



# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar

Ni Made Nia Widiya Paramita<sup>\*1</sup>, I Wayan Lasmawan<sup>2</sup>, I Wayan Kertih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

E-mail: [niaparamita118@gmail.com](mailto:niaparamita118@gmail.com), [wayan.lasmawan@undiksha.ac.id](mailto:wayan.lasmawan@undiksha.ac.id), [wayan.kertih@undiksha.ac.id](mailto:wayan.kertih@undiksha.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-03  <b>Keywords:</b> <i>Interactive Learning Media;</i> <i>Website;</i> <i>Genially.</i>	This study aims to develop an interactive web-based learning media using Genially for the material on the geographical characteristics of Indonesia, as well as to assess the feasibility of the learning media. The learning media is designed by integrating the Social Studies subject on the geographical location of Indonesia with interactive and visually engaging elements, while also incorporating local wisdom values. This research is a development study (Research and Development) using a combined qualitative and quantitative approach. The study focuses on the development of interactive web-based learning media using Genially for the geographical characteristics of Indonesia material in a fifth-grade elementary school class. The development model used in this study is the DDD-E model (Decide, Design, Develop, Evaluate). Data is collected through validation of content, media, and language. Additionally, data is obtained through questionnaires from teachers and students to assess readability through small group testing, as well as to measure practicality through large group testing of the interactive learning media.
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-03  <b>Kata kunci:</b> <i>Media Pembelajaran Interaktif;</i> <i>Website;</i> <i>Genially.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan menggunakan Genially pada materi karakteristik geografis Indonesia serta untuk menilai kelayakan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ini dirancang dengan menggabungkan mata pelajaran IPS tentang letak geografi Indonesia, disertai elemen interaktif dan visual yang menarik, serta mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan pendekatan gabungan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Genially untuk materi karakteristik geografis Indonesia di kelas V sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate). Data penelitian diperoleh melalui validasi materi, media, dan bahasa. Selain itu, data juga diperoleh melalui angket respons dari guru dan siswa untuk menilai keterbacaan melalui uji kelompok kecil serta untuk mengukur tingkat kepraktisan melalui uji kelompok besar pada media pembelajaran interaktif tersebut.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang semakin pesat telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Paradigma pembelajaran abad 21 menuntut para pendidik untuk dapat memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat komunikasi untuk menciptakan sistem pembelajaran yang inovatif. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, yang menekankan penggunaan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Salah satu perkembangan teknologi yang menarik perhatian adalah kemunculan berbagai platform pembuatan media pembelajaran interaktif, seperti

Genially, yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Proses pembelajaran melibatkan komunikasi antara guru dan peserta didik terkait dengan materi yang diajarkan, di mana guru menyampaikan pengetahuan agar peserta didik dapat memahami materi, mengembangkan keterampilan, serta memperbaiki karakter mereka (Setyo dkk, 2017:7). Dalam proses ini, guru memegang peran yang sangat penting. Kendala yang dihadapi peserta didik dalam belajar dapat diatasi oleh guru yang memiliki keterampilan profesional. Oleh karena itu, pada abad 21 ini, guru dituntut untuk menjadi profesional agar dapat mendorong peserta didik

untuk berpikir dengan keterampilan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity). Kompetensi 4C perlu diterapkan untuk membekali peserta didik agar dapat bersaing di era abad 21 dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki guru abad 21 adalah kemampuan mengoperasikan teknologi sebagai sarana komunikasi dan penyampaian materi. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi alat utama dalam proses pembelajaran, karena semakin dibutuhkan untuk mengatasi berbagai permasalahan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi agar peserta didik dapat dengan mudah menyerap ilmu pengetahuan dan memahami apa yang diajarkan oleh guru (Asyhari & Silvia, 2016:3). Media pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan guna meningkatkan antusiasme peserta didik dan membuka pola pikir mereka agar dapat berpikir secara 4C.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tuntutan materi pembelajaran yang berbasis pada TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). Penerapan TPACK sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi letak geografi Indonesia dalam IPS, karena dapat memberikan panduan baru bagi guru tentang bagaimana memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara efektif dan mendorong peserta didik untuk berpikir dengan keterampilan 4C guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mencakup materi karakteristik geografi, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi siswa. Materi geografi yang seringkali dianggap rumit dan abstrak oleh siswa dapat dipresentasikan dengan cara yang lebih menarik melalui media visual, animasi, dan interaksi yang ditawarkan oleh platform Genially.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D). Haryati (dalam Muqdamien, 2021:27) menyatakan bahwa "R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk dan juga menguji kelayakannya." Penelitian ini bertujuan untuk

mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Genially untuk materi karakteristik geografi Indonesia pada kelas V Sekolah Dasar. Langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan DDD-E, yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.** Model Pengembangan DDD-E

