan seluruh fitur yang ada pada *website genially* (Permatasari dkk., 2021).

d. Fitur-Feat Genially

Genially adalah platform yang dapat diakses pada portal: <https://genial.ly/> dan dapat digunakan untuk membuat presentasi, gambar interaktif, video presentasi, *gamify* (konten dengan model gim), infografis, panduan dan materi pelatihan (Kholis, 2022). Pendapat tersebut didukung oleh penelitian (Ratniati & Harahap, 2022) dan Yuniastuti dkk., (2021:98) yang menjabarkan bahwa banyaknya fitur pada *website genially* yang dapat digunakan untuk optimalisasi pembelajaran. Salah satunya pengguna dapat membuat presentasi, infografis, *gammification*, video presentasi, gambar interaktif, dan masih banyak lagi lainnya. Hal yang menarik adalah, pengguna dapat menikmati semua fitur tersebut dengan gratis, meskipun tidak secara penuh, fitur gratisnya sudah lebih dari cukup jika digunakan untuk alat bantu pembelajaran.

Pengguna dapat memanfaatkan fitur yang ada dalam *website genially* untuk membuat konten menjadi lebih hidup dan interaktif (Permatasari dkk., 2021). Fitur yang tersedia pada *website genially* antara lain :

- 1) *Teks*: untuk menuliskan naskah materi yang akan dijadikan konten.
- 2) *Picture*: untuk menyisipkan gambar dari device yang pengguna miliki atau internet

- 3) *Background*: untuk mengatur background sesuai dengan tema yang diinginkan pengguna.
- 4) *Hyperlink*: untuk membuat pintasan menuju ke lokasi lain dalam halaman kerja saat ini, atau membuka dokumen yang disimpan di server jaringan, intranet, atau internet.
- 5) *Smartbloks*: untuk membuat graifk, data, dan tabel ke dalam halaman kerja.
- 6) *Interactive elements*: untuk membuat tombol dan dan pintasan dalam lembar kerja yang membuat hasil produk menjadi interaktif.
- 7) *Resources*: menampilkan berbagai macam pilihan gambar stiker, ikon, ilustrasi yang dapat dipilih pengguna untuk ditambahkan ke dalam lembar kerja.
- 8) *Insert*: untuk menambahkan rekaman audio, music, video atau link simulasi ke dalam lembar kerja.

e. Langkah Penggunaan Genially

Langkah penggunaan *genially* menurut Aliyah, (2022) dapat dilihat sebagai berikut.

- 1) Buka halaman <https://genial.ly/> di *google chrome* atau aplikasi pencarian lainnya.
- 2) Buat akun (*sign up*), yaitu mendaftar melalu email dengan cara memasukkan nama lengkap, alamat email dan *password*.

- 3) Periksa notifikasi email dari *genially*, selanjutnya apabila sudah masuk, klik "*Confirm your email address*" dan *genially* pun siap digunakan.
- 4) Pilih "*education*", dikarenakan *genially* akan digunakan untuk keperluan pendidikan.
- 5) Pilih peran, apabila sebagai guru maka pilih peran *a teacher*.
- 6) Pilih tingkatan studi yang akan diampu, apabila untuk tingkat SD maka pilih *Elementary School*.
- 7) Apabila sudah lengkap, maka laman *genially* akan secara otomatis mengarahkan pada menu "*start*", dan akun pun akan siap digunakan.

Apabila akun telah dibuat, dan ingin mengaksesnya, maka berikut langkah-langkahnya:

- 1) Silahkan masuk pada web www.genial.ly dan klik log in pada menu dikanan atas, lalu kita akan diarahkan pada halaman sign in.
- 2) Masuk menggunakan *account* yang telah dibuat dengan 2 pilihan cara, yaitu melalui akun google atau memasukkan email dan passwordnya.
- 3) Anda akan memasuki halaman utama *genially*. Apabila sudah memasuki halaman utama, maka anda sudah siap untuk menggunakan *genially*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disintesis bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* ialah

media pembelajaran *online* dan gratis yang dapat melibatkan peserta didik dan guru untuk berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Penyajian media pembelajaran ini tersedia dalam bentuk fitur interaktif seperti fitur menggambar, majalah digital, game edukatif, *gamification*, video presentasi, gambar interaktif, template presentasi, infografis, video, Eposter, dan kuis. Media *genially* ini tentunya dapat memicu antusiasme peserta didik ketika proses pembelajaran.

f. Materi Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia

1) Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
IPA	3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1 Mengidentifikasi berbagai sumber energi yang ada disekitar.
		3.5.2 Menelaah sumber energi yang ada disekitar.
	4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	4.5.1 Menemukan berbagai sumber energi yang ada disekitar.
		4.5.2 Menyajikan berbagai sumber energi yang ada disekitar.

Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	3.3.1 Menguraikan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
		3.3.2 Menyimpulkan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
	4.3 Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk te666ks tulis.	4.3.1 Merumuskan laporan hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks.
		4.3.2 Menyelesaikan laporan hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks

Penelitian yang akan di teliti pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* ini akan lebih terfokus pada pembelajaran ke-3 yang memuat dua mata pelajaran yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengenai jenis-jenis sumber energi dan Bahasa Indonesia mengenai wawancara.

2) Materi Pembelajaran Jenis-Jenis Sumber Energi (IPA)

Sumber energi adalah segala sesuatu di sekitar kita atau di alam yang mampu menghasilkan suatu energi baik yang kecil

maupun besar yang dapat dimanfaatkan untuk kelangsungan hidup (Kandi & Winduono, 2018:2).

Sumber energi secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu sumber energi yang dapat diperbaharui dan sumber energi yang tidak dapat diperbaharui (Kandi & Winduono, 2018:3).

Sumber energi yang dapat diperbarui menurut Silitonga & Ibrahim (2020:12) merupakan sumber energi yang tidak akan habis meskipun digunakan secara terus-menerus. Sumber energi ini dapat memperbarui diri. Ada pula sumber energi yang bisa diusahakan atau dibuat oleh manusia. Meskipun demikian, kita tetap harus bijak dan hemat dalam menggunakannya (Kandi & Winduono, 2018:17). Menurut Silitonga & Ibrahim (2020:12), contoh dari sumber energi yang dapat diperbaharui yaitu:

- a) Matahari, merupakan sumber energi yang paling utama bagi kehidupan manusia dan terjamin keberadaannya di muka bumi.
- b) Air, adalah energi yang menghasilkan tenaga air atau *hydropower* dengan cara memanfaatkan gerakan air dari bendungan atau memanfaatkan aliran air yang mengalir.
- c) Angin, adalah energi yang dihasilkan udara dan berhembus di permukaan bumi. Energi angin bisa diubah jadi mekanik dengan tujuan menghasilkan usaha.

- d) Panas Bumi, adalah sumber energi yang berasal dari perut bumi. Panas dari dalam bumi ini dapat dimanfaatkan dalam bentuk uap panas.
- e) Biomassa, adalah energi yang dihasilkan dari keseluruhan makhluk hidup, baik itu hidup atau mati.

Menurut Kandi & Winduono (2018:21) sumber energi yang tidak dapat diperbaharui merupakan sumber-sumber energi yang akan habis. Sumber energi tersebut juga tidak dapat diperbaharui lagi. Contoh dari sumber energi yang tidak dapat di perbaharui diantaranya:

- a) Batu Bara, adalah bahan bakar fosil karena terbuat dari tumbuhan yang pernah hidup dan sudah mati sejak juta tahun yang lalu.
- b) Minyak Bumi, adalah bahan bakar fosil yang berbentuk cair dan terbentuk dari sisa-sisa organisme laut purba, seperti tumbuhan, ganggang, dan bakteri. Minyak bumi biasanya digunakan sebagai bahan bakar kendaraan.
- c) Gas Bumi, adalah bahan bakar fosil yang terbentuk dari tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme yang hidup jutaan tahun yang lalu. Gas bumi digunakan sebagai bahan bakar kompos gas atau LPG dan pembangkit listrik.

3) Materi Pembelajaran Wawancara (Bahasa Indonesia)

Fadhallah, (2021:85) menjelaskan wawancara adalah komunikasi yang dapat dilakukan dengan tatap muka antara

dua pihak atau lebih untuk mendapatkan informasi. Kriteria wawancara yang baik yaitu wawancara yang mudah dipahami dan dimengerti bahasanya, menggunakan pertanyaan yang terbuka serta menggunakan pertanyaan dari hal yang lebih umum ke hal yang lebih khusus.

Wawancara tentu memiliki tujuan di dalamnya. Adapun tujuan dari kegiatan wawancara menurut Sasono, (2021:26) adalah sebagai berikut:

- a) Bahan informasi, misalnya berkaitan dengan masalah pendidikan, sosial, budaya, politik, ekonomi, dan lain-lain.
- b) Bahan opini, misalnya pendapat dan tanggapan narasumber terhadap suatu masalah.
- c) Bahan cerita, misalnya untuk mendukung penulisan karya sastra.
- d) Bahan biografi, misalnya riwayat hidup tokoh yang akan ditulis.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan wawancara menurut Sasono, (2021:28) yaitu diawali dengan menentukan tema atau topik wawancara, menentukan narasumber yang disesuaikan dengan topik wawancara, mengetahui identitas narasumber secara umum, menghubungi atau mengonfirmasi narasumber yang diwawancarai, membuat garis besar atau daftar pertanyaan, mengurutkan daftar pertanyaan, mempelajari

masalah yang berkaitan dengan topik wawancara, dan mempersiapkan alat bantu untuk mencatat hasil wawancara.

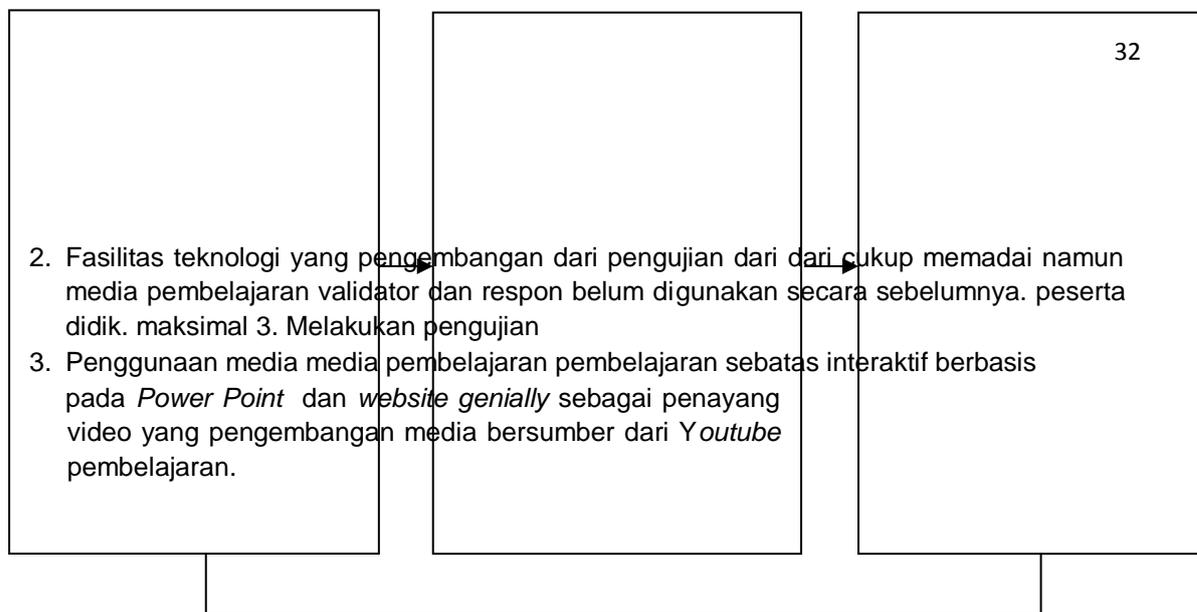
B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dibuat kerangka sebagai berikut. Media pembelajaran interaktif merupakan media atau perantara yang ditujukan untuk membantu proses pembelajaran sehingga dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan media tersebut, dan nantinya dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengembangan ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*.

