

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GENIALLY PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS III SDN 11 KOTO BARU

M. Anggrayni^{1*}, Maldin Ahmad Burhan², Syahdila³

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Dharmas Indonedonesia:

melisaanggrayni81@gmail.com, chimex.ahmad@gmail.com,

Syahdil1017@gmail.com

* Korespondensi: e-mail: Syahdila1o17@gmail.com

Diterima: 23-06-2025 ; Review:01-07-2025; Disetujui:31-07-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada pembelajaran IPAS di kelas III SDN 11 Koto Baru, jenis penelitian adalah Research & Development (R & D). Menggunakan model pengembangan 4D meliputi 4 tahapan yaitu tahap define (pendefinisian), tahap design (perancangan), tahap development (pengembangan), dan tahap disseminate (penyebaran). Tahap define (pendefinisian), yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Kemudian tahap design (perancangan), yaitu merancang media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dan instrumen validitas, praktikalitas dan efektifitas. Tahap development (pengembangan) yaitu uji validasi ahli kegrafikan, ahli materi/isi, ahli bahasa, ahli modul ajar dan ahli soal. Tahap terakhir yaitu tahap disseminate (penyebaran) yaitu peneliti melakukan penyebaran di kelas III SDN 11 Koto Baru. Hasil validasi isi atau materi, bahasa dan kegrafikan memperoleh skor rata-rata 87,72% kategori sangat valid. Uji validasi modul ajar memperoleh skor rata-rata 84,37% kategori sangat valid dan validasi soal memperoleh skor rata-rata 89,06% dengan kategori sangat valid. Kemudian uji praktikalitas yang dinilai oleh guru dan peserta didik mendapatkan skor rata-rata 96,25% kategori sangat praktis dan hasil uji efektifitas berupa soal pilihan ganda memperoleh skor rata-rata 90,47% dengan kategori sangat efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, IPAS, Model 4D

Abstract: This study aims to develop interactive learning media based on *genially* in science learning in class III SDN 11 Koto Baru, the type of research is Research & Development (R & D). Using the 4D development model includes 4 stages, namely the define stage, the design stage, the development stage, and the disseminate stage. The define stage, namely needs analysis and curriculum analysis. Then the design stage, namely designing interactive learning media based on *genially* and validity, practicality and effectiveness instruments. The development stage, namely the validation test of graphic experts, material/content experts, language experts, teaching module experts and question experts. The last stage is the disseminate stage, namely the researcher conducted dissemination in class III SDN 11 Koto Baru. The results of the validation of content or material, language and graphics obtained an average score of 87.72% in the very valid category. The validation test of the teaching module obtained an average score of 84.37% in the very valid category and the validation of the questions obtained an average score of 89.06% in the very valid category. Then the practicality test assessed by teachers and students obtained an average score of 96.25% in the very practical category and the results of the effectiveness test in the form of multiple-choice questions obtained an average score of 90.47% in the very effective category.

Keywords: Interactive Learning Media, Science, 4D Model

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang sangat penting untuk memungkinkan siswa membangun kehidupan yang lebih baik, baik secara pribadi maupun bersama. Pendidikan formal, yang

meliputi dari tingkat dasar hingga menengah, berkaitan dengan sikap, kemampuan, pengetahuan, dan karakter. Tujuan pendidikan seharusnya adalah untuk memberikan pendidikan kepada semua orang, bukan hanya kepada kelompok tertentu (Anggrayni, 2023). Pendidikan bertujuan untuk membantu individu menjalani kehidupan yang lebih bermakna dan indah, baik secara personal maupun sosial. Untuk mencapai tujuan ini, pendidikan memerlukan sistem dan tujuan yang jelas serta terstruktur.

Kurikulum Merdeka adalah pengembangan dan penerapan dari kurikulum darurat tentang merespondampak dari pandemi Covid-19 (Wiguna dan Tristaningrat, 2022). Penerapan kurikulum Merdeka di tingkat SD/MI menggunakan pembelajaran berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan konsep merdeka belajar. Ini sangat erat terkait dengan pembelajaran di abad ke 21, di mana pembelajaran tidak hanya berfokus pada bidang pengetahuan, tetapi juga menekan aspek kepribadian, literasi, keterampilan dan pengembangan teknologi. Saat ini perkembangan teknologi terlihat dari berbagai inovasi yang diciptakan oleh manusia. Kemajuan dalam teknologi telah memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, terutama dalam pendidikan. Ini dapat dilihat dari komunikasi dan mendapatkan informasi, serta adanya berbagai alat pembelajaran melalui platform yang dikembangkan. Perubahan telah dilakukan untuk beradaptasi dengan teknologi yang digunakan dan informasi yang digunakan, terutama di dunia pendidikan berkelanjutan (Anggrayni, 2025).

