



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 14440-14451

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Platform Genially* Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air

Siti Toyibatul Hasanah^{1✉}, Rais Hidayat², Mira Mirawati³

Universitas Pakuan

Email: toyibah.bibah@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Platform Genially* pada Pembelajaran IPA materi Siklus Air. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* di Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 1. Model penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi and Evaluation)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* pada mata pelajaran IPA materi siklus air untuk dikembangkan kepada peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah. Subjek uji coba yaitu 21 peserta didik Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially* pada pembelajaran ipa materi siklus air dinyatakan "sangat layak". Pengembangan produk ini digunakan berdasarkan validasi ahli media sebesar 96,7%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi dengan persentase 96,7% serta hasil rekapitulasi respon peserta didik mencapai 91% karena mampu memberikan pembelajaran yang lebih menarik dengan tampilan media pembelajaran interaktif yang berbeda dan baru dalam proses belajar mengajar di kelas.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Interaktif, Platform Genially, Siklus Air*

Abstract

Development of Interactive Learning Media Using the Genially Platform in Science Learning on Water Cycle material. This research uses a Research and Development (R&D) approach at Bantardekang 1 State Elementary School. The research model used in this research is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This research aims to determine the feasibility of interactive learning media using the Genially Platform in science subjects with water cycle material to be developed for students regarding learning activities at school. The test subjects were 21 students from Bantardekang State Elementary School 1. The results of this research showed that the development of interactive learning media using a genially platform for science learning on water cycle material was declared "very feasible". This product development was used based on validation from media experts at 96.7%, language experts at 100%, material experts at 96.7% and the results of recapitulation of student responses reached 91% because they were able to provide more interesting learning with interactive learning media displays. different and new in the teaching and learning process in the classroom.

Keywords: *Learning Media, Interactive, Genially Platform, Water Cycle*

PENDAHULUAN

Teknologi sebagai satu diantara banyak aspek perkembangan ilmu pengetahuan yang berkembang pesat, mengedepankan pemanfaatan hasil-hasil teknologi semaksimal mungkin. Perkembangan teknologi memaksa para guru untuk menjadi lebih kreatif. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan memunculkan banyak inovasi baru dalam bidang pendidikan. Contohnya *platform genially* yang memungkinkan semua orang dapat menciptakan sebuah konten baik itu bahan ajar, media pembelajaran, kuis, *game*, hingga evaluasi.

Pendidikan masa revolusi *industry* 4.0 berfokus pada kreativitas, bernalar kritis, kolaborasi, keterampilan komunikasi, sikap sosial dan multidisiplin. Terdapat tujuh hal penting yang harus dikuasai oleh peserta didik di masa revolusi industri 4.0 meliputi: 1) memecahkan masalah, 2) berpikir reflektif, 3) daya cipta, 4) literasi digital, 5) kolaborasi virtual, 6) komunikasi, dan 7) kecerdasan emosional.

Pendidikan masa revolusi industri 4.0 membawa perubahan dan inovasi pada dunia pendidikan dalam mencari metode pembelajaran baru dan lebih efektif. Guru perlu lebih kreatif dalam mengembangkan program pembelajaran yang menarik dan kreatif yang membantu penyampaian pembelajaran.

Guru dapat menggunakan berbagai macam program dan website, seperti *Macromedia flash*, *Kinemaster*, *Canva*, *Prezi*, *Quizizz*, *Genially*, *Kahoot*, *Microsoft Power Point* untuk membuat media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif juga diyakini merupakan media digital terintegrasi yang membantu guru berkomunikasi dengan peserta didik dan mencakup teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara (Purnama & Pramudiani, 2021). Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik (Roosita dkk., 2022). Keberhasilan seorang guru dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kontak antara guru dan peserta didik selama proses belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu memfasilitasi komunikasi antara peserta didik dengan guru.

