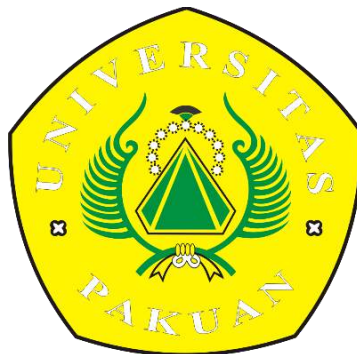


**PENGEMBANGAN *E-MODUL* MENGGUNAKAN *WEBSITE*
GENIALLY PADA MATERI BERTUKAR ATAU MEMBAYAR**

Pendekatan *Research and Development* (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tonjong 03
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Putri Wihelmi Az Zahra

037121025

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

BOGOR

2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN *E-MODUL* MENGGUNAKAN *WEBSITE* *GENIALLY* PADA MATERI BERTUKAR ATAU MEMBAYAR

Pendekatan *Research and Development* (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tonjong 03
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

Putri Wihelmi Az Zahra (037121025)

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Yuli Mulyawati, M.Pd.
NIK 1.0212009578

Pembimbing Pendamping,



M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.
NIK 1.130919886

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK 1.0694021205

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Kamis tanggal 26 Juni 2025

Nama : Putri Wihelmi Az Zahra
NPM : 037121025
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Fitri Siti Sundari, M.Pd.	
2.	Yuli Mulyawati, M.Pd.	
3.	Nur Hikmah, M.Pd. Kons.	

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


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Website Genially* pada Materi Bertukar atau Membayar” yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 11 Juni 2025

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a red rectangular stamp. The stamp contains some text and a circular emblem, but it is partially obscured by the signature.

Putri Wihelmi Az Zahra

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Website Genially* Pada Materi Bertukar atau Membayar", yaitu:

1. Putri Wihelmi Az Zahra (037121025) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut diatas.
2. Yuli Mulyawati, M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama Skripsi dengan judul tersebut diatas.
3. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku pembimbing pendamping Skripsi dengan judul tersebut diatas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan Pendidikan dan keilmuan

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

Bogor, 12 Juni 2025

Yang memberikan pernyataan:

1. Putri Wihelmi Az Zahra

:

2. Yuli Mulyawati, M.Pd.

:

3. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

:

iv

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pada hari ini, Kamis tanggal 26 bulan Juni tahun 2025.

Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

Nama : Putri Wihelmi Az Zahra
N P M : 037121025
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN WEBSITE GENIALLY
PADA MATERI BERTUKAR ATAU MEMBAYAR

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,

Anggota 1

Anggota 2



Fitri Siti Sundari, M. Pd.
NIK./NIP. 14012030604



Yuli Mulyawati, M. Pd.
NIK./NIP. 1.0212009578



Nur Hikmah, M. Pd. Kons.
NIK./NIP. 1-130718844

Mengetahui
Ka. Prodi,



Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Putri Wihelmi Az Zahra. 037121025. Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Website Genially* pada Materi Bertukar atau Membayar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan efektivitas *e-modul* menggunakan *website genially* terhadap proses pembelajaran kelas IV di SDN Tonjong 03 pada semester genap, tahun ajaran 2024/2025. Metode penelitian yang digunakan *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji validasi dilakukan pada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengembangkan dan menyempurnakan *e-modul* menggunakan *website genially* untuk peserta didik. Lembar angket respon peserta didik, soal *pretest* dan soal *posttest* disebarkan kepada peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas *e-modul* menggunakan *website genially* pada pembelajaran. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa ahli media sebesar 98,6% dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, ahli materi dosen sebesar 97,3% dengan kriteria sangat layak, dan ahli materi guru sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. Hasil rata-rata angket respon peserta didik sebesar 91% dengan kriteria sangat layak dan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,76 dengan kriteria sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* sangat layak dan menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: ADDIE, E-Modul, Genially, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Putri Wihelmi Az Zahra. 037121025. E-Module Development Using the Genially Website on Exchange or Pay Material. This study aims to determine the development, feasibility, and effectiveness of e-modules using the genially website on the fourth grade learning process at SDN Tonjong 03 in even semesters, 2024/2025 school year. The research method used is Research and Development with the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validation tests were conducted on media experts, linguists, and material experts to develop and refine e-modules using the genially website for students. Student response questionnaire sheets, pretest questions and posttest questions were distributed to students to determine the feasibility and effectiveness of e-modules using the genially website in learning. The results of the validation test show that media experts are 98.6% with very feasible criteria, language experts are 100% with very feasible criteria, lecturer material experts are 97,3% with very feasible criteria, and teacher material experts are 96% with very feasible criteria. The average result of the students' response questionnaire was 91% with very feasible criteria and the average N-Gain value was 0.76 with moderate criteria. These results show that the development of e-modules using the genially website is very feasible and shows an improvement in the learning process.

Keywords: *ADDIE, E-Module, Elementary School, Genially*

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur Alhamdulillah dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya, bahwa penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Website genially* pada Meteri Bertukar atau Membayar”. Penelitian skripsi ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan subyek penelitian peserta didik kelas IV SDN Tonjong 03 Kabupaten Bogor tahun ajaran 2024/2025.

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 Bogor.
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 yang selalu memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam penulisan skripsi.
4. Yuli Mulyawati, M.Pd., selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa dengan tulus meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam pembuatan skripsi ini.
5. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd., selaku dosen pembimbing pendamping yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam pembuatan skripsi ini
6. Mira Mirawati, M.Pd., selaku wali dosen yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.

7. Nining Suhaeningsih, S.Pd.SD, M.Pd. selaku Kepala SDN Tonjong 03 dan Muriyadi, S.Pd. selaku wali kelas IV yang telah menerima penulis untuk melaksanakan kegiatan penelitian di sekolah.
8. Peserta didik SDN Tonjong 03, khususnya kelas IV yang telah memberikan bantuan dan kerjasamanya sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dengan baik dan lancar.
9. Papah dan Mamah tercinta sebagai motivator utama bagi penulis dalam penyelesaian skripsi ini, juga keluarga besar yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, serta dukungan sehingga membuat penulis termotivasi untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Rekan-rekan PGSD 2021 Universitas Pakuan khususnya kelas B yang telah memberikan semangat dan motivasi penulisan skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Bogor, Juni 2025

Putri Wihelmi Az Zahra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
HAK PELIMPAHAM KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
BERITA ACARA	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORETIK	8
A. Deskripsi Teori	8
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	30
D. Produk yang akan Dihasilkan.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Metode, Prosedur, dan Tahapan Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi, Sampel, dan Subyek Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	44
E. Instrumen Penelitian	46

F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan.....	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAAN	92
A. Simpulan.....	92
B. Saran Penggunaan	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3.1 Model ADDIE	35
Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Hasil Validasi Ahli	80
Gambar 4.2 Diagram Hasil Respon	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyboard E-Modul Menggunakan Genially</i>	38
Tabel 3.2 Nama Validator	41
Tabel 3.3 Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	43
Tabel 3.4 Lembar Analisis Kebutuhan	46
Tabel 3.5 Lembar Wawancara Guru	47
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	48
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	48
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	48
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Guru dan Peserta Didik	49
Tabel 3.10 Skala Likert	50
Tabel 3.11 Skor Kriteria Kelayakan.....	51
Tabel 3.12 Kriteria Interpretasi Kuesioner Respon.....	51
Tabel 3.13 Kriteria Nilai N-Gain	54
Tabel 3.14 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	54
Tabel 4.1 Desain <i>E-Modul Menggunakan Genially</i>	58
Tabel 4.2 Hasil Validasi Pertama Ahli Media.....	61
Tabel 4.3 Revisi Media	63
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	65
Tabel 4.6 Revisi Ahli Bahasa	67
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Revisi	69
Tabel 4.8 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Dosen	71
Tabel 4.9 Revisi Ahli Materi Dosen	72
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi Dosen Setelah Revisi	73
Tabel 4.11 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Guru.....	75
Tabel 4.12 Revisi Ahli Materi Guru	76
Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Materi Guru Setelah Revisi	77
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Pertama	79
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Validasi Setelah Revisi.....	79
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Respon Guru.....	81
Tabel 4.17 Rekapitulasi Data Nilai <i>Pretest</i>	83
Tabel 4.18 Rekapitulasi Data Nilai <i>Posttest</i>	84
Tabel 4.19 Hasil Perhitungan N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan	101
Lampiran 2. Surat Pra Penelitian	102
Lampiran 3. Balasan Surat Pra Penelitian	103
Lampiran 4. Surat Penelitian.....	104
Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian	105
Lampiran 6. Lembar Observasi.....	106
Lampiran 7. Lembar Wawancara Guru	107
Lampiran 8. <i>E-Modul Menggunakan Website Genially</i>	108
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Ahli Media	109
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Media	110
Lampiran 11. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	114
Lampiran 12. Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa.....	115
Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Bahasa	116
Lampiran 14. Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa.....	120
Lampiran 15. Surat Pemohonan Validasi Ahli Materi Dosen	121
Lampiran 16. Lembar Validasi Ahli Materi Dosen	122
Lampiran 17. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Dosen.....	126
Lampiran 18. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi Guru	127
Lampiran 19. Lembar Validasi Ahli Materi Guru	128
Lampiran 20. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Guru	132
Lampiran 21. Daftar Hadir Peserta Didik.....	133
Lampiran 22. Modul Ajar Bahasa Indonesia.....	134
Lampiran 23. Angket Respon Guru.....	140
Lampiran 24. Angket Respon Peserta Didik.....	141
Lampiran 25. Hasil Respon Peserta Didik.....	143
Lampiran 26. Pretest	144
Lampiran 27. Posttest.....	148
Lampiran 28. Hasil Pretest Dan Posttest	152
Lampiran 29. Dokumentasi	153
Lampiran 30. Riwayat Penulis	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan disetiap zaman terus diperbarui dan berkembang. Di era digital saat ini, perlu meningkatkan kualitas pendidikan agar mudah diakses oleh semua kalangan. Oleh karena itu, diciptakannya teknologi Pendidikan sebagai suatu sumber dalam memecahkan permasalahan dunia Pendidikan saat ini. Semua ini tidak terlepas dari peran seorang guru dengan sikap profesional. Pada abad 21, guru semakin dituntut untuk lebih aktif, kritis, inovatif, kreatif, dan berkolaborasi dalam pengembangan teknologi sehingga dapat mengikuti tren pendidikan saat ini.

Sumber belajar merupakan salah satu hal yang mendukung adanya kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan sumber belajar maka akan membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran serta akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang dipelajari. Apabila dalam kegiatan pembelajaran tidak ada sumber belajar maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Guru harus dapat memanfaatkan sumber belajar digital, seperti memanfaatkan teknologi untuk membuat bahan ajar.

Permasalahan pendidikan di Indonesia adalah kurangnya ketersediaan bahan ajar, bahan ajar dipandang penting dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Ketika guru menggunakan bahan ajar di kelas peserta

didik menjadi lebih aktif, suasana belajar lebih menyenangkan, dan peserta didik cenderung tidak mudah bosan di kelas.

Pembelajaran berbasis elektronik sangat dibutuhkan saat ini untuk membantu proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Ada banyak jenis pembelajaran berbasis elektronik, salah satunya *e-modul*.

E-Modul dapat membantu peserta didik mencapai serangkaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Modul elektronik yang menjadikan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di kelas IV SDN Tonjong 03 Kabupaten Bogor dengan wali kelas Bapak Muriyadi, S.Pd., ditemukan sejumlah permasalahan yang menghambat proses pembelajaran. Meskipun kondisi kelas tergolong kondusif, masih terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak pada rendahnya fokus peserta didik terhadap materi, yang menyebabkan kesulitan dalam memahami isi pelajaran dan menjawab pertanyaan dari guru.

Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan bahan ajar yang masih bersifat sederhana dan belum mampu menarik minat belajar peserta didik. Meskipun guru telah memanfaatkan media digital seperti file PDF dan *PowerPoint* yang ditampilkan melalui proyektor, bahan ajar tersebut belum cukup interaktif dan belum mampu

meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih tertarik menggunakan perangkat elektronik daripada membaca buku teks, namun media digital yang digunakan belum mampu memfasilitasi minat tersebut secara optimal.

Selain itu, pada materi bertukar atau membayar belum dilengkapi dengan *e-modul* yang menarik dan interaktif. Padahal, peserta didik menunjukkan ketertarikan lebih tinggi terhadap bahan ajar digital yang bersifat baru dan menyenangkan. *Website genially*, yang menawarkan fitur interaktif dan visual yang menarik, belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah tersebut, sehingga dapat menjadi inovasi baru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, terdapat kebutuhan nyata akan pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* untuk meningkatkan fokus, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Meskipun kurikulum telah mengarahkan pembelajaran untuk lebih berpusat pada peserta didik melalui penggunaan teknologi dan media digital interaktif, kenyataannya di SDN Tonjong 03 pembelajaran masih banyak dilakukan secara konvensional dengan dominasi ceramah dan buku teks. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran, khususnya pada materi bertukar atau membayar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Selain itu, terbatasnya bahan ajar digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa

juga menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, perlu dikembangkan bahan ajar yang inovatif dan mudah diakses, seperti *e-modul* menggunakan *website genially*.

Website genially memungkinkan guru membuat konten interaktif dengan fitur-fitur menarik. *Genially* memudahkan siapa saja, termasuk guru tanpa latar belakang teknis untuk membuat konten yang menarik. Dengan berbagai template yang dapat disesuaikan, guru dapat merancang *e-modul* berdasarkan topik dan tujuan pembelajaran yang lebih relevan dan menarik bagi peserta didik

Adapun penelitian terdahulu yang mendukung kondisi diatas ialah yang dilakukan oleh Martiya Nurni Khairita dan Ratnawati (2023) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbantu Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal-Usul Pada Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-modul*, elektronik modul merupakan media elektronik yang bisa dibuat lebih menarik, kreatif, dan interaktif. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis dari pengembangan *e-modul* ini sangat praktis yang berarti *e-modul* mudah digunakan oleh peserta didik dan waktunya efisien. Efektivitas *e-modul* pembelajaran Bahasa Indonesia materi Asal-Usul sangat efektif yang berarti *e-modul* dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian Permatasari *et al.*, (2021) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK *Learning*”. *E-Modul* pembelajaran yang

dikembangkan yaitu modul elektronik dengan menggunakan aplikasi *genially*. Hasil pengembangan *e-modul* pembelajaran materi gelombang bunyi dan cahaya yang memenuhi kriteria baik serta sesuai dengan harapan guru dan peserta didik. *E-Modul* dikategorikan sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli dan tiga uji coba yang dilakukan yang meliputi aspek materi, tampilan media, dan bahasa.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka solusi yang akan peneliti berikan untuk meningkatkan sebuah inovasi pembelajaran di SDN Tonjong 03 Kabupaten Bogor dengan melakukan pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially*. Hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Website genially* pada Materi Bertukar atau Membayar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dibuat identifikasi masalah oleh peneliti sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang memahami materi pembelajaran dengan baik.
2. Peserta didik kurang fokus dan kurang terlibat secara aktif selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Bahan ajar yang digunakan masih sederhana dan belum variatif.
4. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang baru dan interaktif.
5. Peserta didik belum mengenal *website genially* sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar.
2. Untuk menguji kelayakan pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar.
3. Untuk menguji efektivitas pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat teoritis penelitian:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu Pendidikan dalam hal pengembangan

bahan ajar berbasis teknologi yang sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka dan pembelajaran abad 21.