Genially ialah media pembelajaran berbasis *website online* yang dapat melibatkan peserta didik dan guru untuk berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Penyajian media pembelajaran ini tersedia dalam bentuk fitur interaktif seperti fitur menggambar, majalah digital, game edukatif, *gamification*, video presentasi, gambar interaktif, template presentasi, infografis, video, Eposter, dan kuis. Media *genially* ini tentunya dapat memicu antusiasme peserta didik ketika proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat digambarkan kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut.

Keadaan Awal	Proses Pengembangan	Hasil Pengembangan
1. Media pembelajaran interaktif berbasis belum variatif dan berbasis digital.	1. Merancang media pembelajaran proses pembelajaran berbasis <i>website genially</i> . 2. Melakukan	1. Produk media yang digunakan dalam pembelajaran interaktif berbasis <i>website genially</i> . 2. Mendapatkan hasil



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

C. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan (Putri, 2022) Univeristas PGRI Silampari, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, mengenai pengembangan media pembelajaran ular tangga. Penelitian yang dikembangkan berbasis *genially* dengan judul “Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis aplikasi *genially* dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri Lubuklinggau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media Permainan Ular

Tangga Berbasis Aplikasi Genially dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan skor rata-rata 0,82. Kemudian kualitas media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi *Genially* dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis dengan skor rata-rata 90,93%. Dan hasil analisis uji efektifitas mendapatkan skor rata-rata 85,18% sehingga dikategorikan efektif. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan Media

Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi *Genially* dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 4 Lubuklinggau valid, praktis dan efektif.

2. Selanjutnya pada penelitian (Afifah dkk., 2022) mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahas Indonesia. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini berbasis *genially* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil validasi media pembelajaran interaktif mendapatkan persentase kelayakan sebesar 94%, dari hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 100%, dari hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 92%. Kemudian dari hasil uji coba terbatas dengan 8 orang siswa mendapatkan persentase 89,7%. Berdasarkan dari hasil tersebut dapat dirangkum bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Dongeng kelas III Sekolah Dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN A. Metode, Prosedur Penelitian, dan Tahapan Pengembangan

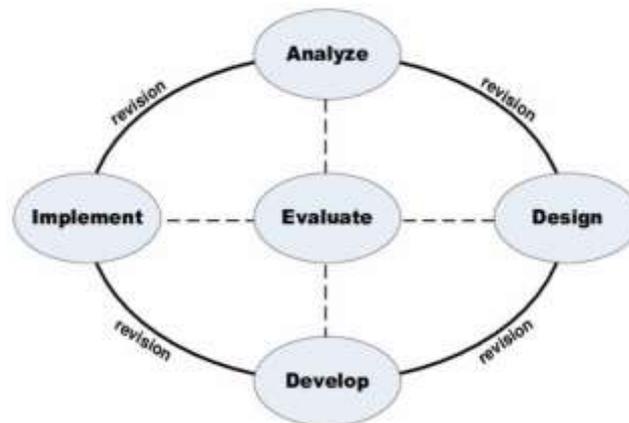
1. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*). Menurut Sugiyono (2019:297), metode *Research and Development* ialah cara ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas suatu produk tertentu.

Penelitian R&D diterapkan sebagai upaya mencari solusi atas suatu kebutuhan atau permasalahan dalam bentuk penciptaan produk tertentu, dengan cara mengembangkan produk baru atau melengkapi dan menyempurnakan produk yang sudah ada secara bertanggung jawab (Fitri & Haryanti, 2020:67).

2. Prosedur Penelitian

Pengembangan produk dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif digital berbasis *website genially* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran ke-3 kelas IV-A SD Negeri Julang. Dalam mengembangkan produk media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan tujuan penelitian, membutuhkan tahapan-tahapan yang logis dan sistematis. Maka peneliti menggunakan model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan Addie (Anggraeni dkk., 2019)

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam model *ADDIE*, pada tahap ini dilakukannya analisis dengan mengamati situasi dan permasalahan pembelajaran yang terjadi di sekolah, dengan melihat peluang dapat teratasinya masalah melalui produk yang dikembangkan serta sudah atau belum diterapkannya produk. Menurut Hidayatullah dkk., (2022) tahap analisis dilakukan dengan menganalisis permasalahan dan kebutuhan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini dilakukan untuk mendesain atau merancang media pembelajaran yang diharapkan secara jelas dan rinci. Menurut Fatia, (2020) kegiatan perancangan produk dilaksanakan sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap pembelajaran. Terdiri dari menentukan kompetensi dasar dan indikator, serta membuat *storyboard* dari

produk atau media pembelajaran yang akan dibuat dan dikembangkan. Hasil pada tahap perancangan (*design*) ini yaitu produk awal.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan memuat kegiatan realisasi dari produk awal yang telah dibuat pada tahap perancangan (*design*) sehingga menghasilkan produk baru. Menurut Herlina & Saputra, (2022) pada tahap ini peneliti merealisasikan desain media yang telah tersusun untuk kemudian dilakukan validasi produk kepada para ahli. Selanjutnya dilakukan revisi untuk memperbaiki produk agar dapat tercapainya tujuan dari pengembangan produk serta layaknya produk sebagai media pembelajaran.

d. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap penerapan ini, merupakan langkah yang digunakan untuk menerapkan atau mengaplikasikan produk yang telah dinyatakan layak oleh validator untuk kemudian di uji cobakan kepada peserta didik. Uji coba produk ini untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan mendapatkan respon positif dan efektif digunakan dalam pembelajaran (Susilawati & Rusdinal, 2022).

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada pelaksanaan penelitian dan pengembangan dengan model

ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan analisis berdasarkan penerapan produk atau pemberian angket yang dilakukan pada tahap sebelumnya untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan persepsi peserta didik dan guru (Latip, 2022).

3. Tahapan Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ialah model ADDIE dengan mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Julang. Adapun tahapan pengembangan model ADDIE, sebagai berikut.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2023 di kelas IV SD Negeri Julang untuk mengetahui permasalahan dan seberapa perlunya pengembangan produk media pembelajaran interaktif dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan wawancara dan observasi terhadap kondisi pembelajaran di kelas. Dengan dilakukannya pra penelitian ini, diharapkan peneliti memperoleh beberapa aspek, yaitu:

1) Analisis kebutuhan, analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang umumnya muncul dalam pembelajaran. Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SD Negeri Julang melalui observasi kelas dan wawancara guna memperoleh analisis mengenai guru dan peserta didik. Dari

pengamatan tersebut, ditemukan bahwa guru hanya mengandalkan buku tematik, media pembelajaran nyata berupa benda-benda di sekitar kelas, media *power point*, dan penayangan video dari *youtube*. Selain itu, guru belum terampil dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk peserta didik sendiri, kurang antusias dan terlibat aktif serta mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang intraktif yang salah satunya dengan media berbasis *website genially*.

- 2) Analisis Kurikulum, SD Negeri Julang menggunakan Kurikulum 2013 secara bertahap sejak tahun 2013 lalu dengan sumber belajar menggunakan buku tematik terpadu. Pada penelitian ini dipilih Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia Pembelajaran Ke-3.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Pemanfaatan *website* ini, diharapkan menjadi pilihan tepat untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, dengan deskripsi desain sebagai berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially*

Rancangan	Keterangan
-----------	------------

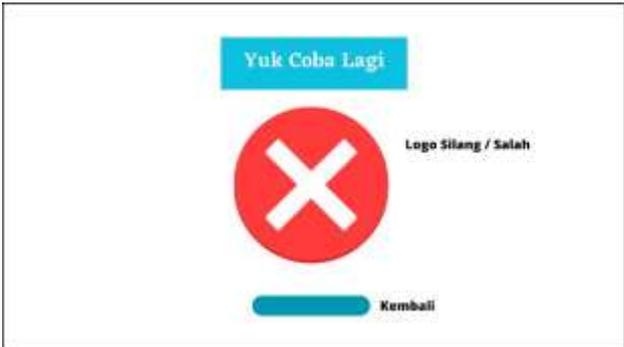
 <p>Halaman Judul (Cover)</p>	<p>Pada tampilan awal media pembelajaran akan muncul keterangan tema, subtema, pembelajaran, kelas dan sekolah. Selain itu, terdapat tombol mulai, tombol informasi dan tombol petunjuk penggunaan.</p>
 <p>Petunjuk Penggunaan</p>	<p>Tampilan yang berisikan petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berupa tombol-tombol navigasi yang dapat digunakan pada media.</p>

 <p>Profil Pengembang</p>	<p>Jika menekan tombol informasi (profil pengembang), maka akan muncul informasi mengenai mahasiswa serta dosen pembimbing.</p>
---	---

 <p>Menu</p>	<p>Setelah menekan tombol mulai pada halaman pertama, peserta didik akan diarahkan pada halaman menu yang berisikan pilihan menu</p>
--	--

<p>Kompetensi dan Indikator</p> 	<p>Tampilan yang berisikan kompetensi dasar dan 42 nergy 42 or pencapaian kompetensi dari mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p> 	<p>Tampilan yang berisikan tujuan pembelajaran dari mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia pada subtema kekayaan sumber 42nergy di Indoensia.</p>
<p>Materi Pembelajaran</p> 	<p>Pada halaman ini, berisikan tombol menuju materi pembelajaran meliputi ombol materi pembelajaran IPA dan tombol materi pembelajaran Bahasa Indonesia</p>

	<p>Tampilan yang berisikan materi pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia , yang memuat submateri sumber energy dan wawancara.</p>
<p>Isi Materi</p>	<p>Tampilan halaman latihan soal berisikan pertanyaan berupa pilihan ganda yang sesuai dengan materi yang diajarkan.</p>
<p>Latihan Soal</p> 	

	<p>Halaman ini akan muncul jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan tepat. Pada halaman ini berisi logo ceklis tanda jawaban benar, jumlah bintang yang diperoleh, dan penjelasan singkat jawaban benar.</p>
<p>Jawaban Benar</p>	
	<p>Tampilan yang akan muncul jika jawaban belum tepat, peserta didik akan diarahkan kembali ke halaman soal untuk menjawab pertanyaan dengan tepat.</p>
<p>Jawaban Salah</p>	

	Soal evaluasi menggunakan <i>google form</i> , link : https://forms.gle/om7rDq9Pip3xHLaZA
Evaluasi	

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan pengembangan ini, peneliti merealisasikan rancangan atau desain produk awal yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Dengan mengumpulkan berbagai pendukung yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*. Seperti materi pembelajaran, gambar, video pendukung materi, serta musik yang akan digunakan. Selanjutnya adalah melakukan validasi produk kepada validator yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Masukan dari tim ahli atau tim validator akan menjadi pertimbangan yang sangat penting bagi peneliti untuk kemudian di revisi hingga dinyatakan layak untuk di uji-cobakan kepada peserta didik. Adapun penjelasan mengenai para ahli, diuraikan sebagai

berikut.

