

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Genially* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 2 SD

Aplisia Putri Nurkhumallasari¹, Aslam²

aplisia.pn@uhamka.ac.id¹, ea_aslam@uhamka.ac.id²

Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Di Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Sayang Lingkungan Untuk Kelas 2 SD. Penelitian ini merupakan Research And Development dengan model penelitian Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data di dapatkan dari validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, Pre-test, Post-test, angket respon peserta didik. Pengembangan media pembelajaran Genially materi sayang lingkungan, melalui pembuatan analisis kebutuhan terlebih di mulai dari observasi sekolah dengan mewawancarai guru untuk mengetahui kekurangan kemampuan peserta didik dan bertanya apakah pembelajaran di sekolah sudah menggunakan media pembelajaran Genially. Hasil penelitian validitas ahli media 88%, validasi ahli materi 93%, validasi ahli bahasa 90%, Pre-test 53%, Post-test 87%, dan respon peserta didik 95%. Hasil produk akhir berupa media pembelajaran Genially materi sayang lingkungan dengan memanfaatkan teknologi penayangan video animasi. Kesimpulan pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* sangat layak di gunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik kelas 2 SD.

Kata kunci: *Genially*, Literasi, Pengembangan, Pembelajaran Interaktif.

Abstract: Development of Genially-Based Interactive Learning Media in Indonesian Language Subjects on Environmental Love Material for Grade 2 Elementary School. This research is a Research and Development with the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation research model. Data is obtained from validation of media experts, material experts, linguists, Pre-test, Post- test, student response questionnaire. The development of Genially learning media on the material of environmental affection, through making a needs analysis, starting from school observations by interviewing teachers to find out the lack of ability of students and asking whether learning at school has used Genially learning media. The results of the research media expert validity 88%, material expert validation 93%, linguist validation 90%, Pre-test 53%, Post-test 87%, and student response 95%. The final product results are in the form of Genially learning media on the material of environmental affection by utilizing animated video viewing technology. The conclusion of the development of Genially interactive learning media is very feasible to use in the learning process and can improve the literacy skills of grade 2 elementary school students.

Keywords: Development, Genially, Interactive Learning, Literacy

PENDAHULUAN

Belajar adalah sebuah proses pembelajaran terbentuk berdasarkan perilaku seseorang serta proses dalam memahami pengetahuan, skill serta value baik itu di dalam Masyarakat serta juga di dunia pendidikan (Rochmania & Restian, 2022). Komponen pendidikan paling penting adalah pembelajaran. Perubahan kecil, seperti perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dapat dianggap efektif (Lufri et al., 2020, 16). Di masa ini pemanfaatan media pembelajaran masih kurang maksimal dimana guru masih ada yang tidak menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Sehingga guru cenderung hanya menggunakan buku siswa sehingga pembelajaran menjadi kurangmaksimal dan membuat siswa merasa bosan. (Ramhmadilla Baby Millennia, 2022). Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan baik untuk pendidik maupun peserta didik . Ini dapat membantu proses pembelajaran di kelas dengan membuat materi lebih menarik serta membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Ini juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif serta efisien (Aslam, 2022). Implementasi media ajar dalam masa Pendidikan sekolah dasar tentu saja menjadi penentu untuk pemahaman peserta. Pendidikan dasar menjadi tahap awal sangat penting untuk peserta didik karena peserta didik berada diusia konkret menjadi proses berpikir logis serta keaktifan, di usia 6-12 adalah usia penentu untuk peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir logis dengan melihat lingkungan sekitarnya kemudian mempelajarinya. Untuk Pembelajaran ideal yang

menekankan pentingnya mendorong peserta didik agar berprestasi secara aktif mengikuti pelajaran di kelas. Apabila melaksanakan pembelajaran interaktif dengan peserta didik. Maka, peserta didik tertarik terhadap pengetahuan yang diberikan oleh pendidik, siswa bisa memahami pembelajaran lebih cepat. Peserta didik di usia tanggung dari 6-12 masih memiliki sikap bebas untuk bermain alangkah baiknya apabila setiap pendidik bisa menyokong rasa ingin tahu serta bebasnya tahapan belajar menyenangkan menggunakan media belajar interaktif sekolah di Indonesia yang masih kurang memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dikarenakan kurangnya dalam hal sarana dan prasarana, di Indonesia wilayah kota teknologi sudah dapat dimaksimalkan sedangkan untuk di desa masih kurang dimaksimalkan karena masih tertinggal akan akses teknologi sehingga pembelajaran belum maksimal. Guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif materi pelajaran dapat disampaikan dengan baik. Selain itu, guru berperan penting dalam kegiatan pembelajaran agar mereka dapat memberikan hasil terbaik untuk peserta didik mereka (Novita Pratiwi, 2021). Selain itu dapat berfungsi sebagai fasilitator atau penghubung antara pendidik serta peserta didik dalam memperoleh prestasi dapat dijadikan sebagai output hasil belajar. (Aslam, 2022).