Sains atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pemahaman logis akan alam, termasuk tumbuhan, hewan, zat-zat yang menyusun sesuatu, cuaca, benda angkasa, dll.. Sains memiliki banyak materi abstrak yang akan menyulitkan peserta didik dalam mengasosiasikan semuanya, oleh karena itu dibutuhkannya media yang dapat membantu dalam mengkonkretkan materi abstrak tersebut. Salah satu materi yang dipelajari dalam sains yaitu hidrologi tentang siklus air.

Berlandaskan uraian di atas peneliti melakukan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 1, dan menemukan permasalahan yaitu media pembelajaran yang masih monoton sehingga peserta didik menjadi cepat jenuh dan kurang menyimak selama kegiatan belajar berlangsung. Kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik menganggap bahwa belajar itu membosankan. Dengan adanya masalah tersebut peneliti memutuskan untuk menciptakan

suatu alat bantu belajar berupa media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially*.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu perangkat yang dapat menyimpan atau merekam informasi berupa teks, gambar, video dan audio dimana dapat dioperasikan setelah diprogram oleh pengguna sebelumnya dan disampaikan secara interaktif sehingga menarik minat peserta didik untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Purnama & Pramudiani (2021) bahwa media pembelajaran interaktif juga diyakini merupakan media digital terintegrasi yang membantu guru berkomunikasi dengan peserta didik dan mencakup teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara. Sedangkan Manurung (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran animasi interaktif sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pembelajaran secara efektif. Dengan media pembelajaran interaktif, peserta didik dapat berinteraksi dengan media sebagai alat belajar.

Genially ialah *platform* pembelajaran *online* gratis yang memiliki banya template siap pakai. Seperti yang telah diungkapkan oleh Permatasari dkk. (2021) sebelumnya yang mengatakan *genially* adalah aplikasi online gratis yang menyediakan kontenii pembelajaran interaktifi berkualitas tinggi yang membahas ketiga gaya belajar peserta didik: visual, auditori, dan kinestetik. Media pembelajaran interaktif meggunakan *Platform Genially* merupakan suatu alat yang terhubung dengan jaringan internet untuk mengakses suatu program yang telah dibuat sebelumnya dengan *genially* untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Siklus iair adalah suatu prosedur perubahan yang terjadi secara terus-menerus dan tidak berhenti, dimulai dari air yang ada di permukaan tanah kemudian berubah menjadi awan dan hujan (Afandi, 2021). Siklus air adalah proses dimana air mengalir dariipermukaan laut ke atmosfer, kembali keidarat, dan kembali ke lautan, dan siklus ini berlangsung terus menerus tanpa akhir (Kurnia dkk., 2023).

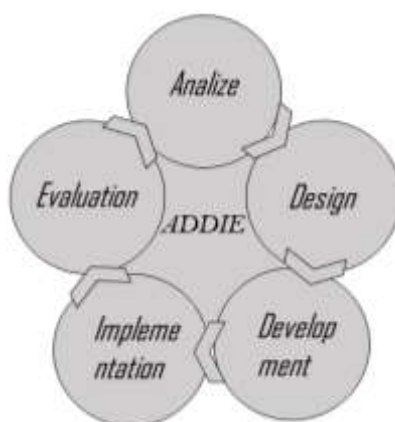
Siklus air merupakan komponen krusial dalam menjaga kehidupan dan keseimbangan alam, di mana air mengalami serangkaian perubahan dan sirkulasi melalui proses evaporasi, transpirasi, dan respirasi. Siklus air terjadi secara berkelanjutan, mengalir dari permukaan laut ke atmosfer, ke permukaan tanah, dan kembali ke laut. Materi siklus air mencakup penjelasan tentang sirkulasi air, dampak kegiatan manusia terhadap siklus air, serta upaya untuk menghemat air.

Pengembangan media pembelajaran iteraktif ini bertujuan untuk menciptakan suatu media belajar yang inovatif, menarik, dan juga interaktif terutama mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi siklus air untuk kelas V sekolah dasar. Dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif peserta didik dapat lebih aktif dan termotivasi saat kegiatan belajar di kelas. Penelitian bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially* pada pembelajaran IPA materi siklus air.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan *platform genially* pada pembelajaran IPA materi siklus air di kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran menggunakan *platform genially* belum digunakan di sekolah, sehingga guru dapat mengembangkan lebih banyak media pembelajaran yang cocok untuk kegiatan belajar mengajar di kelas.