Tahap	Tindakan
Tahap 1 <i>Decide</i> (Menentukan)	Dalam tahap menentukan, tahap mempunyai 4 fase yakni a) Menetapkan tujuan pembelajaran; b) Menetapkan tema atau ruang lingkup media; c) Mengembangkan kemampuan prasyarat; d) Menilai sumber daya.
Tahap 2 <i>Design</i> (Desain)	Untuk tahap desain atau merancang struktur program, ini terdapat 2 fase yakni: a) membuat <i>flowchart</i> ; b) membuat <i>storyboard</i> .
Tahap 3 <i>Development</i> (Mengembangkan)	Pada tahap mengembangkan ini, membuat atau memproduksi komponen media, elemen, dan membuat tampilan media pembelajaran
Tahap 4 <i>Evaluate</i> (Mengevaluasi)	Dalam tahap mengevaluasi ini memeriksa keseluruhan proses hasil desain

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta data yang diperoleh dari guru dan peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket (kuisioner).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Genially dengan materi karakteristik geografi Indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui platform website, dengan materi yang disajikan adalah karakteristik geografi Indonesia yang termasuk dalam materi IPAS kelas 5, bab 6, sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Penelitian pengembangan media ini menggunakan model DDD-E.

Berikut adalah hasil penilaian yang diperoleh setelah uji coba produk dan pengisian angket oleh guru dan peserta didik: 1) Rata-rata skor yang diperoleh dari angket

yang diberikan kepada guru adalah 4,5, yang termasuk dalam kategori sangat praktis; 2) Skor rata-rata yang diperoleh setelah uji coba kelompok kecil adalah 4,73, yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis; 3) Pada uji coba kelompok besar, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,75, yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

**Tabel 2.** Hasil analisis uji coba produk

No.	Kelompok	Skor	Keterangan
1.	Guru	4,5	Sangat praktis
2.	Kelompok kecil	4,73	Sangat praktis
3.	Kelompok besar	4,75	Sangat praktis

## B. Pembahasan

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai perantara bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi. Yaumi (2018:7) menjelaskan bahwa "media pembelajaran mencakup berbagai instruksi yang dilakukan dalam bentuk netral untuk menyampaikan informasi, yang bisa berupa media cetak, objek asli, visual, audio-visual, multimedia, dan website". Sementara itu, Febriyanti & Mulyaningtyas (2022:55-56) menyatakan bahwa "media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, mendukung kelancaran proses pembelajaran, serta memastikan tercapainya tujuan pembelajaran". Oleh karena itu, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, media pembelajaran sangat diperlukan sebagai bahan ajar karena memiliki manfaat dalam memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik, serta mendorong peserta didik untuk lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Media pembelajaran sangat bermanfaat karena dapat mempermudah penyampaian materi oleh guru dan membantu mengatasi berbagai masalah yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar. Seiring dengan perkembangan teknologi dan pengetahuan, pemanfaatan media pembelajaran di era abad 21 semakin maju, yang memungkinkan para penggunanya untuk merasakan manfaatnya, seperti

mempermudah penyampaian materi, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, meskipun tetap ada keterbatasan-keterbatasan yang perlu diperhatikan.