2. Manfaat praktis penelitian:

a. Manfaat Bagi Guru

Dapat memberikan informasi dan masukan positif bagi guru agar dapat mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

b. Manfaat Bagi Peserta didik

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat meningkatkan semangat belajar serta pemahaman peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi dan sumbangan pemikiran kepada sekolah agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk berkesempatan mendapatkan ilmu dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada saat mengajar di sekolah serta akan menerapkan media ini di sekolah lainnya yang dirasa efektif.

BAB II

LANDASAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

1. Bahan Ajar *E-Modul*

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang dipergunakan dengan berbantu alat guna mempermudah penyampaian materi pada saat proses pembelajaran di sekolah (Widiana & Rosy, 2021). Hal tersebut akan mempermudah guru ketika melaksanakan kegiatan mengajar di sekolah dan menjadi solusi untuk membuat peserta didik bersemangat ketika belajar.

Bahan ajar adalah bahan atau topik pembelajaran yang disusun secara sistematis yang mengandung informasi, nilai, sikap, kegiatan dan keterampilan yang mengandung pesan tematik, informasi dan ilustrasi fakta, konsep, prinsip dan proses (Wahyu *et al.*, 2024)

Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayangan. Dengan demikian, bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dipandang dapat untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik (Kosasih, 2021:1).

Bahan ajar secara sederhana dapat diartikan semua sumber informasi yang dipergunakan dalam rangka menolong pengajar,

dosen, pendidik, instruktur ketika menjalankan proses belajar mengajar (Martiya Nurni Khairita & Ratnawati, 2023).

Bahan ajar ialah sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang merepresentasikan konsep yang mengarahkan peserta didik untuk mencapai suatu kompetensi. Ketika bahan ajar tidak digunakan dalam pembelajaran di kelas, maka bahan ajar tersebut hanya menjadi sumber belajar (Magdalena *et al.*, 2020).

Bahan ajar biasanya digunakan guru dan peserta didik untuk membantu tercapainya pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Mardiah *et al.*, 2023)

Bahan ajar bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan cara yang sistematis, jelas, dan efektif agar memudahkan mereka dalam memahami konsep atau topik yang diajarkan (Hayati *et al.*, 2025:2)

b. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Secara umum bahan ajar dapat dibedakan kedalam dua jenis yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak. Bahan ajar cetak dapat berupa handout, buku, modul, brosur, dan lembar kerja peserta didik. Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi: a) bahan ajar audio seperti MP3 File, kaset, radio, piringan hitam, dan compact discs audio; b) bahan ajar audio visual seperti *Computer Assisted Instruction*; c) bahan ajar berbasis web seperti *web based learning materials* (Kurniawan & Kuswandi, 2021:8).

Selaras dengan Ellington dan Race (Manurung et al., 2023) mengelompokkan jenis bahan ajar berdasarkan bentuk dalam tujuh jenis antara lain:

- 1) Bahan ajar cetak dan duplikatnya, misalnya *handouts*, lembar kerja, bahan belajar mandiri, bahan belajar kelompok.
- 2) Bahan ajar display yang tidak diproyeksikan, misalnya *flipchart*, poster, model dan foto.
- 3) Bahan ajar audio, misalnya audio *discs*, audio *tapes* dan siaran radio.
- 4) Bahan ajar display diam yang diproyeksikan, misalnya slide, *film strips*, dll.
- 5) Bahan ajar audio yang dihubungkan dengan bahan visual diam, misalnya program *slide* suara, program *film strip* bersuara, tape model, dan tape reali.
- 6) Bahan ajar video, misalnya siaran televisi dan rekaman video tape.
- 7) Bahan ajar computer, misalnya *Computer Assited Instruction* (CAI) dan *Computer Based Tutorial* (CBT), kedua bentuk model ini mengharuskan setiap peserta didik untuk berinteraksi dengan komputer dan software program, dengan perbedaan yang mendasar dalam keluasaan fungsinya.

Bahan ajar memiliki banyak ragam sebagaimana dipaparkan oleh Kosasih (2021:18-41) diantaranya sebagai berikut, 1) Modul,

merupakan serangkaian paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan untuk peserta didik dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. 2) Lembar kerja Peserta Didik (LKPD), merupakan bahan ajar yang berupa lembar kegiatan belajar peserta didik serta berisikan uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat/bahan yang diperlukan dalam kegiatan, dan langkah-langkah kerja. 3) *Handout*, merupakan bahan ajar untuk mendukung, memperjelas, dan memperkaya bahan ajar utama.

Bahan ajar memiliki berbagai bentuk, yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Selaras dengan ini Panggabean & Harahap (2020) menyatakan hal yang sama bahwa bahan ajar terbagi menjadi dua jenis diantaranya:

1) Bahan ajar non cetak:

- a) Bahan ajar Audio, bahan ajar yang berkaitan dengan indera pendengaran dan dibuat dalam bentuk verbal maupun non verbal, salah satu contohnya yaitu musik.
- b) Bahan ajar audio visual, bahan ajar yang memiliki unsur suara serta unsur gambar, contoh dari bahan ajar ini diantaranya film, video, dan sebagainya.
- c) Bahan ajar multimedia, bahan ajar ini merupakan gabungan dari beberapa unsur seperti gambar, grafik dan sebagainya. Contoh dari bahan ajar ini diantaranya bahan

ajar berbasis web, yang dimana guru mampu menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis web, sehingga peserta didik memiliki kebebasan untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

2) Bahan ajar cetak:

- a) Buku, kumpulan lebar kertas yang dicetak dapat berisikan materi ilmu pengetahuan, dapat pula kosong atau tidak memiliki isi. Buku pada umumnya berisikan gambaran suatu ide yang dimiliki oleh penulisnya.
- b) Modul, buku yang dibuat dengan tujuan sebagai bahan untuk peserta didik belajar baik dengan bimbingan maupun secara mandiri.
- c) Lembar kerja peserta didik, lembaran berisikan tugas atau kegiatan yang perlu peserta didik lakukan dalam proses pembelajaran.

Pendapat bahwa bahan ajar dapat dikelompokkan dalam dua jenis kelompok besar juga di paparkan oleh Susilawati et al., (2021:9) yang menyatakan bahwa bahan ajar dapat dikalsifikasikan dalam dua kelompok yakni bahan ajar cetak dan noncetak. Bahan ajar cetak dapat dikatakan sebagai semua bentuk bahan ajar yang dihasilkan melalui pencetakan. Contohnya seperti buku, handout, lembar kerja dan modul.

Berbanding terbalik dengan bahan ajar noncetak yang dimana tidak melalui proses pencetakan melainkan berupa digital.

Magdalena et al., (2020) menyoroti macam-macam bahan ajar yang sering dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Termasuk di dalamnya adalah bahan ajar cetak, audio, video, dan multimedia. Penggunaan beragam jenis bahan ajar ini memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Secara keseluruhan, keragaman jenis bahan ajar tersebut memberikan ruang yang luas bagi inovasi dalam pendidikan.

c. Pengertian *E-Modul*

Untuk mengikuti perkembangan zaman yang sudah berorientasi pada penggunaan teknologi, maka modul yang berkembang saat ini sudah dikemas dalam bentuk model elektronik atau dikenal dengan *e-modul*. *E-Modul* memuat paket pembelajaran yang dapat ditampilkan dalam bentuk bantuan teknologi multimedia (Arisandi et al., 2024).

E-Modul adalah bentuk kompilasi materi sebagai bahan ajar untuk peserta didik dengan efektif dan efisien secara mandiri, karena didalamnya memuat suatu pedoman dalam proses belajar mandiri dan sendiri (Widiana & Rosy, 2021). Artinya, peserta didik bisa melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya secara mandiri

walaupun tidak dampingi pengajar. Modul elektronik memiliki sifat-sifat tertentu seperti mudah digunakan, adaptif, dan konsisten.

E-Modul merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang mempermudah peserta didik dalam menangkap materi ajar pada kondisi Pendidikan yang dilakukan secara online (Mardiah *et al.*, 2023).

E-Modul adalah seperangkat media pengajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri, sehingga menuntut peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri (Hidayati Azkiya *et al.*, 2022).

E-Modul ialah sebuah bentuk bahan ajar yang didalamnya terdapat komponen-komponen pembelajaran yang disusun secara sistematis sebagai sebuah bahan ajar yang berbentuk elektronik (Berlianda, 2022).

d. Karakteristik *E-Modul*

E-Modul dibuat dengan adanya campur tangan teknologi dengan semenarik mungkin dan menyisipkan berbagai macam elemen, antara lain materi yang dibuat dapat ditambahkan animasi, gif, gambar, audio, dan *link* video pembelajaran (Salsa Bilah *et al.*, 2023).

Karakteristik *e-modul* adalah bersifat mandiri, yaitu pembelajaran disajikan secara utuh dan peserta didik diberi

kesempatan untuk menyelesaikannya sendiri (Kosasih, 2021:21). *E-Modul* dianggap inovatif karena dapat menampilkan materi pembelajaran yang komprehensif, menarik, interaktif, dan memiliki fungsi kognitif yang baik (Agung *et al.*, 2022).

Daryono (Lastri, 2023) dan (Hidayati Azkiya *et al.*, 2022) mengungkapkan bahwa *e-modul* memiliki karakteristik yaitu:

1. *Self instruction* merupakan karakteristik yang penting dan harus terdapat pada *e-modul*. Sebuah *e-modul* harus terdapat instruksi-instruksi yang jelas sehingga peserta didik mudah dalam menggunakannya serta peserta didik mengetahui tujuan pembelajaran seperti apa yang harus mereka capai.
2. *Self contained* yaitu materi-materi pelajaran yang disajikan dalam *e-modul* lengkap sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara tuntas.
3. *Stand alone* yaitu *e-modul* pembelajaran harus berdiri sendiri atau tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak memerlukan alat pendukung lain dalam penggunaannya.
4. Adaptif yaitu *e-modul* sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel untuk digunakan.
5. *User friendly* yaitu *e-modul* pembelajaran tersebut bersahabat atau akrab dengan pemakainya. Contohnya yaitu menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan istilah yang umum digunakan.

E-Modul dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan dapat mengukur tingkat pemahamannya sendiri, dalam *e-modul* terdapat tujuan akhir dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga peserta didik dapat mengetahui hal apa saja yang harus mereka kuasai atau pahami untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Asmariadi *et al.*, 2024).

e. Manfaat *E-Modul*

Manfaat penggunaan *e-modul* sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran antara lain, dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas, dapat merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut (Hidayati Azkiya *et al.*, 2022).

E-Modul memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran yaitu dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, memberikan solusi kepada peserta didik dalam memecahkan dan menghadapi kesulitan dalam proses pembelajaran, mempermudah guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi, dan memahami isi materi (Lastri, 2023).

Pemanfaatan teknologi media pembelajaran berbasis *e-modul* merupakan salah satu solusi dimana pada era saat ini penggunaan *smartphone* sedang meningkat. Dengan adanya *e-*

modul diharapkan peserta didik dapat menerima materi secara optimal dan dapat mengembangkan kemandirian peserta didik serta dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki peserta didik secara maksimal (Mardiah *et al.*, 2023).

E-Modul merupakan sebuah materi pembelajaran elektronik yang memudahkan peserta didik untuk menangkap materi pembelajaran dalam kondisi pembelajaran yang dilakukan secara *online* (Wilujeng *et al.*, 2021). Modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu satunya sumber Informasi (Berlianda, 2022).

f. Kelebihan dan Kekurangan *E-Modul*

E-Modul memiliki kelebihan sebagai bahan ajar dibandingkan dengan bahan ajar berupa buku paket. Melalui *e-modul* mampu mendorong guru agar guru mampu lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Penggunaan *e-modul* dalam proses pembelajaran merupakan solusi yang diberikan untuk memelihara kelestarian alam dan lingkungan, dengan adanya *e-modul* memberikan kontribusi positif pada pengurangan penggunaan kertas (Lastri, 2023).

Kelebihan *e-modul* adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan dan

memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes atau kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Hidayati Azkiya *et al.*, 2022).

E-Modul memiliki kelebihan dengan adanya perintah yang tersedia untuk menyisipkan video, tautan, teks, audio, gambar, *barcode*, *link* google drive dan *youtube*. Dalam hal ini dapat dilakukan melalui tautan atau dalam bentuk PDF yang dapat diakses tanpa internet (Wilujeng *et al.*, 2021)

Kekurangan dari penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran yaitu tidak semua guru mampu mengembangkan media pembelajaran berbentuk *e-modul*. Dikarenakan masih banyak guru yang belum mengikuti perkembangan teknologi, serta masih banyak diantara guru yang masih belum mampu menguasai pembuatan *e-modul* dengan baik sesuai dengan kaidah-kaidah pembuatan modul dan Hal ini menjadi catatan dan tugas guru dalam meningkatkan kemampuan dan kompetensi dalam pemanfaatan media pembelajaran di era digital (Lastri, 2023).

Kekurangan lainnya yaitu akses jaringan yang tidak merata dan sedikitnya interaksi antara guru dan peserta didik (Rahmadhani & Efronia, 2021). Kelemahan dari bahan ajar elektronik atau *e-modul* ini adalah kurangnya alat pembelajaran yang sesuai seperti komputer atau perangkat elektronik lainnya (Puspitasari *et al.*, 2020).

Dari pembahasan di atas, dapat disintesis bahwa bahan ajar *e-modul* merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan materi pembelajaran secara digital. Penggunaan *e-modul* semakin berkembang karena dapat memberikan akses yang mudah dan fleksibel kepada peserta didik dan membantu peserta didik belajar secara mandiri dan mengukur pemahaman sendiri.

2. Website *genially*

a. Pengertian *Genially*

Genially merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang dapat membantu guru untuk membuat bahan ajar yang efektif dan inovatif berupa materi presentasi, *game*, video pembelajaran, dan sebagainya (Enstein *et al.*, 2022). Pendapat tersebut juga didukung oleh penelitian Aliyah (2022) yang menyebutkan bahwa *genially* adalah *platform* atau media berbasis *online* gratis yang ditujukan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik.

Genially adalah *platform* berbasis web (*online*) yang dapat membantu pengguna membuat semua jenis konten audio-visual agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan hemat biaya dengan cepat dan mudah (Rahayu *et al.*, 2023).

Genially merupakan sarana media pembelajaran interaktif yang berbentuk *online* dengan desain tampilan *slide* yang dapat

dipergunakan secara gratis dengan mengandalkan beberapa fitur-fiturnya. Adanya *genially* membuat kreativitas seorang guru dapat tersalurkan dalam membuat bahan presentasi interaktif dari *genially* (Rahmawati *et al.*, 2023).