Hal ini mengambil mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang memiliki banyak sekali teks dan membuat peserta didik jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas yang mengakibatkan peserta didik menjadi kurang memahami pelajaran karena sudah bosan dan ingin cepat-cepat keluar dari kelas untuk bermain. Bahkan, banyak peserta didik yang lebih memilih untuk fokus terhadap dunianya sendiri. Media pembelajaran sangatlah dibutuhkan dimasa ini dikarenakan peserta didik sudah akrab dengan perkembangan zaman terutama diperkembangan teknologi yang membuat fokus peserta didik berbeda. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan untuk berkolaborasi dengan teknologi yang sudah berkembang saat ini sehingga dapat dimanfaatkan dengan baik dalam menyampaikan di kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah merupakan *Genially*.

Genially adalah media pembelajaran interaktif mengutamakan games dalam penggunaannya. Selain memudahkan pendidik dalam kegiatan mengajar, peserta didik juga diuntungkan dengan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode games karena lebih mudah dipahami serta menyenangkan ketika dijalankan.

Genially bisa digunakan dalam mengasah interaksi serta rasa kompetitif yang dimiliki oleh peserta didik di kelas serta dapat membuat peserta didik menjadi berkerjasama dengan temannya dalam mengerjakan soal serta peserta didik juga merasa senang saat dijelaskan materi dengan memanfaatkan *Genially*. Namun, di kenyataannya penggunaan media pembelajaran interaktif masih belum bisa dilakukan didalam sekolah karena keterbatasan pemahaman penggunaan media ajar di dalam kelas. Sehingga peserta didik mendapatkan pembelajaran melalui media ceramah yang membuat peserta didik merasa bosan. Berdasarkan hasil dari observasi di SD. Masalah literasi juga berdampak besar di lokasi sasaran peneliti karena memiliki angka literasi rendah. Penulis melihat data pemanfaatan rapor Pendidikan 2023 bahwa dalam data tersebut bertuliskan bahwa kemampuan literasi peserta didik berada di predikat kurang yaitu 23,33 di SD. Dilokasi penelitian ketika mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia sebagai pendidik lebih fokus menjelaskan secara lisan atau ceramah yang membuat peserta didik merasa bosan dan tidak fokus. Diusianya yang masih suka bermain diharuskan mengikuti pembelajaran yang membosankan tentu saja membuat peserta didik fokus terhadap dunianya sendiri.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis memiliki ketertarikan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi *Genially* dalam mempelajari Bahasa Indonesia materi Sayang Lingkungan diharapkan dapat meningkatkan angka literasi di sekolah penelitian dengan memanfaatkan teknologi serta secara kontekstual akan menghemat biaya dan waktu. Media pembelajaran *Genially* adalah aplikasi berbasis web berfungsi untuk membuat games. Aplikasi ini bisa digunakan oleh seluruh kalangan karena memiliki banyak referensi untuk menarik perhatian peserta didik. Peserta didik diharapkan bisa memberikan perhatiannya sekaligus dapat belajar dengan maksimal tanpa merasa bosan serta dapat meningkatkan kemampuan literasi yang dimiliki oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian pada kali ini dilakukan di SD serta difokuskan di peserta didik kelas 2. Dalam hasil wawancara dengan peserta didik, penulis menanyakan proses pembelajaran seperti apa mereka minati, lalu 90% peserta didik menyebutkan pembelajaran tidak monoton serta menyenangkan. Maka hal inilah mendasari penelitian *Research and Development* untuk membuat perubahan dalam proses pembelajaran di kelas serta memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran di kelas.