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran, peranan media merupakan bagian terpenting dalam pembelajar yang dapat membantu peserta didik lebih muda memahami materi dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan-bahan yang di sampaikan oleh pendidik dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Penggunaan media pembelajaran berfungsi mempermudah guru dalam memberikan informasi materi pada, sehingga komunikasi antar guru dan dapat berjalan dengan baik. Menurut Hamalik (dalam Erma, 2013:38) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap. Selain itu dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran, akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, emosi, dan perkembangan fisik. Media pembelajaran interaktif Menurut (Pipit Mulyah, 2020), merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa di mana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Sedangkan fungsi dari media pembelajaran interaktif yaitu bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memudahkan siswa dalam memahami materi, Sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Pembelajaran ideal ialah proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif, interaktif, dan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan menuntun peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses kegiatan belajar yang disertai dengan guru berperan sebagai pendamping peserta didik.

Kurikulum merdeka saat ini mengintegrasikan mata pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan ilmu pengetahuan sosial menjadi IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri, lingkungannya serta mengembangkan pengetahuan dan pemahan konsep IPAS serta menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS mempunyai evaluasi pembelajaran, tentunya tidak berbeda dengan pembelajaran lain, yaitu penilaian formatif, sumatif, dan proyek. Dalam pembelajaran IPAS ini banya peserta didik yang mengalami kesulitan dan membutuhkan bantuan. Seorang guru dapat membantu peserta didik perlu menggunakan asesmen diagnostik untuk mengetahui permasalahan yang peserta didik alami, sesuai dengan kurikulum merdeka saat ini (Agustina, Robandi, Rosmiati, & Maulana, 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Ilmu Pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik

menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 23 Januari 2025 di SD Negeri 11 Koto Baru, sudah terdapat fasilitas laboratorium komputer dan infokus. Tetapi belum semua pendidik memanfaatkan fasilitas tersebut untuk media pembelajaran, khususnya pembelajaran yang interaktif. Dan setelah diamati oleh peneliti peserta didik di kelas III SDN 11 Koto Baru, diketahui bahwa pada pembelajaran IPAS siswa masih sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu peserta didik juga memiliki beberapa gaya belajar seperti ada yang gaya belajar visual, audio, audio visual, dan kinestetik. Dan juga banyak peserta didik yang kurang berantusias dan asyik mengobrol dengan temannya disaat jam pembelajaran, siswa juga cenderung tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran, karena dalam penjelasan materi pembelajaran IPAS hanya dengan menggunakan buku tema saja.

Guru SDN 11 Koto Baru juga menyatakan bahwa jarang menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi. Hal ini disebabkan karena kurangnya waktu serta kemampuan mengembangkan media pembelajaran. Sedangkan hasil angket kepada siswa kelas III sebagian ada yang mengatakan bahwa pembelajaran IPAS itu menyenangkan dan ada yang sulit di pahami. Hal ini dikarenakan kurangnya media interaktif untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, pernyataan lainnya menyatakan bahwa peserta didik jarang bertanya dalam pembelajaran karena takut dan tidak mengerti. Pernyataan terakhir menyatakan bahwa Sebagian besar peserta didik merasa perlu menggunakan media pembelajaran interaktif di karenakan fitur-fitur yang ada dalam media pembelajaran interaktif seperti audio, kuis, game, video, dan lain sebagainya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain itu dalam menyampaikan materi, guru harus mampu mengajak dan mempengaruhi fokus peserta didik agar lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Penyampaian materi dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital yang kini sudah berkembang pesat. Kemajuan teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran melalui website melalui platform yang ada di dalam. Dalam era digital seperti saat ini, teknologi semakin memegang peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi digital telah memberikan banyak manfaat dan pengaruh yang besar pada pendidikan, baik untuk peserta didik maupun guru. Dengan teknologi digital, dalam era digital saat ini, keterampilan digital menjadi hal yang sangat penting. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dan guru untuk mengembangkan keterampilan digital, seperti kemampuan mengoperasikan komputer, mengakses informasi secara online, dan menggunakan aplikasi digital. Dengan menggunakan teknologi seperti video, gambar, dan animasi, guru dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan untuk peserta didik.