Menurut Khoirun Ni'mah *et al.* (2022:) media *genially* adalah media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur pilihan untuk peserta didik. Selain dapat meningkatkan gairah belajar, media *genially* juga berguna untuk mengukur keefektifan minat belajar peserta didik.

b. Karakteristik *Genially*

Genially dapat diakses secara *online* sehingga menyederhanakan akses peserta didik ke konten melalui tautan yang disediakan tanpa perlu transfer data manual. Aksesibilitas tersebut memfasilitasi pengambilan konten oleh peserta didik di perangkat mereka, setiap saat dan dimana saja. Annisa Khadijah & Rukmana (2024). Ini sejalan dengan karya Khoirun Ni'mah *et al.* (2022) yang menyoroti fitur pembeda *genially* dibandingkan dengan *Power Point*, *genially* memiliki fitur yang lebih menarik dan bervariasi seperti adanya template dengan berbagai tema. Media ini juga dapat digunakan untuk membuat *game* interaktif sesuai dengan materi yang ingin diajarkan, menginput media lain dari situs lain secara *online* seperti *youtube*, *youtube musik*, *spotify*, dan dapat pula digunakan pada banyak situs *online*.

Sibghatullah Mujadidi et al., (2023) mengungkapkan bahwa *genially* mampu membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami dengan template presentasi, infografis, gamifikasi, kuis, hingga portofolio tersedia dengan banyak efek animasi dan efek interaktif. *Genially* memiliki beragam template yang siap digunakan untuk presentasi, infografis, gamifikasi, gambar interaktif, presentasi video, juga menyediakan berbagai template yang dapat dimodifikasi secara bebas oleh guru sesuai dengan kebutuhan (Febrina et al., 2023).

Menurut Permatasari et al. (2021) media *genially* dapat dikatakan media yang dipergunakan secara *online* yang dapat merangsang peserta didik melalui gaya belajarnya yaitu visual, auditori, dan kinestetik guna membantu peserta didik dapat fokus dalam pembelajaran.

c. Kelebihan *Genially*

Adapun kelebihan dari *genially* yaitu memiliki fitur-fitur yang lebih menarik dan bervariasi seperti adanya template-template dengan berbagai tema. *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 (Rahayu et al., 2023). Menurut Yolanda et al. (2023) kelebihan *genially* dapat digunakan untuk membuat *game* sesuai dengan materi yang ingin diajarkan.

Website genially digunakan sebagai pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena memiliki kelebihan salah satunya memiliki fitur yang menarik, sehingga proses belajar mengajar tidak monoton dan tidak membosankan hanya dengan materi yang menggunakan tulisan dan gambar (Arifah *et al.*, 2024).

Kelebihan lain dari media *genially* menurut Khoirun Ni'mah *et al.* (2022) adalah 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 peserta didik dalam mendapatkan akses dan mengakses materi di media *genially* dimana saja dan kapan saja.

Menurut Permatasari *et al.* (2021) kelebihan dari *genially* meliputi membuat konten yang interaktif sehingga mendukung pengalaman visual interaktif yang dapat meningkatkan komunikasi dengan audiens, membuat presentasi interaktif, modul interaktif, kuis, dan lainnya sesuai dengan sumber daya didaktik abad 21, dan membuat desain interaktif dan animasi yang memainkan komponen visual yang tersedia.

d. Kekurangan *Genially*

Selain kelebihan, *genially* tentu memiliki kekurangan, adapun kekurangan dari *Genially* menurut Muina & Rifda (2024) yaitu jika

ingin fitur lebih lengkap maka harus melakukan *payment*, untuk mengaksesnya harus selalu terhubung dengan jaringan internet, dan bahasa *genially* hanya bahasa inggris, spanyol, dan prancis,

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

Menurut Yolanda *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa kekurangan dari *genially* yaitu untuk fitur yang lebih lengkap harus melakukan *payment* atau pembayaran. Kemudian untuk bahasa yang ada di *genially* hanya menyediakan bahasa inggris, spanyol, dan prancis. Karena ini *platform online* jadi untuk mengaksesnya harus selalu terhubung dengan jaringan internet. Selaras dengan pendapat Aulia Pratiwi & Churiyah, (2022) kekurangan *genially* adalah tidak dapat digunakan secara *offline* karena peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu mereka tidak bisa belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun jika tidak memiliki jaringan internet.

Kelemahan *genially* tidak bisa diakses ketika *offline* dalam artian harus terkoneksi dengan internet (Nurhayati & Langlang Handayani, 2020).

e. Fitur-Fitur *Genially*

Genially dapat diakses melalui link <https://genial.ly/>. Media *genially* adalah media yang memuat fitur yang menarik yang bervariasi seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, *game* edukatif, dan jenis bahan ajar interaktif lainnya (Fatma & Ichsan, 2022). Menurut Yolanda *et al.* (2023) *genially* dapat memuat konten interaktif yang mempunyai fitur menarik seperti presentasi, poster, *game*, video animasi, dan sebagainya.

Adanya fitur yang variatif dalam media *genially* membuat penyampaian materi lebih menarik dan tidak membosankan, karena *genially* memiliki gambar dan teks yang menarik sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam menyimak materi dan menekan rasa bosan dalam kegiatan pembelajaran (Khoirun Ni'mah *et al.*, 2022).

Terdapat fitur-fitur dalam *genially* yang dapat dimanfaatkan dalam media pembelajaran interaktif (Siti Rinjani, 2024). Fitur yang tersedia diantaranya fitur beranda yaitu setiap pengguna *genially* bisa membuat akun untuk menggunakan beberapa fitur yang tersedia di *genially*. Fitur *powerpoint* yaitu fitur ini tersedia pada media pembelajaran *genially* memudahkan guru untuk merancang pembelajaran dikelas, guru dapat memilih *powerpoint* yang tersedia dengan berbagai macam bentuk desain didalam media *genially* yang dapat diakses. Fitur *games* yaitu pada fitur

ini guru dapat merancang semua games yang tersedia pada media pembelajaran *genially* yang menjadikan sebuah pembelajaran yang interaktif.

Fitur-fitur yang ada dalam *genially* menurut Permatasari et al. (2021), antara lain:

- 1) Teks untuk menulis materi yang akan dijadikan konten.
- 2) *Picture* untuk menyisipkan gambar dari *device* yang dimiliki oleh pengguna.
- 3) *Background* untuk mengatur latar sesuai dengan tema yang diinginkan.
- 4) *Hyperlink* untuk membuat pintasan ke lokasi lain dalam dalaman kerja saat ini atau membuka dokumen yang disimpan di server jaringan internet.
- 5) *Smartbloks* untuk membuat grafik, data, dan tabel.
- 6) *Interactive element* untuk membuat tombol dan pintasan dalam lembar kerja yang membuat produk menjadi interaktif.
- 7) *Resources* menampilkan berbagai pilihan gambar stiker, ikon, ilustrasi yang dapat dipilih pengguna untuk ditambahkan.
- 8) Insert untuk menambahkan audio, music, video atau link.

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat disintesisakan bahwa *website genially* merupakan sebuah *platform online* yang dapat membantu guru untuk membuat dan mengembangkan media, bahan ajar, hingga multimedia yang kreatif dan inovatif dengan

banyak fitur-fitur menarik dan mudah untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik. Namun, *genially* harus memiliki jaringan internet yang kuat dikarenakan website ini hanya dapat di akses secara *online*.

3. Materi Bertukar dan Membayar

E-Modul menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar ini disusun sesuai dengan acuan pembelajaran dalam kurikulum merdeka di setiap fase perkembangannya.

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Capaian pembelajaran fase B yaitu peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitar melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

Tujuan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar yaitu:

- 1) Melalui kegiatan membaca teks cerita "Ditukar dengan Apa?", peserta didik mampu mengidentifikasi tujuan dan pesan yang disampaikan oleh penulis dengan benar.

- 2) Melalui kegiatan mencari Informasi dari berbagai sumber, peserta didik dapat mengetahui sejarah uang dalam kehidupan manusia dengan baik.
- 3) Melalui kegiatan mempelajari teks prosedur, peserta didik dapat Menyusun teks prosedur sederhana dengan runtut.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam memperoleh pengetahuannya sehingga memunculkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik. Pada pembelajaran bahasa Indonesia materi yang akan dibahas yaitu bertukar atau membayar dalam buku bahasa Indonesia kelas IV kurikulum merdeka. Pada materi ini, peserta didik belajar tentang memahami pesan dan Informasi yang ada didalam cerita, sejarah uang, dan teks prosedur.

Salah satu cara untuk menanamkan pendidikan karakter adalah dengan menggunakan cerita atau dongeng agar melalui suatu cerita guru dapat mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai moral baik yang terdapat pada suatu cerita (Anggraeni & Rafiyanti, 2022).

Pesan adalah amanat yang dapat ditemukan setelah membaca keseluruhan isi cerita. Sedangkan tujuan adalah latar belakang pengarang menuliskan cerita. Misalnya untuk menghibur, mengisahkan pengalaman pribadi, menjelaskan asal-usul suatu peristiwa, atau menjadi inspirasi hidup pembaca.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membaca cerita yaitu identitas pembaca, seperti judul dan nama pengarang. Isi cerita secara ringkas. Kelebihan dan kekurangan cerita dari berbagai aspek, seperti bahasa dan jalan cerita. Pendapat tentang isi cerita, misalnya tentang pesan yang disampaikan melalui cerita patut ditiru atau tidak.

Cara mengamati keaslian uang adalah dengan dilihat, yaitu khusus untuk pecahan Rp100.000, Rp50.000, dan Rp20.000 ada logo BI dengan tinta berubah warna apabila dilihat dari sudut pandang tertentu. Diraba, yaitu hasil cetak yang terasa kasar bila diraba dan adanya kode tuna Netra (*blind code*). Dan diterawang, yaitu terdapat tanda air (*watermark*) berupa gambar pahlawan dan ornamen pada pecahan tertentu.

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa *e-modul* menggunakan *website genially* memuat materi bertukar atau membayar yang menjelaskan tentang cara menemukan pesan dan tujuan yang terdapat dalam cerita, memahami sejarah uang, kaidah kebahasaan dalam penulisan nilai uang dengan angka dan huruf, serta mengenal teks prosedur.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian relevan yang telah mengkaji pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* diantaranya sebagai berikut.

1. Martiya Nurni Kharita, Ratnawati, dan Inka Febriani (2023) yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbantu Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal-Usul Pada Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dapat disimpulkan bahwa hasil analisis dari pengembangan *e-modul* ini sangat praktis yang berarti *e-modul* mudah digunakan oleh peserta didik dan waktunya efisien. Efektivitas *e-modul* pembelajaran Bahasa Indonesia materi Asal-Usul sangat efektif yang berarti *e-modul* dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Annisa Khadijah Shalimar dan Diki Rukmana (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* menggunakan Aplikasi *Genially* pada Materi Bangun Datar Kelas V”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital menggunakan aplikasi *genially* sebagai alat pembelajaran guna meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas V. Validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 90%, validasi ahli media 96% dan validasi bahasa 100%. Tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *genially* memperoleh nilai rata-rata 85,74%, sedangkan

tanggapan guru mencapai 100%. Adapun hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *genially* sangat baik dan dapat digunakan secara efektif.

3. Stefanni Viga Gracia Permatasari, Pujayanto, Ahmad Fauzi (2021) yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis *VAK Learning*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *e-modul* pembelajaran pada materi gelombang bunyi dan cahaya yang dibuat menggunakan aplikasi *genially* yang berkriteria baik. Hasil pengembangan *e-modul* pembelajaran materi gelombang bunyi dan cahaya ini memenuhi kriteria sangat baik menurut hasil validasi dosen ahli dan penilaian guru dan peserta didik di Kabupaten Blora.

C. Kerangka Berfikir

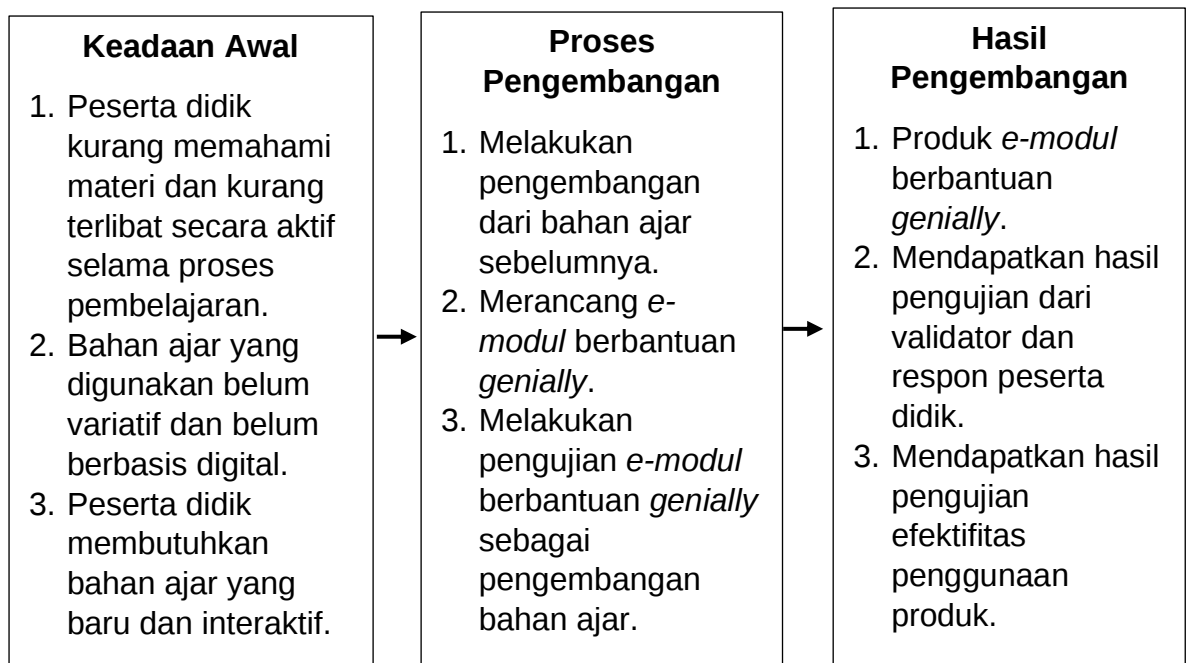
Berdasarkan kajian teori diatas dapat dibuat kerangka sebagai berikut. Bahan ajar *e-modul* merupakan alat pembelajaran berbasis teknologi yang menyediakan materi pembelajaran secara digital. Penggunaan *e-modul* semakin berkembang karena dapat memberikan akses yang mudah dan fleksibel kepada peserta didik dan membantu peserta didik belajar secara mandiri dan mengukur pemahaman sendiri.

Genially merupakan sebuah *platform online* yang dapat membantu guru untuk membuat dan mengembangkan media, bahan ajar, hingga multimedia yang kreatif dan inovatif dengan banyak fitur-fitur menarik

dan mudah untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik. Namun, *genially* harus memiliki jaringan internet yang kuat dikarenakan aplikasi ini hanya dapat di akses secara *online*.