Metode penelitian yaitu *Research and Development*. *Research and Development* adalah metode penelitian berfungsi untuk merancang suatu produk. Dengan menganalisis kebutuhan untuk mencari produk pembelajaran terbaik, kemudian produk tersebut dirancang, dikembangkan, diuji, direvisi, serta diuji kembali hingga menjadi produk dapat membantu peserta didik dalam belajar. Penelitian pada kali ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran akan digunakan di saat pembelajaran bahasa Indonesia Kelas II SD

Aspek Penilaian		
Ahli Media	Ahli Bahasa	Ahli Materi
Kualitas tampilan	Lugas	Kesesuaian materi
Interface	Dialogis Interaktif	Keakuratan materi
	Komunikatif	Kelayakan penyajian

Pada penelitian kali ini peneliti membuat tiga lembar validasi instrumen yaitu ahli media, materi dan bahasa. Aspek penilaian ahli adalah sebagai berikut :

Angket validasi Genially materi salingkungan ini digunakan dalam penelitian serta pengembangan media pembelajaran untuk menguji kelayakan media dibuat. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seseorang atau kelompok terhadap fenomena sosial. Ini menunjukkan apakah media pembelajaran Genially dapat digunakan dengan baik atau tidak untuk menentukan tingkat kebenaran dari media pembelajaran tersebut. Peneliti menyatakan bahwa fenomena tersebut adalah variabel penelitian. Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), serta Sangat Tidak Setuju (STS). (Ira Restu Kurnia dan Titin Sunaryati, 2023).

Hasil perolehan skor yang diperoleh diartikan dalam tabel kriteria kuantitatif menurut Arikunto (2014) sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Teknik kualitatif deskriptif dan kuantitatif merupakan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini. Teknik kualitatif ini digunakan karena nantinya peneliti akan mengumpulkan data-data dari ahli seperti saran masukan terhadap produk yang dikembangkan, serta mengikut sertakan lembar respon peserta didik dan guru yang nantinya akan disimpulkan oleh peneliti mengenai produk yang akan dikembangkan (Sugiyono, 2016), sedangkan kuantitatif digunakan untuk menghitung tingkat atau uji kelayakan dan efektivitas media untuk diterapkan di kelas 2 SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan observasi pada peserta didik di SD. Berdasarkan hasil yang observasi, diketahui bahwa peserta didik memiliki keterlambatan dalam memahami kosa kata dalam pelajaran bahasa Indonesia yang menyebabkan angka literasi dalam kelas rendah, karena peserta didik merasa pembelajaran bahasa Indonesia adalah kegiatan pembelajaran yang membosankan sehingga tidak memberikan minat dan perhatiannya terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Guru juga hanya memanfaatkan buku dan papan tulis untuk membantu pembelajaran didalam kelas serta menjelaskan dengan metode ceramah tanpa adanya penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan disaat ini generasi 5.0 sudah sangat terbiasa dengan hidup bersandingan dengan teknologi dan mewajibkan untuk generasi 5.0 memahami penggunaan dari

teknologi. Sehingga peneliti membuat media pembelajaran yang memiliki dasar teknologi dengan menggunakan media pembelajaran *Genially* dalam materi sayang lingkungan, sehingga peserta didik dapat memberikan perhatiannya terhadap materi yang sudah diberikan serta memahami penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Setelah mengetahui akar masalahnya, kemudian dilanjutkan dengan menentukan desain yang menarik dalam pembuatan animasi terdiri dari, gambar, pemilihan warna, pemilihan font, pemilihan elemen pendukung dan yang lainnya. Ditahap ini dihasilkan sebuah rancangan media yang akan dikembangkan, berdasarkan penggunaan media pembelajaran *Genially* peneliti menggunakan video pembelajaran dalam pemanfaatan *Genially* didalam kelas dengan begitu perhatian peserta didik akan menjadi fokus sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi berjalan lancar dan peserta didik akan merasakan peningkatan setelah menonton video karena menarik psikomotorik peserta didik dengan memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran dalam melakukan pembelajaran. Tahap pengembangan produk peneliti setelah menyelesaikan desain serta penyatuan elemen dasar materi sayang lingkungan. Melakukan proses validasi ke validator ahli bahasa, materi dan media untuk mengidentifikasi produk yang dikembangkan memiliki kelayakan atau tidak. Dalam proses ini peneliti mendapatkan revisi terkait produk sehingga harus diselesaikan sebelum masuk ke tahap selanjutnya dalam proses pengembangan Sebelum di revisi