METODE PENELITIAN

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menerapkan model *ADDIE*. Peneliti menetapkan model *ADDIE* karena metodologi penelitian ini digunakan mengembangkan produk seperti materi pendidikan, metode, materi pembelajaran dan strategi pengajaran hal ini diungkapkan oleh Mulyasa dalam Wahyuningtyas & Wiryanto (2021). Peneliti menerapkan model *ADDIE* pada penelitian yang hanya dilakukan hingga tahapan implementasi. Model *ADDIE* sangatlah cocok untuk penelitian ini, fleksibel dan memungkinkan adanya umpan balik dan perubahan pada setiap tahap pengembangan serta menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Wahyuningtyas & Wiryanto (2021) mengungkapkan salah satu model penelitian dan pengembangan yaitu model *ADDIE* yang disebut sebagai model pembangunan yang efektif dan dinamis. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*Analyze*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1. *Research and Development*
Model *ADDIE*

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan pertama dalam model *ADDIE* yaitu *Analysis*. Tahap ini peneliti melakukan observasi ke Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 1 dan melakukan tanya jawab bersama guru kelas V guna mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Berikut beberapa tahapan yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Guru

Penelitian ini melakukan analisis kebutuhan dengan pengamatan dan tanya jawab dengan guru kelas V untuk mendapatkan informasi terkait tentang keadaan dan kebutuhan di kelas, serta permasalahan yang terjadi selama pembelajaran

berlangsung di dalam kelas.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Saat melakukan pra-penelitian di kelas V SDN Bantarkemang 1 peserta didik hanya menggunakan sumber belajar buku sekolah dan media pembelajaran yang digunakan masih tergolong konvensional serta menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dengan perkembangan teknologi saat ini peserta didik membutuhkan sumber belajar dan media yang memanfaatkan perkembangan teknologi, karena selama pengamatan peserta didik akan cepat bosan dan kurang antusias saat proses pembelajaran berlangsung. Karena itu, peneliti melakukan pengembangan produk berbasis digital menggunakan *Platform Genially* yang diharapkan akan menarik bagi peserta didik

c. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Peneliti menemukan selama pengamatan dan tanya jawab dengan guru bahwa media pembelajaran yang digunakan cenderung belum berbasis digital, sumber belajar masih buku yang disediakan dari sekolah dan media yang digunakan sebatas alat peraga yang tersedia, terkadang bahkan guru harus membuat alat peraga untuk media pembelajaran yang lebih rumit dijelaskan seperti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penggunaan sumber belajar dan media belajar yang terbatas membuat peserta didik kurang antusias dan cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga diperlukan sumber belajar dan media yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, seperti menggunakan *Platform Genially*.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti mulai merancang produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially*. Media ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, yang mencakup teks, gambar, animasi, audio, dan video yang berkaitan dengan materi siklus air. Dalam media tersebut dijelaskan tentang materi siklus air, seperti definisi siklus air, proses terjadinya siklus air, jenis-jenis siklus air, manfaat air bagi makhluk hidup, dan dampak kegiatan manusia terhadap siklus air. Dalam setiap sub materi terdapat video yang menjelaskan, sehingga peserta didik tidak hanya membaca teks tetapi juga dapat menyimak informasi yang ditayangkan di dalam video. Setelah materi terdapat kuis yang dapat menjadi bahan evaluasi bagi peserta didik.





Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah peneliti merancang produk, selanjutnya yaitu untuk menguji kelayakan produk kepada tim ahli. Produk akan diuji oleh tim ahli untuk melihat tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* pada materi siklus air sebelum percobaan dilakukan kepada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 1.

Validasi ahli merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang dalam bidang keahliannya dalam memastikan bahwa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur variabel-variabel secara valid dan benar. Validasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* pada pembelajaran IPA materi siklus air kelas V sekolah dasar.