- 1) Ahli media untuk menguji produk berdasarkan aspek desain tampilan, aspek audio, aspek video dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Adapun ahli media yang dipilih merupakan Kepala PUTIK Universitas Pakuan yang tentunya ahli dalam bidang ilmu komputer maupun dalam bidang pendidikan.
- 2) Ahli bahasa untuk mengkaji kaidah penulisan dan tata bahasa yang digunakan dalam produk yang dikembangkan. Validator ahli bahasa yang dipilih merupakan salah satu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) di lingkungan FKIP Universitas Pakuan dan merupakan seorang magister di bidang kebahasaan.
- 3) Ahli materi ditujukan untuk menguji kelayakan produk dari segi materi yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini, ahli materi yang dipilih yaitu salah satu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di lingkungan FKIP Universitas Pakuan yang ahli di bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan guru kelas IV-A SD Negeri Julang.

Tabel 3.2 Nama Tim Ahli

No	Tim Ahli	Nama	Instansi/Lembaga
1	Ahli Media	Aries Mesya, M.Kom.	Universitas Pakuan
2	Ahli Bahasa	Ainiyah Ekowati, M.Pd.	Universitas Pakuan
3	Ahli Materi	Fitri Siti Sundari, M.Pd.	Universitas Pakuan

4	Ahli Materi	Soeharmi, S.Pd.SD.	SD Negeri Julang
---	-------------	--------------------	------------------

d. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, produk yang telah selesai direvisi selanjutnya akan dilakukan uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada guru dan peserta didik kelas IV-A di SD Negeri Julang yang berjumlah 24 orang. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran interaktif yang dapat diukur melalui angket respon peserta didik.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan langkah terakhir pada model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, kegiatan penilaian dari pelaksanaan tahap implementasi sebelumnya, hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik setelah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* melalui penyebaran kuesioner respon peserta didik. Hasil kuesioner respon peserta didik nantinya akan digunakan peneliti untuk masukkan perbaikan media pembelajaran interaktif, apabila hasil kuesioner menunjukkan hasil bahwa produk dinyatakan sangat layak dan menarik, maka produk telah selesai dikembangkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan di SD Negeri Julang dengan beralamatkan Jl. Julang 1 No.5 RT.004/RW.002 Kelurahan Tanah Sereal, Kecamatan Tanah Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat 16161.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dimulai pada bulan November 2022 – Agustus 2023. Masa pelaksanaan penelitian tersebut terhitung mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai laporan hasil penelitian.

Berikut jadwal kegiatan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*.

Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan November 2022 – Juli 2023						
		Nov	Des	Jan – Juni	Juli	Ags	Sep	Okt
1	Penyusunan Proposal	■						
2	Seminar proposal		■					
3	Penyusunan Media <i>genially</i>			■				
4	Validasi ahli				■			
5	Uji Coba Produk					■		
6	Pengolahan Data					■		
7	Finalisasi Skripsi						■	
8	Sidang Skripsi							■

B. Populasi, Sampel, dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2019:26) menjelaskan populasi adalah objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang kemudian ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri Julang.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2019:27) sampel adalah bagian dari populasi yang mewakili populasi tersebut. Kegiatan pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV-A SD Negeri Julang. Pengambilan sampel dapat dilakukan dengan mengarah pada teknik *purposive sample* atau sampel tidak acak yang dilakukan dengan adanya tujuan tertentu.

Teknik *purposive sample* dipilih berdasarkan pertimbangan atau syarat-syarat tertentu atas dasar subjek yang diambil sebagai sampel yang paling banyak memenuhi kriteria penelitian atas dasar populasi. Hal ini dapat termasuk pada keterbatasan waktu, tenaga, atau dana peneliti.

3. Subjek Penelitian

Subjek yang dilibatkan selama pengembangan produk yaitu ahli media oleh Kepala PUTIK Universitas Pakuan, ahli bahasa oleh ahli dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) dan ahli materi oleh ahli dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan guru SD Negeri Julang. Subjek

penelitian pengujian produk dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* adalah peserta didik yang berjumlah 24 orang di kelas IV-A SD Negeri Julang, serta guru kelas IV-A SD Negeri Julang.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

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

a. Observasi

Observasi digunakan untuk pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, disertai pencatatan pada suatu keadaan. Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mengamati kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan.

b. Wawancara

Teknik wawancara dilaksanakan untuk mengumpulkan data mengenai pentingnya dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Julang, dengan menggunakan daftar pertanyaan yang berisi tentang pembelajaran dan permasalahan yang ditemukan di kelas IV SD Negeri Julang serta kebutuhan untuk menunjang kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik.

c. Angket (Kuesioner)

Angket digunakan untuk melihat kelayakan dan dijadikan rujukan untuk merevisi media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*. Angket yang digunakan peneliti adalah angket validasi ahli yang terdiri dari angket validasi ahli bahasa, angket validasi ahli media, dan angket validasi ahli materi serta angket respon peserta didik.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data sebagai penunjang penelitian. Adapun instrumen penelitian yang digunakan, meliputi :

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan pada saat melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan informasi serta memahami kondisi dan persoalan yang terjadi di kelas sesuai dengan keadaan yang sebenarnya untuk kemudian dapat memberikan solusi yang tepat. Berikut lembar observasi yang dilakukan peneliti.

Tabel 3.4 Lembar Observasi

No	Daftar Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan materi di kelas?		
2	Apakah peserta didik terlihat antusias saat proses pembelajaran berlangsung?		
3	Apakah peserta didik berpartisipasi untuk menjawab pertanyaan guru?		
4	Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi siswa?		

5	Apakah peserta didik mengalami kesulitan ketika guru menjelaskan materi di kelas?		
6	Apakah media pembelajaran yang digunakan memudahkan peserta didik untuk belajar?		
7	Perluakah adanya pengembangan media pembelajaran?		

b. Lembar Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV sebagai bagian dari tahap analisis kebutuhan, untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung serta untuk mengetahui kondisi peserta didik dan guru. Adapun kisi-kisi lembar wawancara sebagai berikut.

Tabel 3.5 Lembar Wawancara

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kesulitan-kesulitan yang dialami ibu sebagai guru ketika mengajar?	
2	Apakah peserta didik antusias saat pembelajaran berlangsung?	
3	Faktor apa saja yang menyebabkan guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran?	
4	Apakah peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik setelah pembelajaran berlangsung?	
5	Apakah ibu sudah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi?	
6	Media pembelajaran apa saja yang ibu gunakan?	
7	Bagaimana media pembelajaran yang diperlukan peserta didik?	
8	Apakah ibu mengenal atau menguasai penggunaan media pembelajaran interaktif?	
9	Apakah sekolah dan guru pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>website genially</i> ?	
10	Bagaimana fasilitas teknologi yang dimiliki oleh sekolah?	

c. Lembar Validasi Ahli

Angket atau lembar validasi ahli dalam penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aspek kebahasaan, aspek media, dan aspek materi pembelajaran yang dikembangkan. Pemberian angket validasi ahli kepada validator dilakukan sebelum tahap implementasi produk. Selanjutnya angket validasi ahli dianalisis untuk melihat kelayakan dan dijadikan rujukan untuk merevisi atau memperbaiki media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* agar memperoleh produk yang lebih baik. Berikut kisikisi dari lembar validasi ahli.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

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

(Cahyani dkk., 2021)

Tabel 3.7 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	1,10

	Ketepatan tanda baca	2,3
	Keterbacaan	4,5,6,7,8,9
	Keefektifan	14
	Kejelasan informasi	11,12,13,15
	Jumlah	15

(Cahyani dkk., 2021)

Tabel 3.8 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

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

(Cahyani dkk., 2021)

d. Instrumen Respon Peserta Didik dan Guru

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru mengenai keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Kemudian, instrumen ini diberikan setelah implementasi produk. Berikut kisi-kisi respon peserta didik dan guru.

Tabel 3.9 Kisi-kisi Respon Peserta Didik dan Guru

No	Indikator	Nomor Butir
1	Penyajian	1,3,4,9
2	Materi	2
3	Manfaat	5,8
4	Daya Tarik	6,7,10
	Jumlah	10

(Rahmawati, 2022)

D. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Analisis kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan angket validasi ahli berupa komentar, saran dan masukan yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan reduksi data, yaitu data yang diperoleh dirangkum dan dipilih hal-hal yang pokok serta difokuskan pada hal-hal yang penting data disajikan dalam bentuk uraian singkat atau dalam bentuk tabel dan penjelasan yang bersifat deskriptif. Hal ini dilakukan untuk memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan untuk merencanakan kegiatan selanjutnya. Kemudian pada tahap terakhir yaitu penyimpulan data, dimana data yang diperoleh disimpulkan untuk dapat menjawab rumusan masalah.

2. Teknik Kuantitatif Sederhana

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif sederhana yang berkaitan dengan data numerik. Hasil angket (kuesioner) akan dihitung kemudian dianalisis guna mendapatkan gambaran tentang tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Angket Validasi Ahli

Penggunaan kuesioner ditujukan untuk mengetahui kevalidan instrumen. Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini, validitas dimaksudkan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Skala pengukuran yang

digunakan adalah skala likert yang ditafsirkan ke dalam angka

15. Masing-masing menunjukkan kriteria (1) Sangat Tidak Baik,

(2)

Kurang Baik, (3) Cukup Baik, (2) Baik, (5) Sangat Baik. Hasil data dari validasi tersebut kemudian di analisis setiap skor item

jawaban dari pertanyaan dalam angket dengan menggunakan

rumus perhitungan sebagai berikut. (Fitri & Haryanti, 2020:265)

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

Keterangan :

P = Persentase skor yang diperoleh

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Media

No	Kriteria	Kualifikasi
1	81% - 100%	Sangat Layak (Digunakan tanpa revisi)
2	61% - 40%	Layak (Dapat digunakan dengan revisi kecil)
3	41% - 20%	Kurang Layak (Disarankan tidak digunakan karena perlu revisi)
4	21% - 40%	Tidak Layak (Tidak boleh digunakan)
5	<20%	Sangat Tidak Layak (Tidak boleh digunakan)

(Fitri & Haryanti, 2020:265)

b. Angket Respon Peserta Didik

Penggunaan angket dilaksanakan setelah implementasi produk atau setelah produk diuji coba di kelas. Angket ini

ditujukan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Berikut rumus yang digunakan untuk menganalisis perolehan atau perhitungan skor rata-rata. (Fitri & Haryanti, 2020:265)

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

Keterangan :

P = Persentase skor yang diperoleh

Σx . = Jumlah skor yang diperoleh

Σxi = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut.