E-Modul menggunakan *website genially* memuat materi bertukar atau membayar yang menjelaskan tentang cara menemukan menemukan pesan dan tujuan yang terdapat dalam cerita, memahami sejarah uang, kaidah kebahasaan dalam penulisan nilai uang dengan angka dan huruf, serta mengenal teks prosedur.

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



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Produk yang akan Dihasilkan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti berupa pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar yang dibuat dengan *genially* dan disimpan dalam bentuk *link* dan *barcode*. *E-Modul* menggunakan *website genially* ini digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang dikemas dengan tampilan semenarik mungkin. Tujuannya agar peserta didik tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran dan tidak mudah bosan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode, Prosedur, dan Tahapan Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiono (2020) penelitian dan pengembangan adalah metode ilmiah untuk mempelajari, merancang, memproduksi, dan menguji efektivitas produk yang telah diciptakan. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan sebuah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Okpatrioka, 2023).

Menurut Saputra *et al.* (2022) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian secara sengaja dan sistematis untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

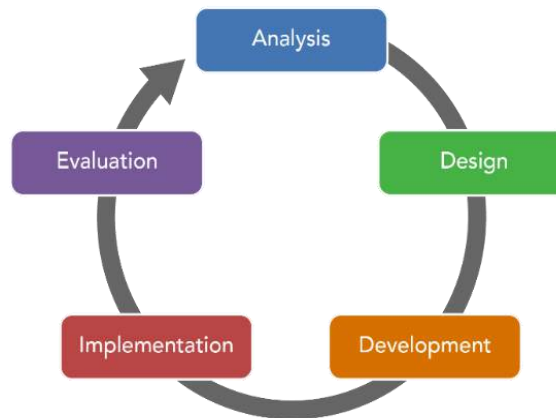
Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang menghasilkan produk tertentu seperti buku, bahan ajar, LKPD, satuan pembelajaran, kurikulum yang dikembangkan, dan

model pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Dalam mengembangkan suatu produk memerlukan model pengembangan yang sesuai dengan tujuan penelitian agar tahapan dan langkah-langkah pengembangan menjadi terarah. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang disebut dengan model pengembangan yang efektif dan dinamis. Model pengembangan ADDIE disusun secara sistematis dalam lima fase yang saling terkait.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan tahapan yang harus dilakukan oleh pengembang agar dapat menyelesaikan penelitian yang dilakukan. Proses awal penelitian dilakukan dengan analisis kebutuhan untuk mengetahui keadaan dan kebutuhan guru untuk menentukan produk yang memenuhi kebutuhannya. Hasil analisis dilanjutkan dengan pengembangan produk *e-modul* menggunakan *genially* dan di validasi oleh para ahli. Produk ini dikembangkan sebagai *e-modul* yang menggunakan *genially* untuk mengajarkan materi bertukar atau membayar di kelas IV Sekolah Dasar.



Gambar 3.1 Model ADDIE

Sumber: Spatioti *et al.* (2022)

Adapun penjabaran kelima tahapan-tahapan model penelitian pengembangan sebagai berikut.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan observasi awal ke sekolah untuk melakukan wawancara dengan wali kelas IV yaitu Bapak Muriyadi, S.Pd. seperti bagaimana proses pembelajaran di kelas, materi terkait, buku teks, metode pembelajaran, dan sebagainya. Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perlu adanya pengembangan *e-modul* di kelas IV. Analisis pada bagian ini akan menentukan apa yang akan dihasilkan berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh penelitian ini.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan tahap perancangan dari *e-modul*. Banyak tugas yang dilakukan, seperti menentukan tujuan

pembelajaran, menentukan materi yang akan dipelajari, dan mengorganisasikan materi pembelajaran berdasarkan metode yang sistematis sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Peneliti mulai mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, animasi, suara, dan video.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan pengembangan sesuai dengan rancangan sebelumnya. Proses mengembangkan desain suatu produk, menguji kelayakan dan menguji efektivitasnya. Pada tahap sebelumnya rancangan yang telah disusun direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini dilakukan juga validasi oleh para ahli seperti ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi mengenai produk yang dikembangkan.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan penerapan dari *e-modul* yang telah dibuat kepada peserta didik, tentunya *e-modul* telah melalui tahap validasi oleh para ahli. Pada tahapan ini juga dilakukan pemberian soal *pretest* dan *posttest* serta angket sebagai sarana untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul* menggunakan *website genially* yang telah dibuat. Hasil yang diperoleh nantinya akan dijadikan acuan dalam merevisi *e-modul* hingga menjadi lebih baik dalam proses pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahapan dilakukannya penilaian dan juga analisis dari soal *pretest* dan *posttest* serta angket yang telah diberikan kepada peserta didik serta para ahli untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas dari *e-modul* menggunakan *website genially* yang telah digunakan. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui perlu atau tidaknya dilakukan revisi terhadap *e-modul* yang telah dibuat.

3. Tahapan Penelitian

Tahapan dalam mengembangkan *e-modul* terdiri atas beberapa tahapan seperti, analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi.

a. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan yang ada di SDN Tonjong 03 Kabupaten Bogor khususnya kelas IV dengan melalui observasi dan wawancara. Pada tahap observasi dan wawancara telah ditemukan kebutuhan dalam penggunaan bahan ajar salah satunya yaitu bahan ajar yang digunakan kurang menarik. Penggunaan bahan ajar masih sangat kurang efektif, karena bahan ajar yang digunakan masih relatif sederhana. Guru hanya menggunakan buku cetak yang disediakan oleh pemerintah pada saat pembelajaran.

Permasalahan yang ada di sekolah tersebut nantinya dijadikan sebagai tujuan penelitian dan produk yang akan dikembangkan. Sehingga berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka dapat juga merumuskan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut dan menentukan tujuan dari penelitian ini. Tujuan yang akan dirumuskan adalah mengembangkan *e-modul* yang lebih menarik dan inovatif pada materi bertukar atau membayar kelas IV SDN Tonjong 03.

b. Tahap Desain

Tampilan dari *e-modul* ini berbentuk elektronik yang di dalamnya terdapat materi bertukar atau membayar untuk peserta didik kelas IV. Bahan ajar tersebut akan di isi dengan fitur menu yang berisi petunjuk, materi, dan informasi dengan ditambahkan sedikit animasi, gambar, audio, dan video untuk membuat tampilan lebih menarik dengan deskripsi desain sebagai berikut:

Tabel 3.1 Storyboard E-Modul Menggunakan Genially

No	Rancangan	Keterangan
1.		Buka halaman google chrome di laptop dan ketik https://app.genially.com/
2.		Jika sudah memiliki akun klik <i>log in</i> masukan email dan password. Jika belum memiliki akun klik <i>sign up</i> , isi dan verifikasi data yang tersedia.

3.		Setelah masuk, klik <i>Create genially</i> dan <i>Blank creation</i> , pilih ukuran canvas mobile 9:16 untuk membuat produk <i>e-modul</i> .
4.		Pilih beberapa template presentasi yang tersedia dan yang ingin digunakan, <i>copy</i> dan sesuaikan elemen dari template tersebut ke dalam desain <i>e-modul</i> hingga selesai.
5.		Tampilan awal berisi cover <i>e-modul</i> mengenai keterangan materi, logo, judul materi, kelas, dan mana penyusun
6.		Tampilan slide daftar isi menggunakan <i>hyperlink</i> dengan menggunakan <i>interactive element</i> lalu pilih halaman yang sesuai.
7.		Tampilan slide menu berisi petunjuk, mulai materi, dan Informasi yang dibuat dengan <i>interactive element</i> .
8.		Tampilan slide pendahuluan berisi audio yang ditambahkan melalui fitur insert, lalu pilih audio. Audio hanya bisa ditambahkan dengan akun berbayar.
9.		Tampilan slide materi berisi uraian materi bertukar atau membayar. Jika ingin menambahkan gambar, klik insert lalu pilih gambar.

10.		Tampilan slide kuis dan evaluasi berisi petunjuk pengerjaan dan link wordwall yang ada dalam gambar. Jika ingin menambahkan link, klik insert lalu pilih <i>other</i> .
11.		Tampilan slide akhir berisi logo, logo, kata <i>e-modul</i> , maksud dan tujuan <i>e-modul</i> dibuat, dan nama pengembang.
12.		Jika <i>e-modul</i> sudah selesai dibuat, klik share untuk mendapatkan link <i>e-modul</i> , <i>copy link e-modul</i> untuk dibagikan.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini mulai merealisasikan materi, animasi, gambar, ataupun elemen lainnya untuk mengembangkan materi dan tampilan *e-modul* tersebut. Materi diambil dari buku peserta didik sebagai sumber utama dalam pembuatan *e-modul*. Kemudian dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta dikaitkan dengan lingkungan sekitar.

Langkah berikutnya adalah validasi produk yang mencakup validasi media, bahasa, dan materi. Validasi produk dilakukan oleh empat ahli yaitu:

1) Ahli Media

Ahli media berfungsi untuk menguji dan menilai kelayakan dari desain serta editing produk yang dibuat. Ahli dalam pengembangan ini adalah ahli dalam bidang pembuatan e-

modul. Ahli media memberikan penilaian serta saran terhadap desain dan editing *e-modul* tersebut.

2) Ahli Bahasa

Ahli bahasa berfungsi untuk menguji kelengkapan bahasa yang ada pada produk yang telah dibuat. Dalam pengembangan ini ahli bahasa merupakan seorang magister di bidang pendidikan dan sastra Indonesia, yang tentunya ahli di bidang bahasa. Ahli bahasa memberikan penilaian dan saran terhadap tata bahasa yang ada pada *e-modul*.

3) Ahli Materi

Ahli materi berfungsi untuk menguji kelayakan materi yang ada dalam produk. Ahli materi pada pengembangan *e-modul* ini yaitu seorang guru wali kelas IV SD dan dosen bahasa Indonesia. Pemilihan ahli materi berdasarkan dengan adanya pertimbangan bahwa yang bersangkutan mempunyai peran dalam pembelajaran di kelas dan mempunyai kompetensi dalam bidang Pendidikan. Ahli materi memberikan penilaian terhadap materi bertukar atau membayar.

Tabel 3.2 Nama Validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi atau Lembaga
1	Agung Prajuhana Putra, M.Kom.	Media	Universitas Pakuan
2	Roy Efendi, M.Pd.	Bahasa	Universitas Pakuan
3	Siti Chodijah, M.Pd.	Materi	Universitas Pakuan
4	Muriyadi, M.Pd.	Materi	SDN Tonjong 03

d. Tahap Implementasi

Setelah proses validasi oleh para ahli, maka dapat diketahui kekurangan dari produk *e-modul* yang telah dibuat. Kekurangan tersebut dapat diperbaiki dan direvisi sesuai dengan arahan dari para ahli. Produk yang telah direvisi dapat dilakukan uji coba dengan 26 peserta didik kelas IV SD Negeri Tonjong 03. Peserta didik memberikan respon terkait dengan penggunaan *e-modul* yang dikembangkan melalui angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur kelayakan dan efektivitas *e-modul* menggunakan *website genially* yang dikembangkan.

e. Tahap Evaluasi

Data dari soal *pretest* dan soal *posttest* yang sudah diisi oleh peserta didik akan direkapitulasi untuk mengetahui tanggapan peserta didik. Tujuan dari evaluasi ini untuk mengetahui efektivitas *e-modul*. Hasil evaluasi ini berfungsi sebagai masukan untuk perbaikan *e-modul*. Apabila data menunjukkan rata-rata peserta didik merespon baik, layak maupun menarik, maka akan disimpulkan bahwa *e-modul* telah selesai dikembangkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat dilakukannya penelitian ini di SD Negeri Tonjong 03 yang berlokasi di Jl. PWRI RT. 01/08, Kel. Tonjong, Kec. Tajurhalang, Kab. Bogor, Provinsi Jawa Barat 16320, tepatnya di kelas IV. Peneliti

memilih SD Negeri Tonjong 03 sebagai tempat penelitian karena SD tersebut memiliki sarana, prasarana dan kondisi yang dibutuhkan oleh peneliti dengan peserta didik yang menjadi subyek penelitian.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang diperlukan peneliti untuk melaksanakan penelitian ini yaitu pada semester genap tahun ajaran 2024-2025. Waktu penelitian diawali dengan kegiatan penyusunan proposal hingga penyusunan skripsi.

Tabel 3.3 Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	2024									2025					
		Okt			Nov			Des			Jan			Feb		
1.	Penyusunan Proposal															
2.	Prapenelitian															
3.	Pendaftaran Seminar Proposal															
4.	Seminar Proposal															
5.	Revisi Proposal															
6.	Penyusunan Skripsi															
No	Kegiatan	2025														
		Mar			Apr			Mei			Jun			Jul		
7.	Penyusunan Skripsi															
8.	Pengembangan															
9.	Validasi Ahli															
10.	Uji Coba															
11.	Pengolahan Data															
12.	Pelaporan Hasil Penelitian															

C. Populasi, Sampel, dan Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan orang atau kasus atau objek yang telah ditetapkan peneliti, yang mana hasil penelitiannya akan digeneralisasikan dengan kualitas atau karakteristik tertentu untuk

ditarik sebuah kesimpulan (Swarjana, 2022:5). Populasi adalah seluruh subjek penelitian. Berdasarkan hal tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Tonjong 03 tahun ajaran 2024/2025 Kabupaten Bogor.

2. Sampel

Sampel adalah bagian terpilih dari populasi yang diseleksi melalui metode sampling dalam sebuah penelitian (Swarjana, 2022:13). Peneliti mengambil sampel penelitian dari kelas IV SD Negeri Tonjong 03 untuk dijadikan subyek peneliti dalam penelitian ini yaitu dari SD Negeri Tonjong 03 semester genap yang sedang mempelajari materi bertukar atau membayar.

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian dan pengembangan ini mencakup dua subyek yaitu validator yang terdiri dari tiga dosen yang merupakan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta satu guru yang merupakan ahli materi dan subyek kedua adalah peserta didik kelas IV SDN Tonjong 03, yang berperan sebagai responden untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan cara atau metode tertentu untuk mendapatkan sebuah data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data

menjadi hal yang penting dalam penelitian, agar sebuah data tidak akan diragukan kebenaran atau kredibilitasnya. Teknik penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan angket. Teknik observasi dan wawancara dilakukan untuk analisis kebutuhan dengan soal sebagai data dukungan, sedangkan angket dikerjakan oleh peserta didik untuk mengetahui respon produk setelah diimplementasikan.

a. Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan pengamatan tempat penelitian mengenai informasi kondisi tempat penelitian, kegiatan pembelajaran, dan bahan ajar yang digunakan.

b. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan wali kelas IV, hal ini dilakukan bertujuan untuk memahami kondisi proses belajar dan bahan ajar yang digunakan, sehingga ditemukan suatu permasalahan agar dapat memberikan solusi yang tepat.

c. Angket

Teknik angket digunakan berupa angket validasi, angket respon guru dan angket respon peserta didik. Angket validasi ini ditujukan kepada pendidik sebagai dosen ahli media, materi, dan bahasa. Penggunaan angket ini disediakan untuk meningkatkan kualitas *e-modul* menggunakan *genially*. Angket respon guru dan peserta didik diberikan kepada guru kelas dan peserta didik yang terlibat setelah produk digunakan untuk mengetahui kelayakan.