### 2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah segala bentuk media yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Tidak hanya menerima informasi secara pasif, siswa diajak untuk terlibat langsung, mengeksplorasi, dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri. Dengan demikian, media ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan berfokus pada siswa. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu sarana yang banyak digunakan di era sekarang. Dewi dkk (2018:30) menjelaskan bahwa "media pembelajaran interaktif merupakan bahan ajar yang berfungsi sebagai perantara dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, di mana pengirim dan penerima informasi saling terlibat dalam komunikasi dua arah". Media ini memiliki elemen audio-visual, termasuk animasi, yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan dioperasikan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 3. Media Pembelajaran Berbasis Website

Media pembelajaran berbasis website saat ini telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Yunita & Susanto (2020:10) menyatakan bahwa "media pembelajaran berbasis web adalah bahan ajar yang digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat lunak berbasis web yang mencakup materi pembelajaran seperti judul, tujuan, materi, video, dan evaluasi". Media pembelajaran berbasis website berfungsi sebagai alat bantu yang menyajikan informasi melalui perangkat lunak berbasis web, sehingga mempermudah pendidik dalam mengoperasikan teknologi sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan sistem pembelajaran yang menyenangkan, dengan memanfaatkan media berbasis website yang bersifat interaktif, relevan, dan menyediakan banyak informasi.

#### 4. Genially

Salah satu media yang menonjol dalam pembelajaran digital adalah Genially. Sebagai platform multimedia interaktif, Genially menawarkan berbagai fitur yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Fitur-fitur yang tersedia antara lain presentasi, animasi, video, infografis, poster elektronik, kuis, dan permainan. Semua fitur ini mendukung pembelajaran interaktif bagi siswa (Astuti, 2022). Keunikan platform ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, menciptakan suasana baru dalam proses pemahaman dan penguasaan bahasa. Dengan kemampuannya untuk menyajikan informasi secara dinamis, menyediakan elemen visual yang kreatif, dan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, Genially memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi dan daya tarik pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi, serta memotivasi dan menumbuhkan minat belajar mereka (Saputra, 2018). Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulus melalui media pembelajaran berbasis permainan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Genially adalah salah satu media pembelajaran online yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif, seperti materi presentasi, permainan, video pembelajaran, dan lainnya.

#### 5. Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum sekolah dasar. Melalui IPS, siswa diperkenalkan dengan pemahaman mengenai lingkungan sekitar, baik itu lingkungan alam maupun sosial. Tujuan utamanya adalah untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, dan peduli terhadap lingkungan. Menurut Setiawati dkk. (2019), mata pelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik agar mampu hidup bermasyarakat dan menyelesaikan berbagai permasalahan sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan zaman, terjadi perubahan dalam kurikulum pembelajaran IPS. Andini dkk. (2021) menekankan bahwa pendidikan IPS penting sebagai bagian dari sosiologi dan humaniora, yang memberikan latihan dasar

kepada manusia, yang dikembangkan secara koordinatif dan diperkenalkan secara eksperimen serta mental untuk tujuan instruksional. Yang terpenting adalah aspek perbaikan dan pemilihan disiplin ilmu yang relevan.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi yang pesat memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Dalam pembelajaran, media sangat diperlukan oleh guru sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperlancar komunikasi antara pengajar dan siswa, serta bertujuan untuk membantu siswa dalam menyerap materi pembelajaran secara maksimal.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian, media pembelajaran interaktif memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan materi yang diajarkan dengan menggunakan media tersebut, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti menyarankan agar penelitian pengembangan berikutnya dapat dilanjutkan pada tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan penelitian ini yang hanya terbatas pada uji kepraktisan. Peneliti berharap media yang dikembangkan di masa depan dapat lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di satuan pendidikan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran Pkn Dan Ips Yang Inovatif Dan Kreatif Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. 5(6), 11.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1-13.
- Astuti, A. D., Endah R., Atika, D. E., Siwi U. S., dan Faridl Musyadad. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *Bernas: Jurnal*

- Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(4), 894-901.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95-104.
- Febriyanti, B. D., & Mulyaningtyas, R. (2022). Media Au-Vi Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 53-73.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23-33.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(1), 12.
- Setyo, Y., Studi, P., & Teknik, P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Tanda Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Teknik Kendaraan Ringan Kelas Xi Di Smk Pn 2 Purworejo Tahun. 10(02), 132-137.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, M. E. A., & Mujib, M. (2018). Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 173-179.
- Yaumi. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yunita, & Susanto, A. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web. *Simkom*, 5(2), 9-18.