Tabel 3.11 Kriteria Respon Peserta Didik dan Guru

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
<20%	Sangat Tidak Baik

(Ferdiansyah dkk., 2020:150)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Pengembangan produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* subtema kekayaan sumber energi di Indonesia pada materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia. Muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berisi materi jenis-jenis sumber energi, dan muatan pelajaran Bahasa Indonesia berisi materi wawancara yang disajikan dengan kombinasi berbagai media seperti gambar, teks, video, dan audio. Media pembelajaran interaktif ini dapat diakses menggunakan laptop maupun *smartphone* yang efektif digunakan peserta didik saat pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Dalam mengembangkan media ini, dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berikut deskripsi hasil pengembangan dari lima tahapan yang telah dilakukan.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam proses penelitian dan pengembangan model ADDIE. Selain untuk memperkuat data awal, kegiatan wawancara observasi dengan guru menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan

media pembelajaran interaktif. Tahap ini dilakukan pada tanggal 6 Maret 2022 meliputi beberapa sub-tahapan, yakni sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan, dilakukan melalui pengamatan untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik melalui wawancara dan observasi di kelas IV SD Negeri Julang sebagai studi pendahuluan. Setelah melakukan wawancara dan observasi di kelas, diperoleh analisis guru dan peserta didik.

1) Analisis guru, ditemukan bahwa guru hanya mengandalkan buku tematik, media pembelajaran yang ada di sekitar, serta penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang sebatas pada penayangan video dari *youtube*, dan penggunaan *powerpoint*. Selain itu, guru belum terampil dalam mengenal media pembelajaran interaktif. Sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

2) Analisis peserta didik, berdasarkan permasalahan yang ditemui ketika pembelajaran berlangsung, belum bervariasinya media pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik kurang antusias, kurang terlibat aktif, dan mudah merasa bosan. Hal tersebut menjadi dasar pengembangan produk, yakni kebutuhan dalam penggunaan media

pembelajaran berbasis teknologi di sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang bervariasi. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*.

- b. Analisis Kurikulum, SD Negeri Julang menggunakan Kurikulum 2013 dengan sumber belajar menggunakan Buku Tematik Terpadu. Pada penelitian ini, dipilih Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia Pembelajaran ke-3 dengan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia.

Berikut ini adalah Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dari kedua muatan pelajaran.

Tabel 4.1 Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.5	Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1	Mengidentifikasi berbagai sumber energi yang ada disekitar.
		3.5.2	Menelaah sumber energi yang ada disekitar.
4.5	Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	4.5.1	Menemukan berbagai sumber energi yang ada disekitar.
		4.5.2	Menyajikan berbagai sumber energi yang ada disekitar.

Tabel 4.2 Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.3	Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	3.3.1	Menguraikan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
		3.3.2	Menyimpulkan informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan
4.3	Melaporkan hasil wawancara menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks tulis.	4.3.1	Merumuskan laporan hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks
		4.3.2	Menyelesaikan laporan hasil wawancara menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif dalam bentuk teks

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk merancang desain tampilan, mengumpulkan materi, gambar, video, *backsound*, soal, membuat kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan desain tampilan yang menarik dengan berbagai *background colorfull*, audio, contoh gambar dan video yang sesuai, fitur latihan soal dan evaluasi, dan tombol navigasi yang fungsional. Setelah perancangan awal sudah selesai dibuat, produk siap untuk direalisasikan dan kemudian diberikan penilaian oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini digunakan untuk merealisasikan rancangan desain media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* yang telah dibuat sebelumnya yang kemudian akan dilakukan pengujian produk untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi ahli diuraikan sebagai berikut.

a. Deskripsi Validasi Ahli

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

Validasi ahli terdiri dari tiga bidang yaitu media, bahasa dan materi. Validasi ini dilakukan oleh empat validator yang terdiri dari ahli media yaitu Bapak Aries Maesya, M.Kom dosen ahli dibidang komputer yang merupakan Kepala PUTIK Universitas Pakuan, ahli bahasa yaitu Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd dosen ahli dibidang bahasa indonesia di lingkungan FKIP Universitas Pakuan, ahli materi dosen yaitu Ibu Fitri Siti Sundari, M.Pd dosen ahli di bidang pendidikan guru sekolah dasar di lingkungan FKIP Universitas

Pakuan, dan ahli materi guru yaitu Ibu Soeharmi, S.Pd.SD guru ahli di bidang pendidikan sekolah dasar yang merupakan guru kelas IV-A di SD Negeri Julang. Validasi dilakukan sebanyak dua kali hingga produk dapat dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi atau perbaikan.

Angket yang disajikan berupa 15 pertanyaan dengan penilaian skor antara 1 hingga 5 jumlah skor ideal, maka jika 15 pertanyaan yang bersangkutan dengan 5 jumlah skor ideal akan memperoleh 75 skor maksimal. Penilaian kelayakan dari para ahli dapat ditemukan persentase melalui rumus berikut.

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

Berikut uraian hasil uji dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen dan ahli materi guru.

1) Ahli Media

Validasi oleh ahli media ini ditujukan untuk mengetahui informasi berupa kritik dan saran yang membangun demi ketercapaiannya media yang dikembangkan oleh peneliti untuk dapat menjadi produk yang lebih baik. Aspek yang dinilai meliputi desain *website genially* dan desain pengoperasian media pembelajaran interaktif *website genially*. Hasil validasi oleh ahli media ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

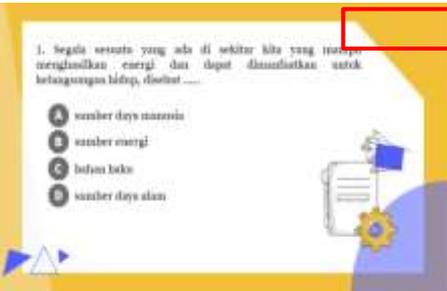
- a) Pilih pewarnaan serta tata letak teks yang sesuai dengan *background* pada halaman sampul atau *cover* agar mudah terbaca.
- b) Tambahkan detail pada tombol interaktif agar mudah dipahami oleh peserta didik.
- c) Perbaiki dan pilih audio yang sesuai agar tidak terlalu mengganggu konsentrasi belajar peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran.
- d) Tambahkan tombol kembali ke halaman depan atau menu pada bagian latihan soal.
- e) Kurangi jumlah soal pada bagian latihan soal menjadi 5 buah soal.

Berikut beberapa perubahan tampilan media yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Setiap perbaikan pada tampilan media di tandai dengan kotak berwarna merah.

Tabel 4.3 Hasil Revisi Ahli Media

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
 <p>Pewarnaan teks kurang sesuai sehingga tidak terbaca</p>	 <p>Warna teks diubah sehingga mudah terbaca</p>

 <p>Contoh Sumber Energi yang dapat diperbaharui</p> <p>1. Energi matahari merupakan sumber energi yang paling utama bagi berbagai manusia dan kegiatan kehidupannya di muka bumi. Pemanfaatannya oleh manusia adalah dengan menggunakan alat-alat yang berfungsi mengubah energi surya menjadi energi listrik.</p> <p>2. Energi angin merupakan energi yang dihasilkan olehnya dan berkembang di permukaan bumi. Energi angin bisa diubah jadi berbagai dengan tujuan menghasilkan tenaga. Untuk itu perlu ada yang berkolaborasi dengan ketegangan keteknikan manusia di muka bumi.</p>	 <p>Contoh sumber energi yang dapat diperbaharui</p> <p>1. Energi matahari merupakan sumber energi yang paling utama bagi berbagai manusia dan kegiatan kehidupannya di muka bumi. Pemanfaatannya oleh manusia adalah dengan menggunakan alat-alat yang berfungsi mengubah energi surya menjadi energi listrik.</p> <p>2. Energi angin merupakan energi yang dihasilkan olehnya dan berkembang di permukaan bumi. Energi angin bisa diubah jadi berbagai dengan tujuan menghasilkan tenaga. Untuk itu perlu ada yang berkolaborasi dengan ketegangan keteknikan manusia di muka bumi.</p>
<p>Tombol interaktif kurang detail hanya berupa symbol</p>	<p>Tombol interaktif diubah menjadi tulisan agar mudah digunakan</p>
 <p>TEMA 3 KEKAYAAN SUMBER ENERGI DI INDONESIA</p>	 <p>XXXXXXXX</p> <p>TEMA 3 KEKAYAAN SUMBER ENERGI DI INDONESIA</p>
<p>Audio terlalu berirama sehingga dapat mengganggu konsentrasi peserta didik</p>	<p>Audio disesuaikan agar tidak mengganggu konsesntrasi peserta didik</p>
	<p>Jumlah soal pada bagian latihan dikurangi menjadi 5 soal untuk mengefektifkan waktu</p>

	
<p>10 soal untuk latihan soal terlalu banyak dikhawatirkan kekurangan waktu untuk mengisi evaluasi</p>	
	
<p>Tidak ada tombol kembali pada bagian latihan soal</p>	<p>Tombol kembali ditambahkan pada bagian latihan soal</p>

Hasil validasi pertama oleh ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Pertama Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Desain/ tampilan	Kemenaarikan bentuk gambar	11	15
		Ketepatan tata letak huruf dan gambar	20	25
		Kejelasan gambar dan suara	18	20

2	Pemrograman	Konsistensi penggunaan tombol	4	5
		Kejelasan navigasi	5	5
		Kemudahan dalam penggunaan	4	5
Jumlah			62	75

$$Persentase = \frac{62}{75} \times 100\% = 83\%$$

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

Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* setelah dilakukan revisi produk.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Desain/ tampilan	Kemenarikan bentuk gambar	13	15
		Ketepatan tata letak huruf dan gambar	20	25

		Kejelasan gambar dan suara	18	20
2	Pemrograman	Konsistensi penggunaan tombol	4	5
		Kejelasan navigasi	5	5
		Kemudahan dalam penggunaan	5	5
Jumlah			65	75

$$Persentase = \frac{65}{75} \times 100\% = 87\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini berada di kategori “sangat layak digunakan untuk diujicobakan” dengan memiliki nilai antara 81-100%. Artinya produk pengembangan dianggap layak untuk digunakan di lapangan tanpa revisi.

2) Ahli Bahasa

Ahli bahasa ini memberikan penilaian, komentar, serta saran terhadap media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian tata bahasa, ketepatan tanda baca, konsistensi penggunaan istilah, keefektifan, dan variasi penyampaian jenis informasi. Hasil validasi oleh ahli bahasa ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a) Pada sampul depan identitas SDN Julang dihapus (terlalu khusus), jika sesuai dengan judul skripsi tidak perlu dihapus.

- b) Halaman catatan perbaiki menjadi "Jika peserta didik kesulitan menggunakan media ini, silahkan gunakan tombol bantu yang ada di pojok kanan atas".
- c) Judul halaman kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi penulisannya kapital semua dan hilangkan bullet pada kata "KD".
- d) Tujuan pembelajaran judul penulisannya kapital semua dan setiap kalimat pada tujuan diakhiri dengan tanda titik.
- e) Materi Bahasa Indonesia pada bagian cara membuat pertanyaan wawancara, sebelum tanda baca ':' jangan gunakan spasi.
- f) Pada bagian sumber energi perbaiki penulisan kata menjadi "Sumber energi adalah segala sesuatu di sekitar kita atau di alam yang mampu menghasilkan suatu energi kecil maupun besar"
- g) Penulisan kata "diisi" digabung atau tidak menggunakan spasi.
- h) Pada bagian manfaat matahari, sebelum tanda seru jangan gunakan spasi dan kata 'sebagai' penulisannya kecil.
- i) Petunjuk soal nomor 1 pada latihan soal ubah kata "dari 5 soal" menjadi "atas 5 soal".
- j) Hilangkan kata "kamu" pada petunjuk soal nomor 2.
- k) Pada petunjuk soal nomor 4. Ubah kata "kamu" menjadi "peserta didik", dan penulisan kata "soal" tidak berulang.