E. Instrumen Penelitian

Pada pelaksanaan penelitian diperlukan suatu alat ukur untuk memperoleh data yang diperlukan yang disebut sebagai instrumen penelitian. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu:

a. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan pada saat kegiatan observasi dilakukan melalui pengamatan langsung mengenai situasi dan kondisi kelas, untuk mengetahui titik permasalahannya sehingga menentukan solusi dari permasalahan tersebut. Berikut rincian lembar observasi:

Tabel 3.4 Lembar Analisis Kebutuhan

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Kegiatan pembelajaran di kelas berjalan kondusif.		
2.	Peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru.		
3.	Peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru.		
4.	Peserta didik menggunakan bahan ajar selain buku.		
5.	Bahan ajar yang digunakan oleh guru dapat memudahkan peserta didik untuk belajar.		
6.	Bahan Ajar yang digunakan sudah berbasis teknologi.		
7.	Bahan ajar berpengaruh pada pemahaman peserta didik terhadap materi.		
8.	Perlu adanya pengembangan bahan ajar.		

b. Lembar Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara penanya dan pengajar yang diteliti. Pewawancara dapat mencari

persepsi, sikap dan pemikiran responden tentang pertanyaan yang sedang diselidiki. Data hasil wawancara ini berupa analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk pengembangan bahan ajar di awal observasi. Berikut rincian bahan wawancara.

Tabel 3.5 Lembar Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas?	
2.	Apakah terdapat kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung?	
3.	Apakah peserta didik berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung?	
4.	Bahan ajar apa saja yang bapak gunakan dalam proses kegiatan pembelajaran?	
5.	Apakah Bapak sudah menerapkan bahan ajar berbasis digital?	
6.	Apakah Bapak sudah mengembangkan e-modul berbantuan <i>platform Genially</i> pada saat pembelajaran di kelas?	
7.	Bagaimana fasilitas teknologi yang dimiliki oleh sekolah?	

c. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan saat kegiatan validasi oleh ahli yang dilakukan pada tahap pengembangan. Seperti yang telah dikemukakan oleh Lutfiana *et al.*, (2021) bahwa nilai kualitas suatu produk yang dikembangkan dapat dilihat melalui aspek media, materi, dan bahasa guna mengetahui efektivitas

suatu produk. Instrumen yang digunakan peneliti mencakup lembar validasi untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berikut merupakan rincian kisi-kisi instrumen validasi ahli.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Nomor Butir
1.	Penyajian	Kesesuaian materi	1,2,3
		Penyajian <i>e-modul</i> mendukung keterlibatan peserta didik	4,5,6
2.	Tampilan	Pemahaman materi	7,11
		Pemahaman kosa kata, gambar dan video	8,9,10
		Kelengkapan isi	12,13,14,15

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Nomor Butir
1.	Penyajian	Penggunaan bahasa yang jelas	1,2,3
		Ketepatan kata	4
		Efektivitas teks bahasa	5,6
2.	Struktur Bahasa	Kesesuaian bahasa dan kalimat	7,8,9,10,11
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia	12,13,14,15

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Nomor Butir
1.	Tampilan	Format sajian menarik	1,2,3
		Ketepatan penulisan	4,5,6,7,8
2.	Kelayakan Konten	Penempatan	9,10
		Desain <i>e-modul</i>	11,12,13,14
		Kemudahan <i>e-modul</i>	15

d. Lembar Angket Guru dan Peserta Didik

Lembar angket dipakai untuk mengetahui kelayakan penggunaan *e-modul* yang telah diuji dengan cara mengisi instrumen. Berikut merupakan rinciannya.

Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Guru dan Peserta Didik

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Butir Nomor
1.	Daya Tarik	Tampilan <i>e-modul</i> menarik.	1,2
		Meningkatkan minat belajar	3,4
2.	Kemudahan	Mudah menggunakan <i>e-modul</i>	5,6,7,8
3.	Kegunaan	Kelayakan dalam pembelajaran	9,10

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berguna untuk menyimpulkan data yang sudah diperoleh peneliti mengenai *e-modul* menggunakan *website genially*. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif, sebagai berikut.

1. Teknik Kualitatif

Teknik data kualitatif ini menekankan pada hasil deskriptif yang diperoleh dan dilaksanakan melalui observasi, wawancara, pendapat, dan saran, dilanjutkan dengan analisis menyeluruh terhadap data yang dikumpulkan untuk menggambarkan situasi yang terjadi.

2. Teknik Kuantitatif

Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan setelah data terkumpul untuk melakukan perhitungan data yang diperoleh dari penelitian. Hasil data ini akan digunakan untuk menentukan

tingkat kelayakan dan efektivitas dari produk pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially*. Instrument validasi ahli dan angket respon guru dan peserta didik sebagai tanggapan mengenai kelayakan. Soal *pretest* dan *posttest* sebagai tanggapan mengenai efektivitas *e-modul* berbantuan *genially*. Adapun analisis kuantitatif yang digunakan sebagai berikut.

a. Instrumen Validasi Ahli

Lembar penelitian yang diberikan berisi kelayakan *e-modul* berbantuan *genially* pada materi bertukar atau membayar yang diuji menggunakan lembar penelitian terhadap para ahli. Skala pengukuran yang digunakan dengan skala likert yang berkriteria 5 tingkat, dengan tanggapan:

Tabel 3.10 Skala Likert

Penilaian	Kriteria
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: (Wulandari, 2020:69)

Data kelayakan *e-modul* menggunakan *genially* dihitung dengan menggunakan rumus analisis sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor jawaban}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil dari presentase validasi ahli dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan *e-*

modul menggunakan *website genially*, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut.

Tabel 3.11 Skor Kriteria Kelayakan

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

Sumber: (Saski, N.H & Tri, S., 2021)

b. Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Dari hasil pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar berupa data kuantitatif yang berupa skor penilaian. Hasil angket respon guru dan peserta didik dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = Prestasi kevalidan

f = Nilai yang diperoleh

N = Skor ideal

Tabel 3.12 Kriteria Interpretasi Kuesioner Respon Peserta Didik

No.	Skor	Kriteria
1.	81% – 100%	Sangat Layak
2.	61% – 80%	Layak
3.	41% – 60%	Cukup Layak
4.	21% – 40%	Kurang Layak
5.	0% – 20%	Tidak Layak

Sumber: (Bramasti et al., 2023)

c. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal adalah suatu kegiatan penelaahan butir soal yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas baik dan buruknya suatu butir soal.

1) Uji Validasi

Uji validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid memiliki validitas tinggi, sedangkan yang kurang valid memiliki validitas rendah. Validasi mengacu pada kesesuaian, kebermanaknaan, kebenaran, dan kegunaan dari hasil yang telah dibuat oleh peneliti.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisiensi korelasi

X = Skor butir soal

Y = Skor total

N = Jumlah responden

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi soal jika diuji coba berulang-ulang. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus KR-20 karena soal berbentuk pilihan ganda.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes

k = Jumlah butir soal

p = Proporsi peserta didik yang menjawab benar

q = $1 - p$

σ^2 = Varians total

3) Uji Kesukaran

Uji kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan soal, apakah tergolong mudah, sedang, atau sukar.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = jumlah siswa yang menjawab benar

JS = jumlah seluruh siswa

4) Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk menunjukkan kemampuan soal dalam membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah.

$$D = \frac{BA - BB}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

D = Indeks daya pembeda

BA = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar

BB = Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar

N = Jumlah seluruh peserta didik

Selain itu, pada penelitian ini juga menggunakan rumus N-Gain yang berfungsi mengukur keberhasilan efektivitas penggunaan *e-modul* menggunakan *website genially* antara sebelum dan sesudah pembelajaran dari uji coba serta penelitian yang telah dilakukan, dengan rumus sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Penentuan kriteria nilai N-Gain disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.13 Kriteria Nilai N-Gain

Tabel N-Gain	Kriteria
G > 0,7	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
G < 0,3	Rendah

Sumber: (Effendi & Sutiarso, 2021)

Adapun kategori tafsiran efektivitas N-Gain dalam bentuk persen (%) sebagai berikut.

Tabel 3.14 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: (Rahmi, Iltavia, & Zarista, 2021)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan suatu tahapan awal dalam proses pengembangan model EDDIE. Tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas. Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah observasi di kelas IV dan wawancara dengan Bapak Muriyadi, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Tonjong 03. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terkait ketersediaan bahan ajar yang digunakan di kelas.

a. Analisis Kebutuhan Kurikulum

SDN Tonjong 03 menggunakan kurikulum merdeka untuk tahun pelajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini dipilih kelas IV Fase B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Bab V Bertukar atau Membayar. Capaian Pembelajaran (CP) pada fase B adalah Capaian pembelajaran fase B yaitu peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitar melalui berbagai kegiatan berbahasa dan

bersastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.

Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar yaitu: (1) Melalui kegiatan membaca teks cerita "Ditukar dengan Apa?", peserta didik mampu mengidentifikasi tujuan dan pesan yang disampaikan oleh penulis dengan benar; (2) Melalui kegiatan mencari Informasi dari berbagai sumber, peserta didik dapat mengetahui sejarah uang dalam kehidupan manusia dengan baik; (3) Melalui kegiatan mempelajari teks prosedur, peserta didik dapat menyusun teks prosedur sederhana dengan runtut.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Tahap ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi keperluan yang muncul dalam pembelajaran. Wawancara dengan guru kelas IV terkait pembelajaran dikelas dan ketersediaan bahan ajar yang digunakan. Pembelajaran di kelas IV cukup kondusif, namun masih ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan buku cetak yang disediakan oleh pemerintah pada saat pembelajaran. Guru mengharapkan adanya bahan ajar yang efektif dan bisa membuat peserta didik lebih semangat dan interaktif dalam pembelajaran.

c. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada saat melaksanakan observasi di kelas IV SDN Tonjong 03, penggunaan bahan ajar digital sudah diterapkan oleh guru. Namun, hal tersebut belum membuat pembelajaran di kelas menjadi interaktif. Maka dari itu, peserta didik memerlukan sumber belajar dan bahan ajar digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi, karena peserta didik mudah merasa bosan dan kurang aktif saat pembelajaran.

Peneliti melaksanakan penelitian di kelas IV SDN Tonjong 03 yang berjumlah 26 peserta didik. Proses uji coba dan penelitian respon peserta didik terhadap *e-modul* menggunakan *genially* pada materi bertukar atau membayar sangat layak digunakan. Dengan menggunakan *e-modul* ini peserta didik menjadi lebih antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran. Peserta didik juga menunjukkan bahwa setelah menggunakan *e-modul* menjadi lebih mudah konsentrasi dalam belajar dan mengerti materi yang dijelaskan oleh guru.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan proses observasi dan wawancara, langkah selanjutnya yaitu merancang produk *e-modul* menggunakan *genially*. Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan suatu *e-modul* dengan maksimal dan sesuai yang diharapkan. *E-Modul* dirancang agar sejalan dengan karakteristik masing-masing peserta didik yang

sesuai dengan analisis kebutuhan. *E-Modul* menggunakan genially ini berisi teks, audio, gambar, video, dan animasi yang memenuhi standar materi bertukar atau membayar di kelas IV SDN Tonjong 03. Hasil dari tahap desain adalah; cover, prakata, daftar isi, motivasi, menu, petunjuk penggunaan, informasi, peta konsep, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, kuis, rangkuman, evaluasi, kunci jawaban, glosarium, daftar pustaka, profil pengembang.

Tabel 4.1 Desain *E-Modul* Menggunakan *Genially*

No	Tampilan	Keterangan
1.		Cover yang memuat logo, judul materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia, kelas, dan nama penyusun.
2.		Prakata yang berisi kata sambutan, maksud, dan tujuan penulis membuat <i>e-modul</i> .
3.		Daftar isi yaitu gambaran tentang apa saja isi dari konten yang terdapat dalam <i>e-modul</i> dan menunjukkan letak halaman yang sesuai dengan konten.

4.		Motivasi merujuk pada dorongan atau semangat belajar yang muncul untuk peserta didik pada saat menggunakan <i>e-modul</i> .
5.		Menu yang berisi petunjuk penggunaan <i>e-modul</i> , mulai ke materi, dan Informasi.
6.		Petunjuk penggunaan <i>e-modul</i> yang menjelaskan kegunaan element dan tombol-tombol yang ada dalam <i>e-modul</i> .
7.		Informasi berisi peta konsep, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, glosarium, daftar isi, dan profil pengembang.
8.		Pada bagian ini yaitu berisi mengenai materi bertukar atau membayar yang memuat 3 topik, yaitu menemukan pesan dan tujuan dalam cerita, sejarah uang, dan teks prosedur.

9.		Pada bagian ini berisi kuis teka-teki silang sebagai refleksi dengan jumlah 5 soal yang langsung terhubung dengan web wordwall.
10.		Pada bagian ini berisi rangkuman dari materi yang terdapat dalam <i>e-modul</i> .
11.		Pada bagian akhir terdapat cover penutup <i>e-modul</i> .

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, produk yang sudah dirancang berikutnya divalidasi oleh para ahli. Validasi merupakan proses pengumpulan data dari para ahli di bidangnya untuk menilai produk yang dihasilkan akan lebih efektif dari sebelumnya atau tidak. Sebelum *e-modul* yang dikembangkan diimplementasikan, perlu dinilai terlebih dahulu guna memperoleh tingkat kelayakan produk tersebut. Validasi produk dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari 3 dosen Universitas Pakuan dan 1 guru SDN Tonjong 03. Selain memberikan penilaian, validator

juga memberikan komentar atau saran terhadap produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan sebanyak 2 kali sampai produk dinyatakan layak untuk digunakan. Berikut hasil uji validasi terhadap produk pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially*.

a. Ahli Media

Ahli media menilai *e-modul* menggunakan *website genially* materi bertukar atau membayar. Ahli media yang menjadi validator dalam penilaian ini adalah Agung Prajuhana Putra, M.Kom. yang merupakan dosen di lingkungan Universitas Pakuan. Aspek yang dinilai meliputi desain layout, teks, gambar, video, dan animasi. Hasil media dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Pertama Ahli Media

No	Pernyataan	Nilai
1.	Tampilan pada <i>e-modul</i> menarik.	5
2.	Desain pada materi sesuai dengan perkembangan teknologi.	5
3.	Pemilihan warna yang ditampilkan pada <i>e-modul</i> menarik.	5
4.	Ketepatan teks dengan warna latar.	4
5.	Teks dapat dibaca oleh peserta didik.	4
6.	Kalimat yang digunakan dalam <i>e-modul</i> mudah dipahami.	4
7.	Ketepatan penggunaan jenis huruf pada cover dan isi materi.	4
8.	Ketepatan penggunaan jenis ukuran huruf pada cover dan isi materi.	4
9.	Kesesuaian penempatan gambar pada <i>e-modul</i> .	5
10.	Kesesuaian penempatan video pada <i>e-modul</i> .	5
11.	Suara video yang di gunakan terdengar jelas.	5
12.	Penggunaan tombol memberikan respon sesuai dengan fungsinya.	5

13.	Penyajian <i>e-modul</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.	5
14.	Penerapan fitur interaktif sudah tepat.	5
15.	<i>E-modul</i> mudah diakses peserta didik.	4
Total Penilaian		69
Skor Maksimal		75
Presentase		X100%
Rata-rata Total Validitas		92%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan tingkat presentase sebesar 92% oleh ahli media, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan ini berada pada kriteria “Sangat Layak” untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran peserta didik. Namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar produk *e-modul* menggunakan *website genially* yang dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli media dalam validasi pertama pengembangan produk *e-modul* menggunakan *genially* sebagai berikut.