Genially merupakan platform digital yang dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa presentasi pembelajaran. Kelebihan *genially* ini dapat digunakan untuk membuat media interaktif sesuai dengan materi yang ingin diajarkan. Kemudian media ini juga dapat menginput media dari situs lain seperti *Youtube*, *wordworld* dan lain-lain. Aplikasi ini diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar secara interaktif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembaharuan teknologi dalam media pembelajaran interaktif secara digital dapat digunakan sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Adanya fitur interaktif yang dimiliki pada aplikasi *genially* ini menjadikan tampilan sebuah konten pembelajaran menjadi menarik, tidak monoton, dan dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif saat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media *genially* ini sangat penting untuk dikembangkan agar proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan bervariasi. *genially* ini sendiri memiliki berbagai template berdasarkan tema, template ini terdapat pada program *genially* atau dapat juga dihasilkan dari hasil desain para pengguna yang dibagikan secara publik. *Genially* dapat membuat konten interaktif yang menarik secara visual dan menarik dalam poster, game, materi interaktif, dan infografis (Hermita dkk., 2021).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai jenis penelitian *research and Development* (R&D), yaitu menciptakan sebuah produk atau mengembangkan produk yang sudah ada. Model 4D terdiri dari empat tahap yaitu: (*define*) pendefinisian, (*design*) perancangan, (*develop*) pengembangan dan (*disseminate*) penyebaran. Dalam tahapan define memiliki kesetaraan dengan analisis. Pengembangan model 4D tidak memakan waktu yang lama karena tahapannya relatif tidak terlalu rumit (Maydiantoro, 2021).

Gambar 1 Bagan Model 4D



3. Hasil dan Pembahasan

Genially merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pembuatan konten multimedia dengan fitur-fitur interaktif seperti presentasi, games, dan gambar animasi. *Genially* ini memungkinkan pengguna untuk membuat konten interaktif dengan mudah dan kreatif. *Genially* memungkinkan pembuat konten, termasuk guru dan siswa, untuk membuat presentasi, poster, dan berbagai materi pembelajaran lainnya dengan tampilan yang menarik dan dinamis. Platform ini menawarkan beragam elemen desain, seperti animasi, efek visual, dan elemen interaktif, yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan engaging bagi audiens mereka (Fatma & Ichsan, 2022). *Genially* merupakan suatu platform pembelajaran yang dirancang agar guru tidak hanya terfokus pada kemampuan kognitif peserta didik.

1. Hasil Tahap Pendefinisia (*Define*)

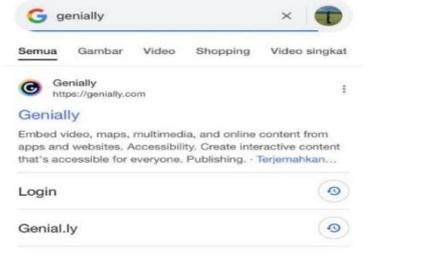
Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran pada mata pembelajaran IPAS di kelas III SDN 11 Kota Baru. Analisis dilakukan oleh wali kelas III dan siswa kelas III memerlukan media pembelajaran interaktif Berbasis *genially* Sebagai media pembelajaran materi tentang mari kenali hewan di lingkungan sekitar kita. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai media diharapkan dapat memberikan efek dan perubahan yang baik terhadap hasil belajar peserta didik.

Analisis Kurikulum pada tahap analisis kurikulum ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang dipakai dalam proses kegiatan belajar mengajar di SDN 11 Kota Baru. Pada analisis kurikulum ini didapatkan bahwa SDN 11 Kota Baru sudah menerapkan kurikulum merdeka dengan sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem merdeka belajar. Pada saat dalam kegiatan belajar siswa dituntut untuk lebih aktif banyak memberikan kontribusi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan guru bertindak sebagai fasilitator.