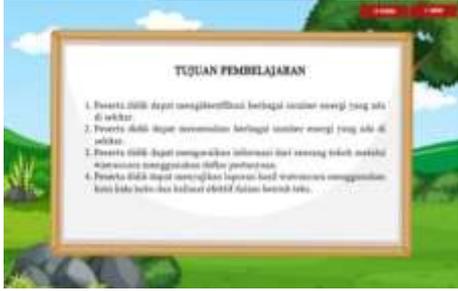
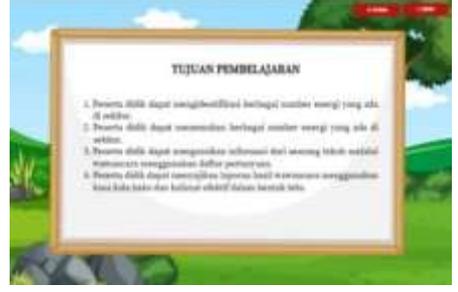
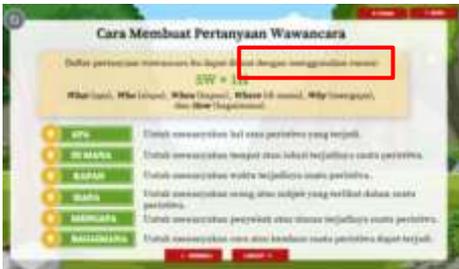
- l) Pada halaman evaluasi, petunjuk soal nomor 1 dan 6 ubah kata “isian” menjadi “uraian”.
- m) Perbaiki penulisan petunjuk soal nomor 5 menjadi “pilihan ganda diisi dengan cara memilih jawaban yang benar A, B, C, atau D.”
- n) Perbaiki daftar pustaka dan tulis sesuai aturan.

Berikut beberapa perubahan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Setiap perbaikan pada bahasa di tandai dengan kotak berwarna merah.

Tabel 4.6 Hasil Revisi Ahli Bahasa

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
 <p>Terdapat identitas SD Negeri Julang</p>	 <p>Identitas SD Negeri Julang dihapus agar tidak terlalu khusus</p>
<div data-bbox="512 1576 820 1727" style="border: 2px solid red; width: 193px; height: 67px; margin: 0 auto;"></div> 	<div data-bbox="1005 1576 1297 1704" style="border: 2px solid red; width: 183px; height: 57px; margin: 0 auto;"></div> 

<p>Catatan sebelum menggunakan media terlalu panjang</p>	<p>Catatan disederhanakan agar mudah dipahami peserta didik</p>
<div style="text-align: center; border: 1px solid red; width: 150px; height: 30px; margin: 0 auto 10px auto;"></div>  <p>Penulisan judul hanya kapital pada huruf pertama saja</p>	<div style="text-align: center; border: 1px solid red; width: 150px; height: 30px; margin: 0 auto 10px auto;"></div>  <p>Penulisan judul diubah menjadi kapital semua</p>
 <p>Terdapat tanda bullet pada kata "Kompetensi Dasar"</p>	 <p>Tanda bullet pada kata "Kompetensi Dasar" dihilangkan</p>

 <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai sumber energi yang ada di sekitar. 2. Peserta didik dapat membandingkan berbagai sumber energi yang ada di sekitar. 3. Peserta didik dapat menggunakan informasi dari beragam teknik sains untuk wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4. Peserta didik dapat menyajikan laporan hasil wawancara menggunakan foto foto hasil dan tulisan efektif dalam bentuk teks. <p>Penulisan judul tujuan pembelajaran hanya kapital di awal kata</p>	 <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai sumber energi yang ada di sekitar. 2. Peserta didik dapat membandingkan berbagai sumber energi yang ada di sekitar. 3. Peserta didik dapat menggunakan informasi dari beragam teknik sains untuk wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4. Peserta didik dapat menyajikan laporan hasil wawancara menggunakan foto foto hasil dan tulisan efektif dalam bentuk teks. <p>Penulisan judul tujuan pembelajaran di perbaiki menjadi kapital semua</p>
 <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai sumber energi yang ada di sekitar. 2. Peserta didik dapat membandingkan berbagai sumber energi yang ada di sekitar. 3. Peserta didik dapat menggunakan informasi dari beragam teknik sains untuk wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4. Peserta didik dapat menyajikan laporan hasil wawancara menggunakan foto foto hasil dan tulisan efektif dalam bentuk teks. <p>Tujuan tidak diakhiri dengan tanda titik pada setiap kalimat</p>	 <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai sumber energi yang ada di sekitar. 2. Peserta didik dapat membandingkan berbagai sumber energi yang ada di sekitar. 3. Peserta didik dapat menggunakan informasi dari beragam teknik sains untuk wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4. Peserta didik dapat menyajikan laporan hasil wawancara menggunakan foto foto hasil dan tulisan efektif dalam bentuk teks. <p>Tujuan diakhiri dengan tanda titik pada setiap kalimat</p>
 <p>Cara Membuat Pertanyaan Wawancara</p> <p>Ditulis dengan menggunakan huruf</p> <p>SW + T</p> <p>What (apa), Who (siapa), What (apa), Where (di mana), Why (mengapa), dan How (bagaimana).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. APA Untuk menanyakan hal apa peristiwa yang terjadi. 2. DI MANA Untuk menanyakan tempat atau lokasi terjadinya suatu peristiwa. 3. SIAPA Untuk menanyakan siapa terjadinya suatu peristiwa. 4. BAGAIMANA Untuk menanyakan orang atau objek yang terlibat dalam suatu peristiwa. 5. MENGAPA Untuk menanyakan penyebab atau alasan terjadinya suatu peristiwa. 6. BAGAIMANA Untuk menanyakan cara atau tindakan suatu peristiwa dapat terjadi. <p>Sebelum tanda baca “.” menggunakan spasi</p>	 <p>Cara Membuat Pertanyaan Wawancara</p> <p>Ditulis dengan menggunakan huruf</p> <p>SW + T</p> <p>What (apa), Who (siapa), What (apa), Where (di mana), Why (mengapa), dan How (bagaimana).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. APA Untuk menanyakan hal apa peristiwa yang terjadi. 2. DI MANA Untuk menanyakan tempat atau lokasi terjadinya suatu peristiwa. 3. SIAPA Untuk menanyakan siapa terjadinya suatu peristiwa. 4. BAGAIMANA Untuk menanyakan orang atau objek yang terlibat dalam suatu peristiwa. 5. MENGAPA Untuk menanyakan penyebab atau alasan terjadinya suatu peristiwa. 6. BAGAIMANA Untuk menanyakan cara atau tindakan suatu peristiwa dapat terjadi. <p>Sebelum tanda baca “.” tidak menggunakan spasi</p>



Penulisan kata “diisi” dipisah dan kata “baik yang” kurang efektif



Penulisan kata “diisi” digabung dan kata “baik yang” dihilangkan



Penulisan kata “sebagai” kapital di awal dan sebelum tanda seru menggunakan spasi



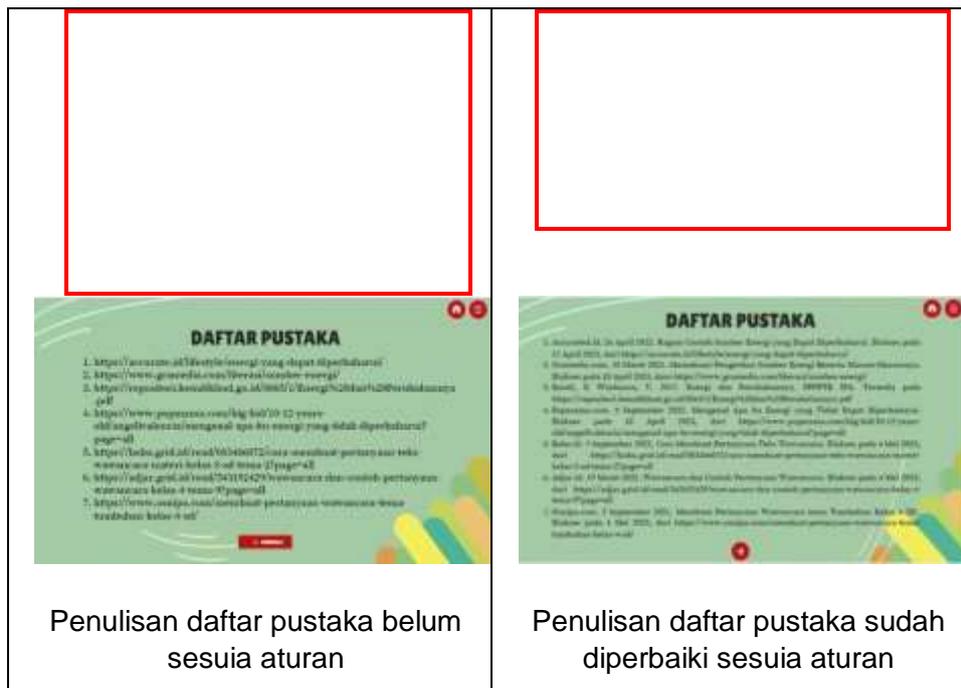
Penulisan kata “sebagai” tidak kapital di awal dan sebelum tanda seru tidak gunakan spasi



Perbaiki penulisan kalimat yang kurang tepat



Penulisan kalimat diperbaiki sehingga lebih efektif



Hasil validasi pertama oleh ahli bahasa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	8	10
		Ketepatan tanda baca	8	10
		Keterbacaan	29	30
		Keefektifan	4	5
		Kejelasan informasi	17	20
Skor			66	75

$$Persentase = \frac{66}{75} \times 100\% = 88\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah

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

Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi dari ahli bahasa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* setelah dilakukan revisi produk.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Kedua Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah kebahasaan	10	10
		Ketepatan tanda baca	9	10
		Keterbacaan	30	30
		Keefektifan	4	5
		Kejelasan informasi	18	20
Skor			71	75

$$\text{Persentase} = \frac{71}{75} \times 100\% = 95\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini berada di kategori “sangat layak digunakan untuk diujicobakan” dengan memiliki nilai antara 81-100%. Artinya produk pengembangan dianggap layak untuk digunakan di lapangan tanpa revisi.

3) Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi, saran dan masukan agar penyampaian materi pada media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mudah dipahami oleh peserta didik. Ahli materi dalam pengembangan ini berjumlah 2 ahli meliputi dosen Universitas Pakuan dan guru kelas IV-A.

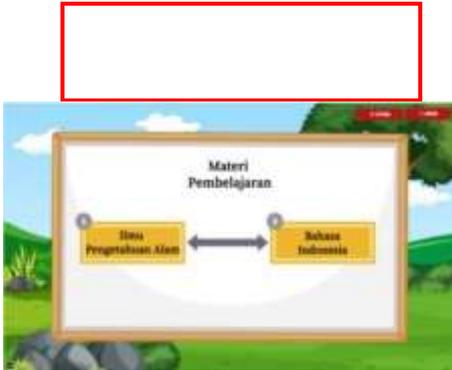
a) Hasil Validasi Materi Oleh Dosen

Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, teknik penyajian materi serta soal evaluasi, dan penilaian kelayakan media terhadap materi. Revisi oleh ahli materi menjadi data kualitatif berupa saran dalam pengembangan produk. Hasil validasi oleh ahli bahasa ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

- (1) Pada halaman pertama materi pembelajaran, ubah IPA dan Bahasa Indonesia menjadi deskripsi tema, subtema, dan pembelajaran yang digunakan.
- (2) 1 silde berisi 1 penjelasan saja.
- (3) Gunakan kata-kata sederhana yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- (4) Gambar pada jenis-jenis sumber energi diganti dengan video.
- (5) Beri penjelasan sumber pada setiap gambar dan video yang disisipkan pada media.