Validasi ini dilakukan oleh empat ahli yang dipilih sesuai dengan bidang keahliannya. Setiap ahli memiliki tugas untuk menilai produk yang dihasilkan oleh peneliti dan memberikan masukan berupa saran maupun kritik, validasi dilakukan hingga dua kali sampai produk dinyatakan valid atau layak digunakan tanpa revisi. Kesimpulan dari hasil penilaian awal mengenai produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* sesuai dengan pedoman transformasi ideal berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 1 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	Rata-rata skor validasi (100%)
Ahli Media	96,7
Ahli Bahasa	100
Ahli Materi	96,7
Rata-rata	97,8

Setelah mendapatkan hasil evaluasi revisi dari keempat validator tersebut mendapatkan penilaian kelayakan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* pada materi siklus air dalam pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian produk secara keseluruhan
-----------	-------------------------------------

Ahli Media	Sangat layak
Ahli Bahasa	Sangat layak
Ahli Materi	Sangat layak

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk akan diujicobakan selama proses kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan validasi oleh ahli media,ibahasa,idanimateri dapat diketahui letakikekurangan dari produkiyang dikembangkan, sehingga peeliti dapat melakukan perbaikan pada produk agar mejadi lebih baik. Selesai merivisi produk, kemudian uijicobakan pada pesertaididikkelas V SDN Bantarkemang 1 denganijumlah 21 pesertaididik. Dalam hal ini peneliti telah menyiapkan media danilembar angket respon peserta didik yangiakan diisioleh para pesertaididik, dengan memberikan umpan balik kepada pengguna media untuk mengetahui respon pesertaididik selama proses pembelajaran. Hasil angket respon peserta didik ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.

Data tersebut akan menjadi suatu nilai yang menyatakan keefektivitasan produk setelah dilakukan uji coba dengan peserta didik. Adapun teknik kuantitatif untuk menghitung data menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = Prestasi kevalidan

f = Nilai nyata hasil dari ahli

N = Skor ideal/nilai harapan dari peneliti

Hasil persentase dikelompokkan dalam lima kriteria skor seperti yang diungkapkan oleh Safitri dkk. (2018).

Tabel 3 Kriteria Interpretasi Kuesioner Respon Peserta Didik

No.	Skor Rata-rata (%)	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

Pelaksanaan uji cobaiiproduk media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik pada saat sedang digunakan selama kegiatan pembelajaran melalui kuesioner yang telah disiapkan oleh peneliti. Berikut merupakanirincian total skor reponden yang direkapitulasi dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Platform Genially*

Reponden	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase
1	50	50	100%
2	43	50	86%
3	43	50	86%
4	47	50	94%
5	47	50	94%
6	44	50	88%
7	45	50	90%
8	45	50	90%
9	45	50	90%
10	47	50	94%
11	45	50	90%
12	48	50	96%
13	47	50	94%
14	43	50	86%
15	46	50	92%
16	45	50	90%
17	50	50	100%
18	43	50	86%
19	47	50	94%
20	44	50	88%
21	46	50	92%
Jumlah	960	1050	1920%
Rata-rata	45.71428571	50	91%

Berdasarkan hasil dari data penelitian di atas dari 21 peserta didik, pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* pada materi siklus air ini memperoleh nilai rata-rata persentase 91% setelah dilakukan uji coba terbatas di kelas V SDN Bantarkemang 1. Nilai tersebut berada diantara 81 – 100% sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* pada materi siklus air masuk dalam kategori "Sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa perlu revisi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil evaluasi ini didapatkan dari hasil nilai peserta didik setelah mereka menggunakan produk ini yang akan dapat dilihat setelah melalui perbandingan dengan sebelum menggunakan produk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan analisis kebutuhan dengan pengamatan dan tanya jawab dengan guru kelas V SDN Bantarkemang 1, peneliti menemukan beberapa masalah, salah satunya kurangnya media pembelajaran inovatif yang berbasis digital. Guru biasanya menggunakan media yang telah sekolah sediakan yang mana selalu sama sehingga membuat peserta didik

bosan dan tidak fokus selama pembelajaran. Berlandaskan permasalahan tersebut peneliti memutuskan akan mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif memanfaatkan *platform genially*. Pengembangan media ini dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