2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil pada tahap perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially*

No	Gambar	Keterangan
1.		Langkah yang pertama yaitu dengan membuka google terlebih dahulu, lalu ketik bacaan <i>genially</i> , lalu login menggunakan akun gmail.
2.		Langkah yang kedua yaitu, pilih salah satu template yang cocok dengan materi yang akan dijelaskan.
3.		Langkah yang ketiga yaitu, membuat daftar menu utama untuk mempermudah tujuan dalam proses pembelajaran, gambar dapat di ambil terlebih dahulu dari mendownload di google.
4.		Langkah keempat yaitu, membuat petunjuk navigasi yang akan digunakan.
5.		Langkah yang keenam yaitu membuat tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang dijelaskan.

6.		Langkah yang keenam yaitu, Membuat penjelasan dari materi tentang “Mari kenali hewan dilingkungan sekitar kita”.
7.		Langkah ketujuh yaitu, menampilkan video yang sesuai dengan materi tentang” Mari kenali hewan dilingkungan sekitar kita”.
8.		Langkah terakhir yaitu, mengerjakan soal yang telah disediakan.

3. Hasil Tahap Pengembangan (Develop)

Pada tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap *define* dan *design*. Adapun tujuan dari dilakukannya tahap *development* ini yaitu, untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis agar layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Validitas media pembelajaran interaktif berbasis *genially* digunakan pada pembelajaran IPAS di kelas III SDN 11 Koto Baru. Data yang diperoleh dari lima validasi yaitu validasi materi, bahasa, kegrafikaan, modul ajar, dan soal. Validasi dibuat sebagai penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan (Anggrayni et al., 2022).

Tabel 2. Hasil Data Validasi Materi

No	Validator	Jumlah
1	Bapak Ilham Asmaryadi M.Pd	95%
2	Ibuk Yulia Darniyanti M.Pd	90%

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Pada Tabel 2. Validasi aspek materi oleh V1 Bapak Ilham Asmaryadi M.Pd mendapatkan nilai validasi 95% dengan kategori sangat valid dan V2 Ibu Yulia Darniyanti M.Pd mendapatkan nilai validasi 90% dengan kategori sangat valid. Sehingga mendapatkan nilai rata-rata validasi yaitu 92,5% dengan kategori sangat valid.

Tabel 3 Data Hasil Validitas Bahasa

No	Validator	Jumlah
1	Bapak Riyadi Saputra M.Pd	81,81%

2	Bapak Dr. Estuhono M.Pd	79,54%
---	-------------------------	--------

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel 3 diatas validasi aspek bahasa oleh V1 Bapak Riyadi Saputra M.Pd memperoleh nilai validasi 81,81% dengan kategori sangat valid dan V2 Bapak Dr. Estuhono M.Pd mendapatkan nilai validasi 79,54% dengan kategori valid. Sehingga mendapatkan nilai rata-rata validasi 80,67% dengan kategori sangat valid.

Tabel 4 Data Hasil Validitas Kegrifikaan

No	Validator	Jumlah
1	Bapak Dr. Raimon Efendi M.Kom	90%
2	Bapak Rendi Marlianda M.Pd	90%

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel 4 diatas validasi aspek kegrafikaan oleh V1 Bapak Dr. Raimon Efendi M.Kom mendapatkan nilai validasi 90% dengan kategori sangat valid dan oleh V2 Bapak Rendi Marlianda M.Pd mendapatka nilai validasi 90% dengan kategori sangat valid. Sehingga mendapatkan nilai rata-rata validasi 90% dengan kategori sangt valid.

Tabel 5 Data Hasil Validitas Modul Ajar

No	Validator	Jumlah
1	Bapak Dr. Estuhono M.Pd	81,25%
2	Bapak Riyadi Saputra M.Pd	87,5%

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel 5 diatas validasi aspek modul ajar oleh V1 mendapatkan nilai validasi 81,25% dengan kategori sangat valid dan oleh V2 mendapatka nilai validasi 87,5% dengan kategori sangat valid. Sehingga mendapatkan nilai rata-rata validasi 84,37% dengan kategori sangt valid.

Tabel 6 Data Hasil Validitas Modul Ajar

No	Validator	Jumlah
1	Bapak Ilham Asmaryadi M.Pd	96,87%
2	Ibu Antik Estika Hader M.Si.	81,25%

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel 6 diatas validasi aspek soal oleh V1 mendapatkan nilai validasi 96,87% dengan kategori sangat valid dan oleh V2 mendapatka nilai validasi 81,25% dengan kategori sangat valid. Sehingga mendapatkan nilai rata-rata validasi 89,06% dengan kategori sangat valid.