Berikut beberapa perubahan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Setiap perbaikan pada materi di tandai dengan kotak berwarna merah.

Tabel 4.9 Hasil Revisi Ahli Materi Oleh Dosen

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
 <p>Keterangan materi pembelajaran berupa kotak</p>	 <p>Keterangan materi pembelajaran berupa dekripsi agar mudah dipahami</p>

 <p>Materi pembelajaran 1 slide berisi 1 penjelasan sehingga kurang terbaca, ilustrasi berupa gambar dan tidak ada sumber gambarnya</p>	 <p>Materi pembelajaran 1 slide berisi 1 penjelasan agar mudah terbaca, gambar pada jenis-jenis sumber energi diganti dengan video dan disisipkan sumbernya</p>
 <p>Kalimat terlalu panjang</p>	 <p>Kalimat lebih disederhanakan agar mudah dipahami</p>

Hasil validasi pertama oleh ahli materi dosen terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Oleh Dosen

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	14	15
		Keakuratan Materi	28	35

2	Penyajian	Pendukung penyajian	12	15
3	Kelayakan	Kelayakan media terhadap materi	8	10
Jumlah			62	75

$$\text{Persentase} = \frac{62}{75} \times 100\% = 83\%$$

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

Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* setelah dilakukan revisi produk.

Tabel 4.11 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Oleh Dosen

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	15	15
		Keakuratan Materi	31	35
2	Penyajian	Pendukung penyajian	15	15
3	Kelayakan	Kelayakan media terhadap materi	10	10
Jumlah			71	75

$$\text{Persentase} = \frac{71}{75} \times 100\% = 95\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini berada di kategori “sangat layak digunakan untuk diujicobakan” dengan memiliki nilai antara 81-100%. Artinya produk pengembangan dapat dianggap layak untuk digunakan di lapangan.

b) Hasil Validasi Materi Oleh Guru

Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, teknik penyajian materi serta soal evaluasi, dan penilaian kelayakan media terhadap materi. Revisi oleh ahli materi menjadi data kualitatif berupa saran dalam pengembangan produk. Hasil validasi oleh ahli bahasa ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

- (1) Perbesar ukuran huruf pada materi agar terlihat jelas.
- (2) Tambahkan video penjelasan pada bagian materi wawancara.
- (3) Tambahkan contoh pada setiap poin contoh membuat daftar pertanyaan wawancara.

Berikut beberapa perubahan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Setiap perbaikan pada bahasa di tandai dengan kotak berwarna merah.

Tabel 4.12 Hasil Revisi Ahli Materi Oleh Guru

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
 <p>Ukuran huruf kurang besar sehingga sulit terbaca</p>	 <p>Ukuran huruf diperbesar agar mudah terbaca</p>
<p>Tidak ada video tambahan pada penjelasan wawancara</p>	 <p>Ditambahkan video penjelasan mengenai wawancara</p>
 <p>Tidak terdapat contoh pada setiap poin</p>	 <p>Ditambahkan contoh pada setiap poin</p>

Hasil validasi pertama oleh ahli materi guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.13 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Oleh Guru

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	15	15

		Keakuratan Materi	31	35
2	Penyajian	Pendukung penyajian	13	15
3	Kelayakan	Kelayakan media terhadap materi	9	10
Jumlah			68	75

$$\text{Persentase} = \frac{67}{75} \times 100\% = 89\%$$

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

Hasil validasi kedua setelah produk selesai direvisi. Berikut hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* setelah dilakukan revisi produk.

Tabel 4.14 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Oleh Guru

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian	Skor Maksimal
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	15	15
		Keakuratan Materi	33	35
2	Penyajian	Pendukung penyajian	14	15

3	Kelayakan	Kelayakan media terhadap materi	10	10
Jumlah			72	75

$$\text{Persentase} = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya, hasil produk yang telah dikembangkan ini berada di kategori “sangat layak digunakan untuk diujicobakan” dengan memiliki nilai antara 81-100%. Artinya produk pengembangan dapat dianggap layak untuk digunakan di lapangan tanpa revisi.

Setelah memperoleh penilaian terhadap ke empat validator tersebut, menghasilkan penilaian kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran ke-3 di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun hasil rekapitulasi validasi dari tim ahli terhadap produk yang dikembangkan, digambarkan pada tabel berikut.

Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli

Validator	Penilaian Validitas	
	Pertama	Kedua
Ahli Media	83%	87%
Ahli Bahasa	88%	95%
Ahli Materi Dosen	83%	95%
Ahli Materi Guru	89%	96%
Rata-rata	86% (Sangat Layak)	93% (Sangat Layak)

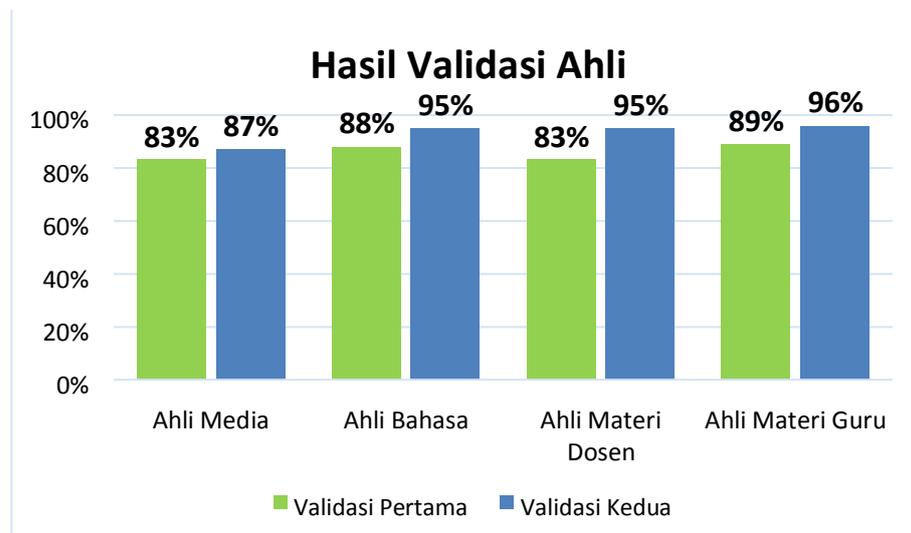
Tabel 4.15 mengenai rekapitulasi hasil angket validasi dari para ahli di atas mengacu pada tabel berikut.

Tabel 4.16 Kategori Tingkat Kelayakan

No	Kriteria	Kualifikasi
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 40%	Layak
3	41% - 20%	Kurang Layak
4	21% - 40%	Tidak Layak
5	<20%	Sangat Tidak Layak

(Fitri & Haryanti, 2020:265)

Selain dalam bentuk tabel, hasil validasi ahli disajikan dalam bentuk grafik. Berikut untuk melihat hasil penelitian perbandingan dari ahli media, bahasa dan materi yang berjumlah empat orang dengan rincian, satu orang kepala PUTIK dan dua orang dosen FKIP di lingkungan Universitas Pakuan, serta satu orang guru kelas IV-A SD Negeri Julang. Dengan persentase hasil validasi pertama ahli media 83% , ahli bahasa 88%, ahli materi oleh dosen 83%, dan ahli materi oleh guru 89% dengan perolehan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 86% dengan kriteria sangat layak untuk diimplementasikan namun dengan beberapa perbaikan berdasarkan saran dan komentar dari tim ahli yang telah dijabarkan di atas. Kemudian persentase hasil validasi kedua ahli media 87%, ahli bahasa 95%, ahli materi oleh dosen 95%, dan ahli materi oleh guru 96% dengan perolehan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 93% dengan kriteria sangat layak untuk diimplementasikan tanpa revisi.



Gambar 4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut atas dasar penilaian atau validasi yang diberikan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi hingga menunjukkan kelayakan produk untuk diujicobakan pada peserta didik Sekolah Dasar.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Produk yang sudah selesai direvisi berdasarkan saran dari para ahli, selanjutnya akan dilakukan uji coba untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, produk akan di uji cobakan di kelas IV-A pada tanggal 2 Agustus 2023 yang melibatkan 24 peserta didik kelas IV-A dan satu guru kelas IV-A SD Negeri Julang.

Uji coba ini dilakukan dengan peserta didik dibagi menjadi dua kelompok untuk memasuki ruangan laboratorium sekolah dan kemudian mencoba menggunakan produk sesuai arahan peneliti di komputer masing-masing. Setelah semua peserta didik mencoba menggunakan produk media, seluruh peserta didik diarahkan untuk mengisi angket atau kuesioner respon peserta didik yang telah disiapkan untuk mengukur kelayakan media dan mengetahui bagaimana persepsi peserta didik dan guru setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*. Selanjutnya dilakukan penilaian pelaksanaan implementasi produk pada tahap evaluasi.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap terakhir. Tahap ini merupakan kegiatan penilaian dari pelaksanaan implementasi produk untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dan guru setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* melalui penyebaran kuesioner respon peserta didik dan guru yang dibagikan secara langsung di kelas. Hasil kuesioner respon peserta didik dan guru dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Deskripsi Respon Peserta Didik Berdasarkan Uji Coba

Uji coba terbatas dilaksanakan di SD Negeri Julang Kota Bogor pada kelas IV-A dengan berlandaskan adanya permasalahan tentang media pembelajaran yang digunakan

belum bervariasi. Untuk itu, permasalahan tersebut dapat dijadikan penelitian serta pengembangan media pembelajaran, namun di sisi lain terdapat kondisi dan sarana yang dibutuhkan penelitian sudah memadai.

Pelaksanaan uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* yang dikembangkan menggunakan angket yang dilakukan oleh peserta didik sebanyak 24 peserta didik. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu kepada guru kelas untuk mengkoordinasikan pengisian angket, serta penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* yang kemudian setelah peserta didik memperhatikan serta menggunakannya, peserta didik dapat mengisi lembar angket yang sudah diberikan sebelumnya melalui selebaran. Adapun data yang akan diperlihatkan terkait rekapitulasi data respon peserta didik setelah menggunakan media adalah sebagai berikut.

Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata persentase
1	43	50	86%	88.3%
2	47	50	94%	
3	45	50	90%	
4	44	50	88%	
5	43	50	86%	
6	43	50	86%	
7	46	50	92%	
8	48	50	96%	
9	44	50	88%	

10	46	50	92%
11	46	50	92%
12	40	50	80%
13	43	50	86%
14	42	50	84%
15	44	50	88%
16	48	50	96%
17	47	50	94%
18	41	50	82%
19	42	50	84%
20	44	50	88%
21	45	50	90%
22	47	50	94%
23	41	50	82%
24	40	50	80%

**Data lengkap pada lampiran halaman 160*

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

$$\text{Persentase} = \frac{1059}{1200} \times 100\% = 88.3\%$$

Berdasarkan hasil data penilaian di atas melalui angket yang telah diisi oleh 24 peserta didik kelas IV-A, memperoleh nilai respon dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini tampak pada besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu sebesar 88.3%. Peserta didik merasa bersemangat dan tertarik untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* tersebut, sehingga menimbulkan perasaan senang pada diri peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia ini dapat memotivasi

peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas, serta media dapat dikatakan “Sangat Baik” digunakan dalam pembelajaran.

c. Deskripsi Respon Guru Berdasar Uji Coba

Kuesioner respon guru berisi 10 pernyataan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *berbasis genially*. Hasil respon guru setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *berbasis genially* diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4.17 Hasil Kuesioner Respon Guru

Komponen	Nomor Pertanyaan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Skor	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	47
Skor	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
	Persentase rata-rata (%)										94%

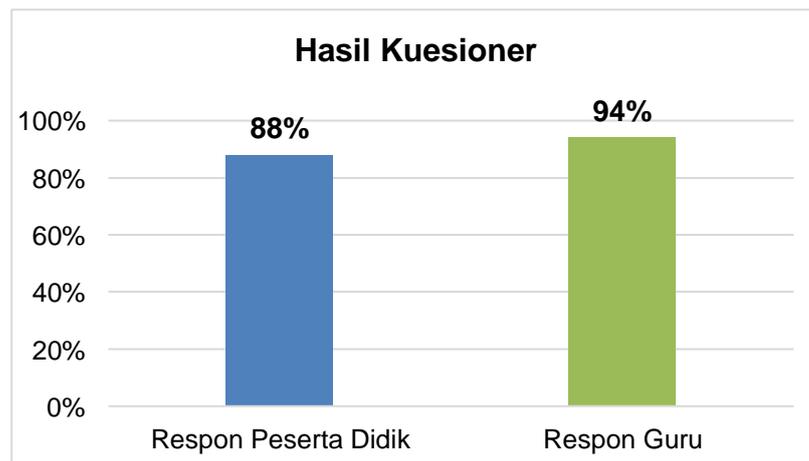
**Data lengkap pada lampiran halaman 160*

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

$$\text{Persentase} = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Kuesioner respon guru dalam penelitian berfungsi untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari responden. Hasil dari kuesioner guru mendapat respon sangat baik dengan skor nilai 94% yang di mana jumlah ini berada pada rentang 81%-100% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil data tabel kuesioner peserta didik dan guru di atas, maka dapat disajikan diagram sebagai berikut.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Kuesioner Respon Peserta Didik dan Guru

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* dapat digunakan oleh peserta didik dengan disertai petunjuk dan isi materi dalam media pembelajaran interaktif mudah dimengerti peserta didik, peserta didik merasa antusias untuk mengikuti pembelajaran melalui media *website genially*, dapat menarik perhatian peserta didik dalam memahami sebuah materi, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan sebuah informasi.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia ini dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar dengan media yang dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan saat pembelajaran materi tema 9 kekayaan negeriku subtema 1 kekayaan sumber energi di Indonesia pembelajaran 3.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Julang Kota Bogor dengan didasari adanya permasalahan yang ditemukan saat prapenelitian, yakni kurangnya antusiasme peserta didik dalam pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan kurang memanfaatkan fasilitas teknologi yang ada. Selain itu, pembelajaran hanya mengandalkan buku tematik terpadu, penayangan video dari *youtube* dan penggunaan *PPT* sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dan mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Kegiatan ini sejalan dengan Fatia (2020) pada tahap analisis, dilakukan pengamatan pada tempat penelitian mengenai masalah yang secara umum terjadi saat pembelajaran berlangsung.

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran tentunya sangat berperan penting, meskipun buku tematik sudah disediakan di sekolah untuk dapat dijadikan acuan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, peserta didik memerlukan pengalaman belajar yang menyenangkan dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Untuk itu, diperlukannya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang pengalaman belajar peserta didik dalam menerima sebuah informasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terdapat hambatan peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru termasuk ruang fokusnya peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru, di

sisi lain peserta didik biasanya menggunakan media *power point* yang disiapkan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian diperlukannya pengembangan dalam media pembelajaran interaktif yang salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*. Hal ini sejalan dengan pendapat Ratniati & Harahap (2022) bahwa *platform genially* ini akan membuat peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih merasa senang dan menjadi lebih efektif lagi dalam pembelajaran.

Adanya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*, guru dapat memberikan media pembelajaran yang tampilannya dapat di desain menarik, kreatif dengan memanfaatkan fitur interaktif yang sudah tersedia di *website genially*. Sehingga dengan adanya media ini, peserta didik dapat merasakan pengalaman belajar dalam menggunakan teknologi, dan dengan mudah dapat menarik perhatian peserta didik.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Pengembangan produk yang dihasilkan ditujukan sebagai alternatif media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, yaitu produk media pembelajaran interaktif berbasis *webiste genially* pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia Pembelajaran ke-3 dengan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan *website*

genially. Produk telah mengalami revisi untuk kemudian dinyatakan layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik. Hal ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk dalam pembelajaran kelas IV-A. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan guru di dalam dan di luar kelas secara mandiri baik oleh peserta didik maupun guru.

Pada tahap pertama, peneliti melakukan analisis yang mengacu pada pengumpulan informasi awal atau analisis kebutuhan guru dan peserta didik dan analisis kurikulum di SD Negeri Julang. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan atau permasalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik serta kurikulum yang digunakan. Setelah peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas dan telah mewawancarai guru kelas IV di SD Negeri Julang, maka ditemukannya bahwa media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk mencoba memahami materi dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

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

dan guru terkait produk media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* yang sudah dibuat.

Pada tahap selanjutnya, proses pengembangan (*development*) yaitu tahap untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui *website genially* berdasarkan rancangan produk yang telah jadi dari tahap sebelumnya. Ketika produk selesai dibuat, maka langkah berikutnya yang harus dilakukan yaitu melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing untuk mendapat beberapa saran terhadap produk yang sudah jadi. Kemudian dilakukan uji coba kepada empat validator yang terdiri Kepala PUTIK Universitas Pakuan, dua dosen Universitas Pakuan, dan satu guru kelas IV-A SD Negeri Julang untuk divalidasi dan mendapatkan saran kembali agar media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* menjadi valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validator diminta untuk menilai produk sesuai pada aspek masing-masing yang disertai dengan memberikan saran validasi yang disediakan. Peneliti melakukan sebanyak dua kali validasi kepada para ahli untuk melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan.

Hasil analisis data pada lembar validasi media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh ahli media, berdasarkan penilaian angket yang mencakup aspek desain/tampilan dan aspek pemrograman memperoleh total skor 67 dari skor ideal 75 dengan persentase hasil sebesar 87%. Hasil analisis data pada lembar validasi media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh ahli bahasa, berdasarkan

penilaian angket yang telah diisi oleh validator mencakup aspek bahasa memperoleh total skor 71 dari skor ideal 75 dengan persentase hasil sebesar 95%. Hasil analisis data pada media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh ahli materi dosen, berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi oleh validator mencakup aspek kelayakan isi, aspek penyajian, dan aspek kelayakan memperoleh total skor 71 dari skor ideal 75 dengan persentase hasil sebesar sebesar 90%. Hasil analisis data pada media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh ahli materi guru, berdasarkan penilaian dari angket yang telah diisi oleh validator mencakup aspek kelayakan isi, aspek penyajian, dan aspek kelayakan memperoleh total skor 72 dari skor ideal 75 dengan persentase hasil sebesar sebesar 96%. Berdasarkan uji validasi produk yang telah dilakukan ahli media, ahli bahasa, ahli materi dosen dan ahli materi guru menghasilkan rata-rata 93%. Menurut Fitri & Haryanti, (2020:265) dengan interval 80% - 100% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Dengan demikian, media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially* pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia sangat Layak untuk di uji coba tanpa revisi.

Setelah melewati tahap validasi ahli, produk yang dikembangkan siap untuk di uji cobakan. Pada tahap implementasi ini dilakukannya uji coba melalui angket kepada peserta didik kelas IV-A sebanyak 24 orang dan guru kelas IV-A di SD Negeri Julang. Kegiatan implementasi ini dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2023. Sesudah peserta didik menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially*,

dilanjutkan dengan pengisian angket respon peserta didik dan guru yang berisikan 10 pernyataan dengan tujuan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik dan pendapat guru setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* yang dikembangkan.

Selanjutnya pada tahapan terakhir, yaitu tahap evaluasi dilakukannya penilaian dari pelaksanaan implementasi produk. Berdasarkan pengamatan terhadap respon peserta didik dan guru setelah menggunakan produk media yang dikembangkan, produk pengembangan dapat dikatakan berhasil dengan menunjukkan hasil kriteria penilaian yang sangat baik karena memperoleh data hasil nilai dari peserta didik rata-rata sebesar 88%, dan dari guru sebesar 94%. Sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* ini dinyatakan sangat baik untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran subtema kekayaan sumber energi di Indonesia. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putri (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Website Genially* yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal ini dapat dilihat dari awal hingga akhir proses pengembangan dilakukan. Adapun kelebihannya yaitu pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan karena materi disajikan pada media yang lebih bervariasi juga memanfaatkan teknologi, sehingga dapat memudahkan peserta didik

dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifah dkk., (2022) bahwa media *genially* memiliki berbagai fitur menarik sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak monoton dan tidak membosankan dengan materi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar. Selain itu, link url yang diberikan dapat di akses di perangkat apapun. Sedangkan untuk kekurangan produk media ini yaitu hanya dapat diakses secara online, memerlukan jaringan internet yang memadai, dan waktu yang dibutuhkan terbatas. Sejalan dengan pendapat Febrina dkk., (2023) bahwa salah satu kekurangan yang dimiliki oleh *website genially* yaitu tidak bisa digunakan secara *offline* sehingga memerlukan jaringan yang memadai.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan, diantaranya pada tahap uji coba media hanya dapat digunakan pada sekolah yang memfasilitasi laboratorium komputer yang cukup serta fasilitas jaringan internet yang baik agar dapat digunakan semaksimal mungkin dan tidak menghambat pembelajaran. Selain itu, diperlukannya *headphone* di setiap komputer yang akan digunakan karena pada media pembelajaran terdapat video pembelajaran. Sehingga ketika membuka video tersebut, tidak mengganggu audio peserta didik lain.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* pada subtema kekayaan sumber energi di Indonesia, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tahapan yang dilakukan untuk proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* yaitu menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation)*. Pada tahap pertama dilakukannya analisis kurikulum dan kebutuhan berupa kegiatan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SD Negeri Julang Kota Bogor yang diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas tersebut belum bervariasi, dan kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum 2013 sehingga peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui *website genially* pada Tema 9 Kayanya Negeriku Subtema 1 Kekayaan Sumber Energi di Indonesia Pembelajaran 3. Pada tahap kedua, peneliti merancang desain yang menarik dengan disertai materi dan latihan soal. Lalu pada tahap ketiga, peneliti mengembangkan desain yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* sedemikian rupa yang dapat menimbulkan kemenarikan minat dan perhatian peserta didik dalam belajar.