Tahap pertama, analisis dilakukan dengan menghimpun data melalui analisis kebutuhan di kelas V SDN Bantarkemang 1, yang bertujuan untuk memahami masalah yang ada di kelas. Setelah peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas seperti kurangnya fokus dalam pembelajaran, peserta didik yang pasif selama pembelajaran berlangsung serta media yang digunakan masih tergolong konvensional sehingga peserta didik menjadi kurang semangat dan aktif dalam selama pembelajaran. Tahap kedua, yaitu mendesain media pembelajaran interaktif, yang bertujuan untuk memvisualisasikan produk yang selaras dengan materi pembelajaran. Setelah membuat tampilan yang menarik dan memasukkan tujuan serta materi pembelajaran, peneliti membuat instrumen validasi dan respon peserta didik.

Tahap ketiga, proses pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Setelah produk selesai dibuat, langkah berikutnya yaitu melakukan penyempurnaan produk dengan kritik dan saran dari para ahli yang sudah dipilih sebelumnya. Peneliti melibatkan empat ahli yaitu seorang ahli media, seorang ahli bahasa, dan dua orang ahli materi. Keempat validator diminta untuk menilai produk pada setiap aspek serta memberikan saran dan masukan agar dapat dinyatakan valid dan layak digunakan. Produk direvisi apabila ditemukan kekurangan oleh para ahli setelah diperiksa.

Hasil uji validasi pertama oleh ahli media memperoleh 51 skor dari skor maksimal 60 dengan persentase 85% yang termasuk dalam kriteria sangat valid dan sangat layak digunakan. Setelah uji validasi pertama dilakukan, berikutnya revisi produk yang kurang sebelumnya. Untuk validasi kedua produk media pembelajaran interaktif menggunakan Platform Genially ini memperoleh hasil skor 96,7% yang masuk kedalam kriteria sangat valid dan layak digunakan.

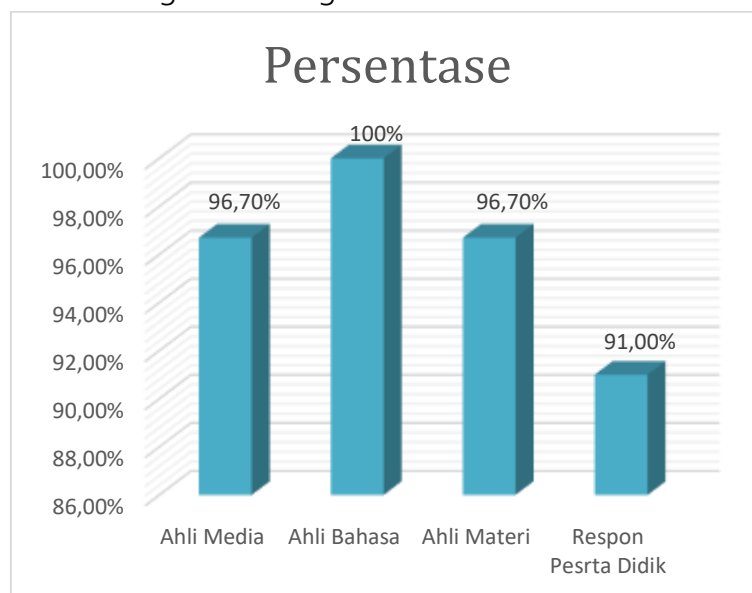
Hasil uji validasi pertama oleh ahli memperoleh skor 78,3% yang berada dalam kriteria valid dan layak digunakan. Setelah melakukan revisi pada produk dilakukan penilaian kedua yang memperoleh hasil skor 100% sehingga sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

Kemudian hasil uji dari dua ahli yang memperoleh skor 86,7% dan 96,7% yang rata-ratanya 91,7% yang termasuk kriteria sangat valid dan layak digunakan. Dengan hasil ini dilakukan revisi untuk lebih baik lagi sehingga memperoleh hasil validasi kedua dengan skor rata-rata 96,7% yang sudah menjadi sangat valid dan sangat layak digunakan. Setelah peneliti melakukan uji validitas, selanjutnya produk akan di uji coba di sekolah yaitu tahap implementasi.