2. Hindari kalimat yang panjang (intisari/simpulan).
3. Font ideal (jangan terlalu kecil).

4. Usahakan dapat diakses secara offline dengan element yang bergerak.

Berikut hasil perbaikan sesuai dengan saran ahli media.

Tabel 4.3 Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Font kecil	 Font ideal
 Kalimat terlalu panjang dan font kecil.	 Kalimat dipersingkat dan font ideal.
 Kalimat terlalu panjang dan font kecil.	 Kalimat dipersingkat dan font ideal.
<i>E-Modul</i> bisa di download secara PDF, JPG, HTML, dan Video tetapi menjadi tidak interaktif.	<i>E-Modul</i> hanya dapat diakses secara online dengan elemen yang bergerak.

Setelah revisi, peneliti melakukan validasi kedua dengan ahli media, berikut merupakan hasil validasi kedua dalam tabel hasil validasi setelah revisi.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi

No	Pernyataan	Nilai
1.	Tampilan pada <i>e-modul</i> menarik.	5
2.	Desain pada materi sesuai dengan perkembangan teknologi.	5
3.	Pemilihan warna yang ditampilkan pada <i>e-modul</i> menarik.	5
4.	Ketepatan teks dengan warna latar.	5
5.	Teks dapat dibaca oleh peserta didik.	5
6.	Kalimat yang digunakan dalam <i>e-modul</i> mudah dipahami.	5
7.	Ketepatan penggunaan jenis huruf pada cover dan isi materi.	5
8.	Ketepatan penggunaan jenis ukuran huruf pada cover dan isi materi.	5
9.	Kesesuaian penempatan gambar pada <i>e-modul</i> .	5
10.	Kesesuaian penempatan video pada <i>e-modul</i> .	5
11.	Suara video yang di gunakan terdengar jelas.	5
12.	Penggunaan tombol memberikan respon sesuai dengan fungsinya.	5
13.	Penyajian <i>e-modul</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.	5
14.	Penerapan fitur interaktif sudah tepat.	5
15.	<i>E-modul</i> mudah diakses peserta didik.	4
Total Penilaian		74
Skor Maksimal		75
Presentase		X100%
Rata-rata Total Validitas		98,6%

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli media terhadap pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Jawaban\ Responden}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{74}{75} \times 100\% = 98,6\%$$

Dari hasil diatas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan nilai yang sempurna dengan presentase 98,6%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kriteria “Sangat Layak” dengan perolehan nilai antara 81% - 100% yang artinya *e-modul* menggunakan genially pada materi bertukar atau membayar dianggap sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik tanpa perlu revisi.

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan ini yaitu Roy Efendi, M.Pd. yang merupakan dosen di lingkungan Universitas Pakuan. Ahli bahasa memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap *e-modul* yang dikembangkan. Berikut adalah hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli bahasa.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Nilai
1.	Teks dapat dibaca dengan jelas.	4
2.	Bahasa yang digunakan jelas.	4
3.	Informasi yang diberikan jelas.	4
4.	Pemilihan kata-kata yang mudah dipahami.	4
5.	Bahasa yang digunakan dapat menarik minat peserta didik.	4
6.	Penggunaan bahasa pada <i>e-modul</i> memberikan kemudahan dalam menerima materi.	4
7.	Kesesuaian bahasa dengan konsep materi.	4

8.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik.	4
9.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.	3
10.	Teks bacaan yang disajikan sesuai dengan materi.	4
11.	Struktur kalimat yang digunakan jelas.	4
12.	Tanda baca digunakan dengan tepat.	3
13.	Konsisten dalam penggunaan tanda baca.	3
14.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD Edisi V.	3
15.	Penggunaan varian huruf (Bold, Italic, Capital, Small Capital) tepat.	2
Total Penilaian		54
Skor Maksimal		75
Presentase		X100%
Rata-rata Total Validitas		72%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{54}{75} \times 100\% = 72\%$$

Berdasarkan tingkat presentase sebesar 72% oleh ahli bahasa, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan ini berada pada kriteria “Layak” untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran peserta didik. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar produk *e-modul* menggunakan *website genially* yang dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan komentar dan

saran dari ahli bahasa dalam validasi pertama pengembangan produk *e-modul* menggunakan genially sebagai berikut.

- 1) Konsistensi pada penamaan *e-modul*. Jika di awal kalimat *E-Modul*.
- 2) Diksi siswi diubah menjadi peserta didik, Kalian, Anda.
- 3) Penggunaan konjungsi (untuk, atau, dan) tidak boleh kapital.
- 4) Cermati pemakaian tanda baca.
- 5) Istilah asing yang disatukan dengan teks bahasa Indonesia, maka penulisan dimiringkan.
- 6) Cermati pemakaian huruf kapital dan huruf tebal.
- 7) Gunakan penomoran, bukan bullet.
- 8) Judul buku pada daftar Pustaka dicetak miring.
- 9) Pada bagian glosarium, setiap kata ditulis non kapital.
- 10) Pemakaian tanda baca dan tanda hubung lebih cermat.
- 11) Gunakan EYD Edisi V untuk ejaan dan tanda baca.

Berikut hasil perbaikan sesuai dengan saran ahli bahasa.

Tabel 4.6 Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Kata “Untuk” menggunakan huruf kapital dan menggunakan diksi siswa.	 Kata “untuk” tidak menggunakan huruf kapital dan menggunakan diksi peserta didik.

	Menggunakan diksi siswa, tidak konsistensi penamaan e-modul, dan tidak ada tanda tangan.		Menggunakan diksi peserta didik, konsistensi penamaan e-modul, dan terdapat tanda tangan.
	Tidak terdapat tanda petik.		Terdapat tanda petik.
	Hanya terdapat kata "petunjuk", dan kata pada tombol diawali kapital.		Terdapat kata "petunjuk penggunaan e-modul" dan kata pada tombol diawali huruf kecil.
	Menggunakan bullet dan materi di bold.		Menggunakan penomoran dan tanda petik dalam kata materi.
	Terdapat kata yang ditebalkan.		Tidak terdapat kata yang ditebalkan.

	Setiap kata diawali kapital, bold, dan menggunakan penomoran.		Setiap kata diawali huruf kecil dan tidak menggunakan penomoran.
	Judul buku tidak dicetak miring.		Judul buku dicetak miring.

Setelah revisi, peneliti melakukan validasi kedua dengan ahli bahasa, berikut merupakan hasil validasi kedua dalam tabel hasil validasi setelah revisi.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Setelah Revisi

No	Pernyataan	Nilai
1.	Teks dapat dibaca dengan jelas.	5
2.	Bahasa yang digunakan jelas.	5
3.	Informasi yang diberikan jelas.	5
4.	Pemilihan kata-kata yang mudah dipahami.	5
5.	Bahasa yang digunakan dapat menarik minat peserta didik.	5
6.	Penggunaan bahasa pada <i>e-modul</i> memberikan kemudahan dalam menerima materi.	5
7.	Kesesuaian bahasa dengan konsep materi.	5
8.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik.	5
9.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.	5
10.	Teks bacaan yang disajikan sesuai dengan materi.	5

11.	Struktur kalimat yang digunakan jelas.	5
12.	Tanda baca digunakan dengan tepat.	5
13.	Konsisten dalam penggunaan tanda baca.	5
14.	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD Edisi V.	5
15.	Penggunaan varian huruf (Bold, Italic, Capital, Small Capital) tepat.	5
Total Penilaian		75
Skor Maksimal		75
Presentase		X100%
Rata-rata Total Validitas		100%

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli bahasa terhadap pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Jawaban\ Responden}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{75}{75} \times 100\% = 100\%$$

Dari hasil diatas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan nilai yang sempurna dengan presentase 100%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kriteria “Sangat Layak” dengan perolehan nilai antara 81% - 100% yang artinya *e-modul* menggunakan *genially* pada materi bertukar atau membayar dianggap sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik tanpa perlu revisi.

c. Ahli Materi

Ahli materi dari pengembangan ini terdapat 2 ahli, yaitu ahli materi dengan Siti Chodijah, M.Pd. yang merupakan dosen di

lingkungan Universitas pakuan dan Muriyadi, S.Pd. yang merupakan guru kelas IV SDN Tonjong 03. Ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terkait isi materi yang ada dalam *e-modul*. Berikut hasil validasi ahli materi dosen.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Dosen

No	Pernyataan	Nilai
1.	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran.	3
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka.	4
3.	Materi yang disajikan terkait dengan bertukar atau membayar.	4
4.	Materi yang disajikan berdasarkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	4
5.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah.	4
6.	Materi yang terdapat dalam <i>e-modul</i> disajikan dengan jelas.	4
7.	Pemakaian <i>e-modul</i> dapat memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri.	4
8.	Struktur dalam penyajian materi terlihat menarik.	4
9.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi.	4
10.	Video yang disajikan sesuai dengan materi.	4
11.	Soal yang disajikan berdasarkan materi pembelajaran.	3
12.	Terdapat petunjuk dalam mengerjakan soal.	4
13.	Kejelasan rangkuman materi.	4
14.	Ketersediaan glosarium pada <i>e-modul</i> .	4
15.	Ketersediaan daftar pustaka pada <i>e-modul</i> .	4
Total Penilaian		58
Skor Maksimal		75
Presentase		X100%
Rata-rata Total Validitas		77,3%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dosen terhadap pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada

materi bertukar atau membayar, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Jawaban\ Responden}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{58}{75} \times 100\% = 77,3\%$$

Berdasarkan tingkat presentase sebesar 77,3% oleh ahli materi dosen, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan ini berada pada kriteria “Layak” untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran peserta didik. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar produk *e-modul* menggunakan *website genially* yang dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi dosen dalam validasi pertama pengembangan produk *e-modul* menggunakan *genially* sebagai berikut.

- 1) Perbaiki tujuan pembelajaran dan soal evaluasi.

Tabel 4.9 Revisi Ahli Materi Dosen

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Tujuan pembelajaran point 2 tidak relevan dengan materi.	 Tujuan Pembelajaran Point 2 diganti.

 Berdasarkan hasil validasi, terdapat butir soal evaluasi yang memiliki kesamaan isi indikator pada pilihan jawaban.	 Setelah direvisi, tidak terdapat butir soal evaluasi yang memiliki kesamaan isi indikator pada pilihan jawaban.
 Terdapat beberapa soal yang tidak berbasis HOTS.	 Soal berbasis HOTS.

Setelah revisi, peneliti melakukan validasi kedua dengan ahli dosen, berikut merupakan hasil validasi kedua dalam tabel hasil validasi setelah revisi.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi Dosen Setelah Revisi

No	Pernyataan	Nilai
1.	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran.	4

2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka.	5
3.	Materi yang disajikan terkait dengan bertukar atau membayar.	5
4.	Materi yang disajikan berdasarkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	5
5.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah.	5
6.	Materi yang terdapat dalam <i>e-modul</i> disajikan dengan jelas.	5
7.	Pemakaian <i>e-modul</i> dapat memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri.	5
8.	Struktur dalam penyajian materi terlihat menarik.	5
9.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi.	5
10.	Video yang disajikan sesuai dengan materi.	5
11.	Soal yang disajikan berdasarkan materi pembelajaran.	5
12.	Terdapat petunjuk dalam mengerjakan soal.	5
13.	Kejelasan rangkuman materi.	5
14.	Ketersediaan glosarium pada <i>e-modul</i> .	5
15.	Ketersediaan daftar pustaka pada <i>e-modul</i> .	5
Total Penilaian		74
Skor Maksimal		75
Presentase		X100%
Rata-rata Total Validitas		98,6%

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli materi dosen terhadap pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{74}{75} \times 100\% = 98,6\%$$

Dari hasil diatas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan nilai yang sempurna dengan presentase 98,6%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kriteria “Sangat

Layak” dengan perolehan nilai antara 81% - 100% yang artinya *e-modul* menggunakan *genially* pada materi bertukar atau membayar dianggap sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik tanpa perlu revisi.

Tabel 4.11 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Guru

No	Pernyataan	Nilai
1.	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran.	3
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka.	3
3.	Materi yang disajikan terkait dengan bertukar atau membayar.	4
4.	Materi yang disajikan berdasarkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	4
5.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah.	3
6.	Materi yang terdapat dalam <i>e-modul</i> disajikan dengan jelas.	3
7.	Pemakaian <i>e-modul</i> dapat memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri.	3
8.	Struktur dalam penyajian materi terlihat menarik.	4
9.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi.	4
10.	Video yang disajikan sesuai dengan materi.	4
11.	Soal yang disajikan berdasarkan materi pembelajaran.	4
12.	Terdapat petunjuk dalam mengerjakan soal.	4
13.	Kejelasan rangkuman materi.	3
14.	Ketersediaan glosarium pada <i>e-modul</i> .	4
15.	Ketersediaan daftar pustaka pada <i>e-modul</i> .	4
Total Penilaian		54
Skor Maksimal		75
Presentase		X100%
Rata-rata Total Validitas		72%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi guru terhadap pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada

materi bertukar atau membayar, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Jawaban\ Responden}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{54}{75} \times 100\% = 72\%$$

Berdasarkan tingkat presentase sebesar 72% oleh ahli materi guru, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan ini berada pada kriteria “Layak” untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran peserta didik. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar produk *e-modul* menggunakan *website genially* yang dikembangkan lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi guru dalam validasi pertama pengembangan produk *e-modul* menggunakan *genially* sebagai berikut.

- 1) Perbaiki kata yang typo dalam *e-modul*.
- 2) Jangan terlalu banyak teks dalam 1 slide.

Tabel 4.12 Revisi Ahli Materi Guru

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Terdapat kata typo.	 Tidak terdapat kata typo.

 Terdapat 2 slide pada point membandingkan alat tukar.	 Terdapat 1 slide pada point membandingkan alat tukar dan dipersingkat.
--	---

Setelah revisi, peneliti melakukan validasi kedua dengan ahli materi guru, berikut merupakan hasil validasi kedua dalam tabel hasil validasi setelah revisi.

Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Materi Guru Setelah Revisi

No	Pernyataan	Nilai
1.	Kesesuaian antara materi dengan tujuan pembelajaran.	5
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka.	5
3.	Materi yang disajikan terkait dengan bertukar atau membayar.	5
4.	Materi yang disajikan berdasarkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.	5
5.	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah.	4
6.	Materi yang terdapat dalam <i>e-modul</i> disajikan dengan jelas.	4
7.	Pemakaian <i>e-modul</i> dapat memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri.	5
8.	Struktur dalam penyajian materi terlihat menarik.	5
9.	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi.	5
10.	Video yang disajikan sesuai dengan materi.	5
11.	Soal yang disajikan berdasarkan materi pembelajaran.	5
12.	Terdapat petunjuk dalam mengerjakan soal.	5
13.	Kejelasan rangkuman materi.	4
14.	Ketersediaan glosarium pada <i>e-modul</i> .	5
15.	Ketersediaan daftar pustaka pada <i>e-modul</i> .	5
Total Penilaian		72

Skor Maksimal	75
Presentase	X100%
Rata-rata Total Validitas	96%

Berdasarkan hasil penilaian validasi kedua oleh ahli materi guru terhadap pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar, maka dapat ditemukan presentase melalui rumus skala likert sebagai berikut.

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Jawaban\ Responden}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

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

Dari hasil diatas, maka hasil kelayakan validasi setelah revisi mendapatkan nilai yang sempurna dengan presentase 96%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kriteria “Sangat Layak” dengan perolehan nilai antara 81% - 100% yang artinya *e-modul* menggunakan *genially* pada materi bertukar atau membayar dianggap sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik tanpa perlu revisi.

Dengan demikian, pembelajaran *e-modul* menggunakan *website genially* sangat layak diberikan kepada peserta didik, karena media yang sudah dikembangkan sangat menarik dan disajikan dengan materi sehingga peserta didik bisa dengan mudah memahami isi materi, menjawab kuis dan evaluasi, serta peserta didik lebih aktif secara mandiri menggunakan *e-modul*.

Data yang diperoleh diubah menjadi nilai validitas rata-rata setelah mendapat penilaian dari para ahli dan diambil kesimpulan untuk *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar. Hasil rekapitulasi validasi pertama oleh ahli disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Pertama

Validator	Rata-rata Total Validitas
Ahli Media	92%
Ahli Bahasa	72%
Ahli Materi	74,7%
Rata-rata Total	79,6%

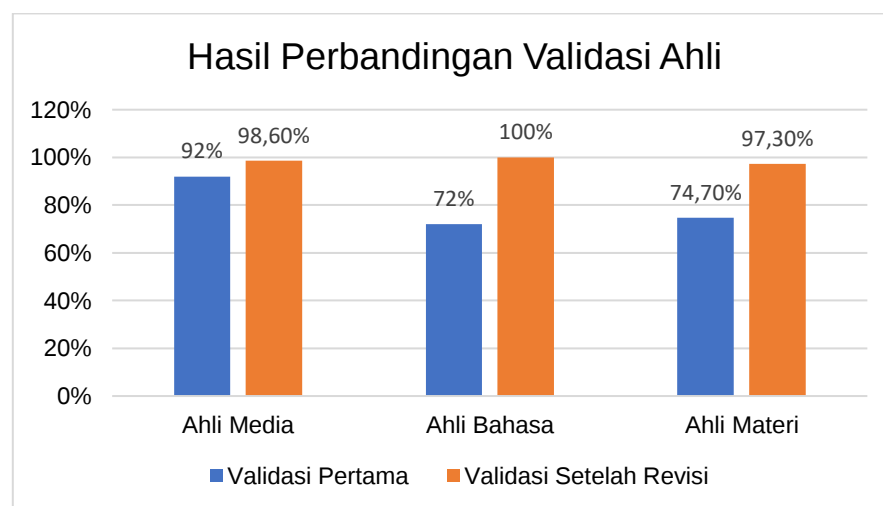
Kesimpulan dari tabel diatas mengenai keseluruhan hasil validasi pertama oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi adalah 79,6% yang artinya produk ini berada pada kriteria “Layak” terhadap *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar.

Setelah itu dilakukan perbaikan untuk memperoleh penilaian oleh ahli, sehingga data yang di peroleh dari rata-rata nilai validitas untuk dijadikan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar. Hasil rekapitulasi validasi setelah revisi oleh ahli disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Validasi Setelah Revisi

Validator	Rata-rata Total Validitas
Ahli Media	98,6%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	97,3%
Rata-rata Total	98,6%

Kesimpulan dari tabel diatas mengenai keseluruhan hasil validasi setelah revisi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi adalah 98,6% yang artinya produk ini berada pada kriteria “Sangat Layak” terhadap *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar.



Gambar 4.1 Diagram Perbandingan Hasil Validasi Ahli

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar “Sangat Layak” digunakan sebagai bahan ajar. Hasil tersebut berdasarkan pada penilaian atau validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta layak untuk di uji cobakan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba produk terbatas pada peserta didik kelas IV SDN Tonjong 03 dengan jumlah 26 peserta didik pada tanggal 21 Mei dan 22 Mei 2025. Respon terhadap

penggunaan *e-modul* diukur dengan menggunakan angket respon guru dan peserta didik. Hasil respon guru terhadap penggunaan *e-modul* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Respon Guru

Komponen	Pernyataan										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Skor Total	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48
Skor Ideal	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Presentase											96%

Hasil dari pengisian angket respon guru memperoleh presentase sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Layak”. Maka dinyatakan bahwa *e-modul* mendapatkan respon yang sangat layak dalam pembelajaran oleh guru.

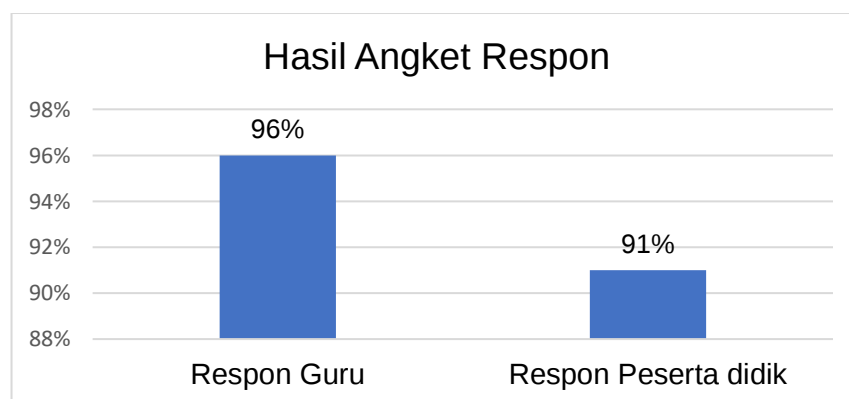
Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik pada saat menggunakan *e-modul* yang dikembangkan dengan menggunakan angket respon peserta didik. Setelah peserta didik menggunakan *e-modul*, peneliti membagikan lembar angket yang berisi 10 pertanyaan kepada peserta didik kelas IV. Adapun rumus perhitungan hasil angket respon peserta didik terhadap *e-modul* menggunakan *website genially* sebagai berikut.

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

$$P = \frac{45,5}{50} \times 100\% = 91\%$$

* Data lengkap dilampiran

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian yang dilakukan terhadap 26 peserta didik, *e-modul* menggunakan *website genially* yang digunakan oleh peserta didik kelas IV memperoleh nilai respon yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata presentase yang diberikan oleh peserta didik yaitu 91%. Sehingga produk pengembangan ini berada pada kriteria “Sangat Layak” dengan perolehan nilai antara 81% - 100% yang artinya *e-modul* menggunakan *genially* dinyatakan sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi bertukar atau membayar dan secara umum *e-modul* menggunakan *website genially* tidak diperlukan adanya revisi.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Respon

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui tingkat efektivitas *e-modul* menggunakan *website genially* yang dikembangkan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini berbentuk

pilihan ganda berbasis HOTS yang masing-masing terdiri dari 20 butir soal dengan pertanyaan yang sama. Soal *pretest* dan *posttest* divalidasi oleh ahli materi untuk memastikan dan dilihat kesesuaian isi soal dengan materi dan tujuan pembelajaran. Penggunaan soal yang sama pada *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengukur peningkatan efektivitas peserta didik secara lebih akurat setelah penerapan produk yang dikembangkan. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum menggunakan *e-modul*, sedangkan *posttest* dilakukan setelah menggunakan *e-modul*. Soal *pretest* dan *posttest* dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Tonjong 03 dengan jumlah 26 peserta didik.

a. Hasil uji coba *pretest*

Uji coba *pretest* pada penelitian dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan peserta didik yang dilakukan oleh 26 peserta didik pada awal pembelajaran. Soal *pretest* berisi 20 butir soal berbasis HOTS dengan bentuk pilihan ganda. Rekapitulasi data nilai *pretest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.17 Rekapitulasi Data Nilai *Pretest*

Kriteria	Skor	Jumlah Peserta Didik
Sangat Baik	81-100	0
Baik	61-80	6
Cukup	41-60	17
Kurang	21-40	3
Sangat Kurang	0-20	0

Pada tabel diatas, dapat diketahui kriteria penilaian dari nilai *pretest* peserta didik kelas IV. Dari total keseluruhan peserta didik, yang termasuk kriteria “Baik” berjumlah 6, kriteria “Cukup” berjumlah 17, dan kriteria “Kurang” berjumlah 3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV masih kesulitan memahami materi bertukar atau membayar.

b. Hasil uji coba *posttest*

Uji coba *posttest* pada penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa efektivitasnya produk *e-modul* menggunakan *website genially* yang telah dinyatakan sangat layak oleh validator. Peneliti membagikan soal *posttest* untuk diuji efektivitasnya melalui 20 soal HOTS dengan bentuk pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah belajar menggunakan produk yang telah dikembangkan. Rekapitulasi data nilai *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.18 Rekapitulasi Data Nilai *Posttest*

Kriteria	Skor	Jumlah Peserta Didik
Sangat Baik	81-100	20
Baik	61-80	4
Cukup	41-60	2
Kurang	21-40	0
Sangat Kurang	0-20	0

Pada tabel tersebut, dapat diketahui kriteria penilaian dari nilai *posttest* peserta didik kelas IV. Dari total keseluruhan peserta didik, terdapat 20 peserta didik yang termasuk kriteria “Sangat

Baik”, 4 peserta didik dengan kriteria “Baik”, dan 2 peserta didik dengan kriteria “Cukup”. Dari data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Hasil perhitungan N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.19 Hasil Perhitungan N-Gain *Pretest* dan *Posttest*

Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Peserta Didik	26	
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	40	60
Nilai Rata-rata	55,7	88,6
Rata-rata N-Gain	0,76	
Keterangan	Tinggi	

Berdasarkan tabel diatas, diketahui rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* 55,7, nilai rata-rata *posttest* 88,6, dan rata-rata nilai N-Gain adalah 0,76 yang artinya menurut Effendi & Sutiarso, 2021 termasuk ke dalam kriteria tinggi. Maka *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar efektif digunakan, dilihat dari hasil sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul* dalam proses pembelajaran di kelas IV karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tonjong 03.

B. Pembahasan

Bahan ajar adalah alat yang dapat membantu proses berjalannya pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan menjadi mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Menurut Widiana & Rosy (2021) bahan ajar merupakan sarana

pembelajaran yang dipergunakan dengan alat bantu guna mempermudah penyampaian materi pada saat proses pembelajaran. Magdalena et al., (2020) menyoroti macam-macam bahan ajar yang sering dimanfaatkan pada proses pembelajaran yang termasuk di dalamnya adalah bahan ajar cetak, audio, video, dan multimedia. Bahan ajar memiliki berbagai macam jenis, salah satunya ialah *e-modul*.

E-Modul merupakan bahan ajar digital yang memiliki halaman seperti halnya buku bacaan, akan tetapi dalam *e-modul* ini di dalamnya terdapat gambar, audio, video dan tombol-tombol interkatif yang sangat berbeda dengan buku bacaan pada umumnya. *E-Modul* merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang mempermudah peserta didik dalam menangkap materi ajar pada kondisi Pendidikan yang dilakukan secara online (Mardiah et al., 2023). *E-Modul* menggunakan *website genially* termasuk ke dalam bahan ajar interaktif yang dapat membuat peserta didik untuk lebih mandiri dan merasa tertarik dengan materi dalam proses pembelajaran.

Peneliti mengembangkan *e-modul* menggunakan *website genially* menggunakan *research and development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, and Evaluation*).

Tahap pertama analisis (*analysis*), melakukan analisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan atau masalah yang ada di kelas IV SDN Tonjong 03. Setelah observasi pembelajaran di kelas IV dan wawancara dengan wali kelas IV, ditemukan bahwa pembelajaran di

kelas IV cukup kondusif, namun masih ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan bahan ajar di sekolah masih kurang efektif, karena masih mengandalkan buku cetak yang disediakan pemerintah. Penggunaan bahan ajar digital telah diterapkan oleh guru, seperti bahan ajar berupa pdf dan *powerpoint* yang ditampilkan menggunakan proyektor, sehingga hal ini tidak membuat pembelajaran interaktif di kelas. Guru menjelaskan bahwa mereka membutuhkan bahan ajar lain yang lebih menarik dan interaktif. Untuk itu, peneliti melakukan inovasi berupa *e-modul* menggunakan *website genially* untuk kelas IV untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Tahap kedua yaitu desain (*design*), dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator, mencari informasi dan referensi mengenai materi bertukar atau membayar, gambar yang cocok, latar belakang yang cerah, serta pemilihan huruf, kemudian peneliti mulai membuat *e-modul* menggunakan *website genially*. Menurut Rahayu *et al.*, (2023) *genially* adalah *platform* berbasis web (*online*) yang dapat membantu pengguna membuat semua jenis konten audio-visual agar membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan hemat biaya dengan cepat dan mudah. Sejalan dengan Yolanda *et al.* (2023) *genially* dapat memuat konten interaktif yang mempunyai fitur-fitur menarik seperti presentasi, poster, *quiz/game*, video animasi, dan lain

sebagainya. Hasil dari tahap ini adalah *draft e-modul* menggunakan *website genially* yang akan di uji cobakan nanti.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), setelah produk selesai dibuat langkah selanjutnya yaitu konsultasi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan serta validasi. Kemudian dikonsultasikan kepada validator untuk diberikan masukan, saran, dan divalidasi agar menghasilkan *e-modul* yang layak untuk digunakan dalam prosen pembelajaran. Validator terdiri dari dosen Universitas Pakuan dan guru kelas IV SDN Tonjong 03. *E-Modul* menggunakan *website genially* ini memperoleh kategori “Sangat Layak” oleh ahli media dengan hasil presentase 98,6%. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai hasil presentase 100% yang artinya *e-modul* berada pada kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli materi memperoleh kategori “Sangat Layak” dengan hasil presentase 97,3%.

Setelah validasi ahli, masuk pada tahap implementasi (*implementation*). *E-Modul* di uji cobakan kepada peserta didik secara terbatas kepada 26 peserta didik kelas IV SDN Tonjong 03. Pada hari pertama, peneliti memberikan soal *pretest*. Pada hari kedua, peneliti membagikan *qr code e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar. Kemudian setelah peserta didik menggunakan *e-modul*, peserta didik diberikan soal *posttest* dan angket untuk mengetahui respon pengguna setelah menggunakan *e-modul*.