Setelah revisi



Tahap implementasi adalah tahapan untuk produk yang sudah selesai direvisi serta mendapatkan validasi oleh ahli bahasa, materi dan media. Media pembelajaran *Genially* materi sayang lingkungan diujicobakan di sekolah lokasi penelitian kedipeserta didik . Proses pengambilan data berdasarkan angket, pre-test dan *post-test* yang memiliki sampel sebanyak 20 peserta didik Tahap evaluasi yaitu penulis akan melakukan Ditahap ini peneliti telah mendapatkan data yang berupa kuantitatif dan kualitatif. Data yang didapatkan dari proses implementasi yang berupa respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially*, *pre-test* dan *post-test*. Dalam proses *development* data yang didapatkan berupa data validasi oleh ahli bahasa, materi, dan media yang menurut peneliti memiliki keahlian di bidangnya Adapun hasil dari evaluasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan model diasarkan pada penilaian dari validasi ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik dengan rumus berikut Serta di konversikan menggunakan kriteria kuantitatif dan kualitatif menurut Arikunto (2014). Adapun hasil yang didapatkan :

No	Penilai	Persentase Nilai (%)	Kriteria
1	Ahli Media	88%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	93%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
Total		271%	
Rata-rata		90%	Sangat Layak

Dari ketiga hasil tersebut diperoleh melalui kesimpulan jika Media Pembelajaran *Genially* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 2 SD. Respon peserta didik Setelah melakukan pengisian angket terhadap respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* kedi20 peserta didik kelas 2 SD peneliti mendapatkan data bahwa peserta didik merasa puas dan lebih memahami materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Genially* dalam data hasil angket yang telah dikumpulkan Kelas 2 SD termasuk kedalam kategori **Sangat Baik** dibeberapa peserta didik . Dengan perolehan skor 760 dari 20 peserta didik dengan maksimal skor 800 sehingga persen sebesar 95% yang dimana jika dikualifikasikan kemampuan literasi peserta didik meningkat termasuk kedalam kategori **Sangat Baik**

Pre-test dan Post test

	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
	1060	1750
P%	53%	87%

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* peneliti mendapatkan daya yang mana kemampuan literasi peserta didik mengalami peningkatan. Nilai yang diproses *pre-test* hanya menunjukkan skor 1060 yang merupakan kumulatif dari 20 peserta didik yang mengalami peningkatan menjadi 1750. Dalam hitungan P% juga mengalami peningkatan kemampuan literasi yang awalnya hanya 53% menjadi 87% sehingga kemampuan literasi peserta didik kelas 2 SD awalnya kualifikasinya Kurang Baik menjadi Baik setelah menerima pengaplikasian dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* dimateri sayang lingkungan

PENUTUP

Media pembelajaran *Genially* materi sayang lingkungan menggunakan model 5 tahap yaitu model ADDIE. *Genially* dilakukan validasi ke ahli media, ahli materi serta melakukan uji coba ke peserta didik . Validasi dilakukan kepada 2 ahli media yang mendapatkan nilai persentase berturut-turut 96% dan 80%, nilai ini berkualifikasi sangat valid, kemudian media divalidasi juga oleh ahli materi yang mendapatkan nilai persentase berturut-turut 96% dan 90% nilai ini berkualifikasi sangat valid. Selanjutnya media di validasi oleh ahli bahasa yang mendapatkan persentase 90% nilai ini berkualifikasi sangat valid. Media pembelajaran *Genially* materi sayang lingkungan dapat dinyatakan kelayakannya sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media

pembelajaran Genially materi sayang lingkungan pada uji cobakan kepada siswa dengan memberikan perlakuan pre test dan post test. Perlakuan ini pada berikan kepada 20 kemudian mendapatkan persentase 53% untuk pre test dan 87% untuk post test. siswa mengalami peningkatan kemampuan literasi dengan perbedaan hasil yang mengalami kenaikan sebesar 34% dari hasil pre test dan post test. Respon peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran *Genially* materi sayang lingkungan sebesar 95% yang menyatakan bahwa media pembelajaran *Genially* materi sayang lingkungan diterima dengan baik oleh peserta didik karena merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih mengasikkan dibandingkan mendapatkan pembelajaran yang monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoretis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan. PT Bumi Aksara.
- Aslam, N. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI BERBASIS KONTEKSTUAL DIMATERI JENIS JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI MATA PELAJARAN IPS PESERTA DIDIK KELAS
- Aslam, N. M. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5794-5800.
- Luthvia Rohmaini, N. K. (2020). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA BERBANTUAN WINGEOM BERDASARKAN LANGKAH BORG AND GALL. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 176-186.
- Novita Pratiwi, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik di Sekolah Dasar. : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3697 - 3703. *Pendas*, 623-630
- Ramhmadilla Baby Millennia, N. W. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VEBO (VERB BOARD) UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala*
- Sugiyono. (2016). METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. ALFABETA CV :Bandung
- TINGGI. : *Journal of Islamic Primary Education*, 35-43.