Tahap keempat, implementasi yang merupakan uji coba produk kepada 21 peserta didik di kelas V SDN Bantarkemang 1. Uji coba dilakukan oleh peneliti dengan menampilkan

produk media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially*, selanjutnya peserta didik akan mengisi kuesioner yang berisi 10 pernyataan untuk mengetahui tingkat respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya melakukan perhitungan data dengan kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik setelah uji coba produk media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially* sebelumnya. Skor rata-rata dari keseluruhan nilai respon peserta didik yaitu sebesar 91% yang termasuk kriteria sangat layak digunakan, sehingga produk media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially* ini sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPA materi siklus air.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially* dapat digunakan oleh peserta didik. Isi materi yang mudah dipahami dan penggunaan yang sangat mudah. Media pembelajaran ini sangat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian peserta didik agar aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan ini dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially* pada materi siklus air meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini diinterpretasikan melalui diagram batang di bawah ini.



Gambar 3. Persentase Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik

Hasil penelitian terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially* pada pembelajaran IPA materi siklus air sangat layak digunakan pada peserta didik kelas V SD. Karena media pembelajaran ini sangat membantu selama proses pembelajaran berlangsung terutama dapat membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi dan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan media pembelajaran berbasis *platform genially* yang meningkatkan semangat dan minat peserta didik karena berbagai fitur menarik yang tersedia di dalam media tersebut serta penjelasan yang mudah dipahami. Hal ini selaras dengan hasil validasi data kuesioner dari ahli media yang memiliki nilai 96,70%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 96,70% yang artinya berdasarkan penilaian dari para ahli ini bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *platform genially* ini sangat layak digunakan. Lalu setelah uji coba yang dilakukan pada 21 peserta

didik di kelas V melalui kuesioner respon peserta didik didapatkan hasil yang baik dengan nilai 91% yang berarti produk ini sangat layak digunakan karena mampu meningkatkan keaktifan di kelas.

SIMPULAN

Berlandaskan kajian yang dilakukan peneliti, ditemukan permasalahan tentang kurangnya variasi media pembelajaran, ketidakaktifan peserta didik selama pembelajaran, dan media yang masih konvensional membuat peserta didik menjadi cepat bosan serta kurang menyimak pembelajaran. Dengan permasalahan tersebut peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang menarik dan inovatif. Peneliti menerapkan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* dalam melakukan penelitian tersebut. Setelah melakukan desain dan pengembangan media, dilakukan uji coba terbatas dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* pada pembelajaran IPA materi siklus air di Sekolah Dasar Negeri Bantarkemang 1. Hasil dari penelitian menunjukkan kelayakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* berdasarkan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 21 memperoleh persentase 91% dengan kategori respon "sangat layak". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Platform Genially* sudah layak digunakan dalam pembelajaran IPA pada materi siklus air.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. N. H. (2021). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Siklus Air Melalui Media Puzzle Berbantuan Kartu Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN Besowo 2 Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 1(2), 71–80. <https://doi.org/10.53624/ptk.v1i2.19>
- Kurnia, L. A., Syaflin, S. L., & Sholeh, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 350–359. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5352>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & 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>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan

Semangat Belajar Peserta Didik. *EDUCURIO: Education Curiosity*, 117–122.
<https://qjurnal.my.id/index.php/educurio>

Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1.
<https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>

Wahyuningtyas, R., & Wiryanto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tangan Pintar Sederhana Na Pada Pembelajaran Matematika Perkalian Sd Kelas Rendah. *JPGSD*, 09(10), 3607–3617.