Presentase skor respon peserta didik dan guru digunakan untuk menentukan kategori respon peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil respon guru dan peserta didik yang dilakukan, maka diketahui bahwa *e-modul* yang telah dirancang dan dikembangkan dinyatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari skor respon peserta didik dan guru yang diperoleh hasil respon guru 96% dan hasil respon peserta didik 91% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hal ini sejalan dengan penelitian Stefanni Viga Gracia Permatasari, Pujayanto, Ahmad Fauzi (2021) yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis *VAK Learning*”. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam mengembangkan *e-modul* menggunakan *genially* dengan hasil pengembangan memenuhi kriteria sangat baik menurut hasil validasi dosen ahli dan penilaian guru dan peserta didik.

Tahap evaluasi (*evaluation*), setelah dilakukan pengujian soal *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan rumus N-Gain. Diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada soal *pretest* mendapatkan skor rata-rata sebesar 55,7, sedangkan pada soal *posttest* mendapatkan skor rata-rata sebesar 88,6. Rata-rata nilai N-Gain dari soal *pretest* dan *posttest* adalah 0,76 yang artinya termasuk ke dalam kriteria “Tinggi”. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Khadijah Shalimar dan Diki Rukmana (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Problem Solving* menggunakan Aplikasi *Genially* pada Materi Bangun Datar Kelas V” yang

memiliki kesamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *genially* dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selaras dengan penelitian Martiya Nurni Khairita dan Ratnawati (2023) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbantu Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal-Usul Pada Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama mengembangkan *e-modul* dengan materi bahasa Indonesia kelas IV dan efektivitas *e-modul* pembelajaran Bahasa Indonesia sangat efektif yang berarti *e-modul* dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil temuan penelitian ini diperkuat dengan uji coba langsung di kelas IV, yang menunjukkan bahwa peserta didik terlihat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran setelah menggunakan *e-modul* yang dikembangkan. Mereka menunjukkan ketertarikan, antusiasme, serta sikap mandiri dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa *e-modul* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, guru kelas yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan *e-modul* yang dikembangkan menyatakan bahwa *e-modul* sangat membantu dalam memvisualisasikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

E-Modul menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar yang dikembangkan ini tidak luput dari kelebihan dan

kekurangan. Kelebihan *e-modul* ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, serta dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Menurut Permatasari *et al.* (2021) kelebihan dari *genially* meliputi membuat konten yang interaktif sehingga mendukung pengalaman visual interaktif yang dapat meningkatkan komunikasi dengan *audiens*, membuat presentasi interaktif, modul interaktif, kuis, dan lainnya sesuai dengan sumber daya didaktik abad 21. Sedangkan kekurangan dari *e-modul* ini sendiri memerlukan biaya yang relatif mahal karena tidak bisa diakses ketika *offline* dalam artian harus terkoneksi dengan internet. Selaras dengan pendapat Aulia Pratiwi & Churiyah, (2022) kekurangan *genially* adalah tidak dapat digunakan secara *offline* karena peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Oleh karena itu mereka tidak bisa belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun jika tidak memiliki jaringan internet.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar sangat layak dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAAN

A. Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terbatas *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan *e-modul* menggunakan *website genially* dapat dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, and Evaluation*). Tahap pertama, melakukan analisis kebutuhan di kelas IV SDN Tonjong 03 untuk memperoleh Informasi serta permasalahan yang ada pada kelas tersebut. Diperoleh bahwa penggunaan bahan ajar yang kurang efektif, sehingga peneliti ingin mengembangkan *e-modul* menggunakan *website genially*. Tahap kedua, yaitu peneliti membuat dan menyiapkan rancangan desain produk yang akan dikembangkan. Tahap ketiga, peneliti mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk *e-modul* yang berisi materi bertukar atau membayar yang disertai gambar, audio, video, link kuis dan soal latihan yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Setelah produk selesai peneliti melakukan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan sesuai saran dari validator untuk memperoleh produk yang dapat di uji cobakan. Tahap keempat, dilakukan uji coba produk

kepada 26 peserta didik kelas IV untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk. Tahap kelima, peneliti menghitung rata-rata respon guru dan peserta didik, hasil validasi ahli, dan hasil soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar.

2. Kelayakan *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar ini dibuktikan dari hasil validasi ahli, respon guru dan respon peserta didik. Hasil validasi dari ahli media dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dengan presentase 98,6%. Validasi ahli bahasa memperoleh presentase 100% dengan kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan. Selanjutnya validasi ahli materi memperoleh presentase 97,3% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil respon guru memperoleh presentase 96% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil respon peserta didik memperoleh presentase 91% dengan kriteria “Sangat Layak”.
3. Efektivitas *e-modul* menggunakan *website genially* pada materi bertukar atau membayar ini didapatkan dengan rata-rata skor *pretest*, *posttest*, dan N-Gain. Hasil rata-rata skor *pretest* sebesar 55,7, hasil rata-rata *posttest* sebesar 88,6, dan rata-rata skor N-Gain 0,76 dengan tingkat efektivitas “Efektif”.

B. Saran Penggunaan

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

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat menggunakan *e-modul* ini secara mandiri maupun bersama guru untuk memperdalam pemahaman materi bertukar atau membayar.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan dan menggunakan *e-modul* sebagai alternatif bahan ajar secara optimal dalam proses pembelajaran agar menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta menyenangkan.
3. Bagi sekolah, diharapkan mendukung penggunaan media digital dalam proses pembelajaran dengan menyediakan fasilitas seperti jaringan internet yang memadai dan perangkat teknologi yang dapat menunjang pembelajaran berbasis digital.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini hanya sebatas pada satu materi dan satu jenjang kelas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan *website genially* pada materi dan jenjang kelas yang berbeda untuk mendapatkan data yang lebih baik dalam meningkatkan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. D. G., Suardana, I. N., & Rapi, N. K. (2022). E-Modul IPA dengan Model STEM-PjBL Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.42657>
- Aliyah, S. A. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Genially Dalam Pembelajaran Nahwu di MA Sunan Pandaranan Yogyakarta*. 9, 356–363.
- Anggraeni, D., & Rafiyanti, S. (2022). Pengaruh Dongeng terhadap Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2485–2490.
- Annisa Khadijah, S., & Rukmana, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Bangun Datar Kelas V*. 12(2), 272–290.
- Arifah, M., Putri, N. D., Tanjung, S. A., Ananda, S., Pendidikan, S., Indonesia, S., Bahasa, J., Indonesia, S., Bahasa, F., & Medan, U. N. (2024). *Pengaruh Media Digital terhadap Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. 8(2016), 24396–24401.
- Arisandi, M., Muslihin, H. Y., & Elan. (2024). Karakteristik E-Modul berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 312–321.
- Asmariadi, A. I., Aprimadedi, A., & ... (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Teks Prosedur pada Siswa Kelas V SDN 07 Sitiung. ...: *Journal Of Social Science ...*, 4, 4895–4908. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/13093%0Ahttps://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/download/13093/9090>
- Aulia Pratiwi, N. J., & Churiyah, M. (2022). Meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK melalui pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi genially pada mata pelajaran OTK kepegawaian di SMKN 1 Malang. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan (JEBP)*, 2(3), 288–297. <https://doi.org/10.17977/um066v2i32022p288-297>
- Berlianda, A. (2022). Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Pendekatan Komunikatif Kelas Iv Sd/Mi. *Respository Raden Intan*, 1–42. [http://repository.radenintan.ac.id/21189/1/Skripsi 1-2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/21189/1/Skripsi%201-2.pdf)
- Bramasti, J. R., Andriana, E., & Hendracipta, N. (2023). *Respon Peserta*

Didik Kelas IV Sekolah Dasar Terhadap Pengembangan Bahan ajar Pendidikan Konservasi Topik Flora pada Mata Pelajaran IPAS. 08(02).

Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarto, S. (2021). Pengembangan LKPD matematika berbasis problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(2), 920-929.

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. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>

Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>

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

Hayati, R., Ersani, E., Darwiyanti, A., Akbar, S., Hadikusumo, R. A., Hamda, E. F., & Azizah, H. N. (2025). *Pengembangan bahan ajar*. Sada Kurnia Pustaka.

Hidayati Azkiya, M. Tamrin, Arlina Yuza, & Ade Sri Madona. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)

Khoirun Ni'mah, N., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>

Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.

Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan e-modul sebagai media literasi digital pada pembelajaran abad 21*. Academia Publication.

Lastri, Y. (2023). *Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran*. 3, 1139–1146.

Lutfiana, A. N., Suastika, I. K., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 SD. 3(3).

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Manurung, J., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) di Sd. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 676. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5596>
- Mardiah, I., Patras, Y. E., & Ganeswara, M. G. (2023). Pengembangan E-Modul Menggunakan FLIPHTML5 Berbantuan Canva pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3354–3363.
- Martiya Nurni Khairita, Ratnawati, dan I. F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Asal-Usul Pada Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal IKA: PGSD UNARS*, 13(2), 149–160.
- Muina, S., & Rifda, A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis genially pada materi sumber energi kelas iii madrasah ibtidaiyah negeri 3 jember skripsi*.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://jurnal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Panggabean, F. T. M., & Harahap, M. F. (2020). Analisis Problem Based Learning dan Discovery Learning menggunakan Macromedia Flash pada materi Termokimia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 2(2), 58. <https://doi.org/10.24114/jipk.v2i2.19391>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>
- Puspitasari, R., Hamdani, D., & Risdianto, E. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan Flipbook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3), 247–254. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially Pada Guru-Guru

- Smk Islam Batu. *Prima Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270–277. <https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783>
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 5–9. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.16>
- Rahmawati, S., Purnamasari, R., & Efendi, R. (2023). *Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia*. 6(3), 553–561.
- Rahmi, F., Iltavia, I., & Zarista, R. H. (2021). Efektivitas pembelajaran berorientasi matematika realistik untuk membangun pemahaman relasional pada materi peluang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2869–2877.
- Salsa Bilah, P., Budiana, S., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva Subtema Manusia Dan Lingkungan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 3253–3259. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.637>
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Sibghatullah Mujadidi, Siti Suharsih, Putri Intan Oktapiani, Isyarah Khaeraini, Nur Addiena Kamila, & Nabila Mutiara Fajris. (2023). Gamifikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Platform Genially. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(3), 41–49. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i3.2834>
- Siti Rinjani. (2024). Implementasi Media Genially dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa PBSI UIN Jakarta. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 57–64. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). *A comparative study of the ADDIE instructional design model in distance education . Information*, 13(9), 402.
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & R&D*. ALFABETA.
- Susilawati, S. A., MP, S. S., Muhammad Musiyam, M. T., & Wardana, Z. A. (n.d.). *Pengantar pengembangan bahan dan media ajar*. Muhammadiyah University Press.
- Swarjana, I. K. (2022). *Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian*. Penerbit Andi.
- Wahyu, D. A., Budiana, S., & Mulyawati, Y. (2024). Pengembangan Bahan

Ajar Berbantuan E-Flashcard Pada Subtema Kekayaan Sumber Energi di Indonesia. *Sports Culture*, 15(1), 72–86. <https://doi.org/10.25130/sc.24.1.6>

Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>

Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 261–270. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>

Wulandari, E. (2020). Media Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII, Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan, Lampung.

Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6246–6247.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS PAKUAN
 NOMOR: 111/SK/D/ FKIP/IX/2024

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS PAKUAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- | | |
|-----------------------|---|
| Menimbang | 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, 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 terselesaikan dengan baik. |
| Mengingat | 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025. |
| Mengperhatikan | Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. |
| Menetapkan
Pertama | <p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p> <p>Mengangkat Soudani Yuli Meliawati, M.Pd.
 M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.</p> <p style="text-align: center;">: Pembimbing Utama
 : Pembimbing Pendamping</p> <p>sebagai pembimbing dari:</p> <p>Nama : Puri Wihelini Az Zahra
 NPM : 037121025
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN WEBSITE GENIALLY PADA MATERI BERTUKAR ATAU MEMBAYAR</p> |
| 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 secepatnya. |

Ditetapkan di Bogor
 Pada tanggal 27 September 2024

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

- Terselenggara:
1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan
 3. Kepala BAAK, BAAU Universitas Pakuan
 4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan

Lampiran 2. Surat Pra Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Ketuk Per. 411, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon: (0251) 8375438 Bogor

Nomor : 9056/WADEK II/FKIP/X/2024

21 Oktober 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala SDN TONJONG 03
di
Tempat

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

Nama	: PUTRI WHELMI AZ ZAHRA
NPM	: 037121025
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

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

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Lampiran 3. Balasan Surat Pra Penelitian



Nomor : Surat Keterangan Prapenelitian
lampiran : +
Perihal : Surat Keterangan Penelitian

Tonjong, 31 Oktober 2024

Kepada Yth
Bapak DR. Sandi Budiana, M.Pd
Di
Universitas Pakuan

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala Sekolah Dasar Negeri Tonjong 03 menerangkan bahwa:

Nama	: Putri Whihelmi Azzahra
Pekerjaan	: Mahasiswa / Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar
NPM	: 037121025

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal 31 Oktober 2024. Demikian sura keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan seperfunya.

Tonjong, 31 Oktober 2024
Mengetahui,
Kepala Sekolah

Nining Suhaeningsih, S.Pd SD, M.Pd
NIP. 197006052008012008

Lampiran 4. Surat Penelitian



Nomor : 9879/WADEK/IFKIPM/2025

16 Mei 2025

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SDN TONJONG 03

di

Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Putri Wihelmi Az Zahra

NPM : 037121025

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 21 Mei s.d 22 Mei mengenai: PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN WEBSITE GENIALLY PADA MATERI BERTUKAR ATAU MEMBAYAR

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

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

s.d. Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sapar Budiana, M.Pd.
NIK. 11606025469

Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI TONJONG 03

NSS : 101320137016 NIS : 1001600 NPSN : 20200851

Alamat : Jl. Perintis Pembaruan RT 01 RW 08 Ds. Tonjong Kec. Tajurhalang Kab. Bogor 16320
Telp. (0251) 8587195 E-mail : sdntonjong03@gmail.com

Nomor : 400.3.5.3/0163-SDN-TJ.03
lampiran : -
Perihal : Surat Keterangan Penelitian

Tonjong, 22 Mei 2025

Kepada Yth

Bapak DR. Sandi Budiana, M.Pd

Di

Universitas Pakuan

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nining Suhaeningsih, S.Pd.SD, M.Pd
NIP : 197006052008012008
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Tonjong 03

Menerangkan bahwa:

Nama : Putri Whihelmi Azzahra
Program Studi : Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar
NPM : 037121025
Satuan Pendidikan : Universitas Pakuan

Telah melaksanakan kegiatan penelitian pada tanggal 21 Mei s/d 22 Mei 2025 mengenai "Pengembangan E-Modul Menggunakan Website Genially Pada Materi Bertukar Atau Membayar". Demikian surat keterangan ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan seperlunya.

Tonjong, 22 Mei 2025

Mengesahui,
Kepala Sekolah



Nining Suhaeningsih, S.Pd.SD, M.Pd
NIP 197006052008012008