Setelah produk selesai, peneliti melakukan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk dapat mengetahui kekurangan produk dan dapat melakukan perbaikan produk agar menghasilkan produk akhir yang lebih baik. Selanjutnya pada tahap keempat yaitu implementasi, peneliti melakukan tahap uji coba produk pada satu guru kelas IV-A dan 24 peserta didik kelas IV-A untuk mengetahui respon peserta didik dan guru setelah menggunakan produk. Kemudian pada tahap akhir yaitu tahap ke lima, evaluasi yang peneliti lakukan adalah melakukan analisis terhadap penilaian respon peserta didik dan guru yang dilakukan pada tahap implementasi.

2. Kelayakan pada media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* ini dipastikan hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Hasil validasi pada uji ahli media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak digunakan, hasil analisis data dari angket ahli media memperoleh hasil akhir sebesar 87%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli bahasa memperoleh hasil akhir sebesar 95%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Ahli materi dosen memperoleh hasil akhir sebesar 95%, yang artinya produk ini sangat layak untuk digunakan. Kemudian ahli materi guru memperoleh hasil akhir sebesar 96%, yang artinya produk ini sangat

layak untuk digunakan. Serta berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap guru dan peserta didik kelas IV-A sebanyak 24 peserta didik memperoleh respon yang sangat baik dengan hasil sebesar 94% oleh guru dan 88% oleh peserta didik, yang artinya produk ini sangat baik untuk digunakan.

B. Saran

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

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

C. Rekomendasi

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

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* dapat dikembangkan dengan desain yang menarik, dan kreatif. Sehingga diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran

interaktif yang digunakan saat dalam pembelajaran daring maupun luring bagi peserta didik.

2. Adanya media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* ini dapat menjadi masukan dalam menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru dalam menyambut era pembelajaran digital.
3. Penggunaan media berbasis *website genially* perlu ditunjang dengan sarana-prasarana, pengetahuan, dan keterampilan guru yang mumpuni untuk memudahkan dalam penggunaannya. Hal itu dikarenakan media yang cukup rumit bagi pemula.
4. Media pembelajaran berbasis *website genially* ini memerlukan waktu lebih dari seminggu dalam pembuatannya. Sehingga keterbatasan waktu tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi guru yang akan membuat media dengan waktu yang terbatas.
5. Media pembelajaran interaktif berbasis *website genially* ini tidak dapat digunakan secara *offline*, sehingga diperlukan akses internet dalam penggunaannya. Untuk itu peneliti merekomendasikan aplikasi yang dapat digunakan secara *offline*, yaitu aplikasi *Canva*. Hal tersebut dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah yang belum memiliki fasilitas internet.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Aliyah, S. A. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially Dalam Pembelajaran Nahwu Di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta. *UIN Sunan Kali Jaga*.
- Anggraeni, D. R., & Elmunyah, H. A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Fuzzy Pada Mata Kuliah Sistem Cerdas Untuk

Mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang.
TEKNO : Jurnal Teknologi, Elektro, dan Kejuruan, 29(1), 26–40.

Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22–36.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utaminingtyas, S., & Musyadad, F. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901.

Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran MI/SD. *Graha Edu*.

Cahyani, I. D., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi Siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 337.

Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 95–104.

Elsabela. x(2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang*. Sriwijaya University.

Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109.

Fadhallah. (2021). *WAWANCARA*. Jakarta: UNJ PRESS.

101

Fatia, I. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sosiohumaniora*, 3(2), 503–511.

Febrina, F., Mulyati, D., & Sunaryo, S. (2023). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 11.

Febriyanti, B. D., & Mulyaningtyas, R. (2022). Media Au-Vi Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 53-73.

- Ferdiansyah, H., Haling, A., & Nurhikmah H, N. H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Universitas Negeri Makassar*.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta : Samudra Biru.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*. Malang : Madani Media.
- Gunawan, S. P. I., Dalmi Iskandar Sultani, M. P. I., Silalahi, C. A. P., SEI, M. E. I., Dwi, D. F., Mukhlis, S. P. I., Asnawi, M., & Nirmawan, S. P. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Sederhana Untuk MI/SD* (Vol. 1). Yogyakarta: K-Media.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800-1809.
- Hermita, N., Vebrianto, R., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., & Sulistyio, U. (2022). Effectiveness of Gamified Instructional Media to Improve Critical and Creative Thinking Skills in Science Class. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 7(3), 44–50.
- Hidayatullah, P. A. A., Widana, I. W., & Adnyana, I. K. S. (2022). Pengembangan Media JESSTAR sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas VI SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 74-78.
- Kandi, & Winduono, Y. (2018). *Energi dan Perubahannya Untuk Guru SD*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA).
- Kholis, N. (2022). Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Genially dan Book Creator. *AsSalam: Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 11(1), 80–91.

- Latip, A. (2022). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102-108.
- Lehan, A. A. D., Koroh, T. R., Nawa, N. E. A., Kota, M. K., Nurhabibah, S., & Fembriani, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 3(1), 21–28.
- Makarim, N., Guseynova, N., Mita, & Nufus, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Himpunan dungeon pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Citeureup Menggunakan Genially. *Wilangan : Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 103-113.
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 681-692.
- Nasher, F., & Aditya, D. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 10–19.
- Ni'mah, N. 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.
- Nugraha, M. S. L., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). Pengembangan Multimedia Peredaran Darah Manusia Pembelajaran Tema 4 Subtema 1 Peredaran Darahku Sehat Pada Siswa Kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 33–44.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan EModul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 102–109.
- Pratiwi, N. A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. *Universitas Muhammadiyah Makasar*.
- Puspasari, R. R. (2020). Pengembangan Media Game Tenda (Tebak Benda) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 1 Kelas 3 Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Malang*.

- Putri. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Aplikasi Genially Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 4 Lubuklinggau. *Universitas PGRI Silampari*.
- Ratniati, & Harahap, R. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar TP 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1), 18-27.
- Sasono, A. (2021). *Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul Bahasa Indonesia SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Silitonga, A. S., & Ibrahim, H. (2020). *Buku Ajar Energi Baru dan Terbarukan*. Yogyakarta : Deepublish.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susilawati, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378-387.
- Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24.
- Trimansyah, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13–27.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.
- Yuliana, F. H., Pratita, D., Deskoni, D., Suprida, W. R., & Wahyuni, S. (2022). Potensi dan Pemanfaatan Software Lectora Inspire Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya). *SEMINAR NASIONAL LPPM UMMAT*, 1, 324–333.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. *Surabaya: Scorindo Media Pustaka*.

Zuhro, A. (2021). Pengembangan Media Shadow Puppets Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fabel Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Gresik*.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

1 Surat Keputusan Bimbingan Skripsi



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

SURAT KEPUTUSAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN

Nomor : 2920/SK/D/FRKIP/VI/2023

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI

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

Menimbang : 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
 4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XX/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.

Memperhatikan : Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

MEMUTUSKAN

Menetapkan
 Pertama : Mengangkat Saudara
 Santa, M.Pd. : Pembimbing Utama
 Fitri Sili Sundari, M.Pd. : Pembimbing Pendamping

Nama : ARNI ROSIDA
 NPM : 037119099
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE
 Judul Skripsi : GENIALLY PADA SUBTEMA KEKAYAAN SUMBER ENERGI DI INDONESIA

Kedua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Ditetapkan di Bogor

tanggal 27 Juli 2023



Dekan, Fitri Sili Sundari, M.Si.
 NIP. 1964021205

Tembusan :

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

2 Surat Izin Prapenelitian



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

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

Nomor : 5824/WADEK I/FKIP/III/2023

03 Maret 2023

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala SDN Julang Kota Bogor
di
Tempat.

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

Nama : ARNI ROSIDA
NPM : 037119099
PENDIDIKAN GURU
Program Studi : SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

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

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Budiana, M.Pd.

NIK: 11006025469

3 Surat Balasan Izin Prapenelitian dari SD

	PEMERINTAH KOTA BOGOR DINAS PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR NEGERI JULANG Jalan Julang Nomor 5, Kelurahan Tanah Sareal, Kecamatan Tanah Sareal Telepon: (0251) 8356835; Kode Pos: 16161; Pos-el: sdnjulangbogor@gmail.com NSS 101026106021	
---	---	---

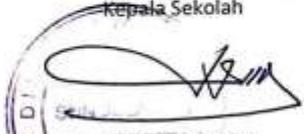
SURAT KETERANGAN
No : 421.2/122 – S.Ket

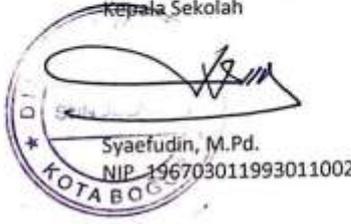
Sehubungan dengan surat dari Universitas Pakuan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nomor : 5820/WADEK I/FKIP/III/2023 maka kepala SDN Julang bersedia memberikan ijin prapenelitian kepada Mahasiswa atas nama :

Nama : Arni Rosida
NPM : 037119099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan agar sekiranya bermanfaat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 07 Maret 2023
Kepala Sekolah


Syaefudin, M.Pd.
NIP. 196703011993011002



4 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

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

Nomor : 6814/WADEK /FKIP/VIII/2023

26 Juli 2023

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN Julang Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : ARNI ROSIDA
NPM : 037119099
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 31 Juli - 02 Agustus 2023 mengenai: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE GENIALLY PADA SUBTEMA KEKAYAAN SUMBER ENERGI DI INDONESIA

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

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

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Budiana, M.Pd.

NIP. 1006025469

5 Surat Balasan Izin Penelitian dari SD



PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JULANG

Jalan Julang Nomor 5, Kelurahan Tanah Sereal, Kecamatan Tanah Sereal
Telepon: (0251) 8356835; Kode Pos: 16161; Pos-el: sdnjulangbogor@gmail.com

NSS 101026106021



NPSN 20220492

SURAT KETERANGAN
No : 421.2/217 – S.Ket

Sehubungan dengan surat dari Universitas Pakuan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nomor: 814/WADEK I/FKIP/VII/2023 maka Kepala SDN Julang bersedia memberikan ijin kepada Mahasiswa atas nama:

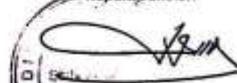
Nama : Arni Rosida
NPM : 037119099
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian yang akan dilaksanakan pada tanggal 31 Juli – 2 Agustus 2023 mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Genially* pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia".

Demikian surat pemberitahuan ini kami sampaikan agar sekiranya bermanfaat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 31 Juli 2023

Kepala Sekolah


Syaefudin, M.Pd.
NIP. 196703011993011002



Riwayat Hidup



Arni Rosida lahir di Tasikmalaya, pada 8 November 2000. Dari pasangan Dodi dan Aas, dimana peneliti merupakan anak pertama. Peneliti tinggal di Kampung Awiluar Rt.003/ Rw.002, Kelurahan Singkup, Kecamatan Purabaratu, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Jenjang Pendidikan yang telah ditempuh oleh peneliti yaitu, pada tahun 2007-2013 peneliti menyelesaikan Pendidikan di MI PUI Awiluar Kota Tasikmalaya. Kemudian, melanjutkan Pendidikan ke SMPN 3 Kota Tasikmalaya pada tahun 2013-2016. Selanjutnya pada tahun 2016-2019 peneliti menempuh Pendidikan di SMKN 4 Tasikmalaya. Peneliti melanjutkan Pendidikan ke perguruan tinggi Universitas Pakuan Bogor pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan lulus pada tahun 2023.