Tabel 7 Hasil Data Praktikalitas

No	Aspek	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Respon Pendidik	Wali Kelas III SDN 11 Koto Baru	95%	Sangat Valid
2.	Respon Peserta Didik	Siswa Kelas III SDN 11 Koto Baru	85%	Sangat Valid
Rata-rata Persentase%			90,5%	Sangat praktis

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis genially dikatakan sangat praktis denan nilai rata-rata 90,5%, sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di sekolah dasar.

Tabel 8 Data Hasil Uji Efektifitas

No	Nama	Nilai	Kriteria	KKTP
1.	AIM	80	Tuntas	75
2.	AF	75	Tuntas	75
3.	AO	80	Tuntas	75
4.	CAP	80	Tuntas	75
5.	DA	75	Tuntas	75
6.	FDP	80	Tuntas	75
7.	F	80	Tuntas	75
8.	GA	95	Tuntas	75
9.	HS	100	Tuntas	75
10.	JP	95	Tuntas	75
11.	K	80	Tuntas	75
12.	K	80	Tuntas	75
13.	L	60	Tidak Tuntas	75
14.	MI	80	Tuntas	75
15.	MH	90	Tuntas	75
16.	MI	85	Tuntas	75
17.	NF	80	Tuntas	75
18.	NR	75	Tuntas	75
19.	SA	100	Tuntas	75
20.	SAA	85	Tuntas	75
Rata-rata Peserta didik yang tuntas		$(19/20 \times 100) = 95\%$		
Rata-rata Peserta didik yang tidak tuntas		$(1/20 \times 100) = 5\%$		

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang berjumlah 19 orang telah mencapai KKTP dengan nilai 75. Dengan demikian, tingkat efektifitas telah mencapai rata-rata 95% dikategorikan sangat efektif, karena media pembelajaran interaktif berbasis *genially* tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil belajar peserta didik. Sehingga media pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap disseminate (penyebaran) dalam model pengembangan 4-D merupakan tahapan akhir dari proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis *genially* yang telah diselesaikan disebarkan kepada peserta didik.

Peneliti melakukan penyebaran produk ke SDN 11 Koto Baru yang melibatkan 20 siswa kelas IIIB. Berdasarkan hasil uji efektifitas di sekolah tersebut, diketahui bahwa 18 siswa berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS, yaitu nilai minimal 75, sementara 2 siswa belum tuntas. Penyebaran dilakukan dalam bentuk uji efektifitas di kelas IIIB SDN 11 Koto Baru. Hasil uji menunjukkan rata-rata efektifitas sebesar 90%, yang tergolong dalam kategori "sangat efektif".

4. PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada kelas III SDN 11 merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *genially*.

Genially merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media *genially* juga dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, berguna untuk memberikan inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran dan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran sesuai tuntutan pembelajaran (Menurut Aziza,2020).

Pada dasarnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis dinilai pada pembelajaran ipas di kelas III SDN 11 Kota Baru yang valid, praktis, dan efektif. validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Pembelajaran IPAS di Kelas III SDN 11 Koto Baru.

Uji validitas terhadap media pembelajaran interaktif ini dilakukan oleh 8 validator yang melakukan pengkajian terhadap aspek Materi, Bahasa, modul belajar, kegrafikaan,dan soal. Ilham Asmaryadi M.Pd dengan hasil 95%,dikategorikan sangat valid dan Yulia darniyanti M.Pd 90% di kategori kan sangat valid. Hasil validasi aspek bahasa dari validator Riayadi Saputra dengan hasil 81,81% dikategorikan valid, dan Dr,Estuhono,M.Pd dengan hasil 79,54% dikategorikan valid. Hasil validasi aspek kegrafikaan dari validator Dr.Raimon Efendi M.Kom dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid dan Rendi Marlianda,M.Pd dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek modul ajar validator Dr,Estuhono dengan hasil 81,25% dikategorikan valid, dan Riyadi Saputra, M.Pd dengan hasil 87,5% dikategorikan valid. Hasil validasi aspek soal dari validator Ilham Asmaryadi M.Pd dengan hasil 96,87% dikategorika valid,dan Antik Estika Hader M.Si dengan hasil 81,06 di kategorikan valid. Media pembelajaran interaktif yang dikategorikan sangat valit kemudian diuji cobakan. Suatu produk dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur, sehingga berdasarkan hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis *genially* Pada Pelajaran IPAS di kelas III SDN 11 koto baru. Kelayakan media dapat dikatakan sangat valid.

Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Genially* Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas III SDN 11 Koto Baru praktikalitas yang diperoleh dari pembelajaran interaktif berbasis *genially*. Hasil Praktikalitas respon guru dari praktisi yaitu memperoleh 95% dikategorikan sangat praktis dan hasil dari praktikalitas respon peserta didik memperoleh 86% dikategorikan sangat parktis. Media pembelajaran interaktif berbasis *genially* dengan rata-rata 90,5%. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan disekolah dasar.

Efektivitas Media pembelajaran Interaktif Berbasis Pada Mata Pemebajaran IPAS di Kelas III SDN 11 KotoBaru. Efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada pembelajaran IPAS di kelas III SDN 11 Koto Baru diperoleh dari hasil tes belajar siswa kelas III, dengan rata 95% dikategirikan sangat efektif. yang menyatakan uji efektivitas bertujuan untuk melihat apakah produk yang dikembangkan efektif atau tidak dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dipakai didalam belajar mengajar.

5. Kesimpulan

Rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada pembelajaran IPAS di kelas III SDN 11 Koto Baru sudah melalui analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum yang terdapat pada tahap define, selanjutnya peneliti media pembelajaran interaktif menggunakan *genially* yang ini dengan analisis yang peneliti lakukan. validator ahli yang berjumlah 8 validator. Menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *genially* aspek validasi materi Bapak Ilham Asmaryadi M.Pd dengan hasil 95%,dikategorikan sangat valid dan ibu Yulia darniyanti M.Pd 90% di kategori kan sangat valid. Hasil validasi aspek bahasa dari validator bapak Riayadi Saputra dengan hasil 81,81% dikategorikan valid, dan bapak Dr,Estuhono,M.Pd dengan hasil 79,54% dikategorikan valid. Hasil validasi aspek kegrafikaan dari validator bapak Dr.Raimon Efendi M.Kom dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid dan bapak Rendi Marlianda,M.Pd dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid. Hasil validasi aspek modul ajar validator Bapak Dr,Estuhono dengan hasil 81,25% dikategorikan valid, dan bapak Riayadi Saputra, M.Pd dengan hasil 87,5% dikategorikan valid. Hasil validasi aspek soal dari validator Ilham Asmaryadi M.Pd dengan hasil 96,87% dikategorika valid,dan ibu Antik Estika Hader,M.Si dengan hasil 81,25 di kategorkan valid.

Praktikalitas yang diperoleh dari pembelajaran interaktif berbasis genially. Hasil dari respon guru dan siswa mencapai rata-rata 90,5% dikategorikan praktis. Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *genially* pada pembelajaran IPAS di kelas IIIA SDN 11 Koto Baru. Yang didapatkan dari pengerjaan soal pilihan ganda, yang memperoleh rata-rata 95% dikategorikan sangat efektif, yang berarti media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Saran bagi guru Diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran interaktif didalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Bagi peserta didik, hendaknya peserta didik dapat berantusias saat belajar.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Filahanasari, E., Nopa Sari, L., & Anggrayni, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosa Kata Di Kelas Iii Sdn 308 Rantau Suli. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2525–2529. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.992>.
- [2] Anggrayni, M., Agustin, E. R., & Darniyanti, Y. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Capcut Di Kelas Iii Sdn 49/Vi Sungai Hitam 1 Kabupaten Merangin. 8(4), 2503–3875. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.209>.
- [3] Anggrayni, M., Indonesia, U. D., & Belajar, M. (2024). GAME INTERAKTIF WORDWALL PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN. 9(1), 95–101.
- [4] Anggrayni, M., & Agustina, V. (2023). Pengembangan asesmen diagnostik Ipas dalam kurikulum merdeka kelas Iv Sdn 01 Sitiung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5812-5820.
- [5] Afifah et al., 2022)Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- [6] Apreasta, L., Anggrayn, M., & Rezeki, S. (2024). Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas 1 SDN 05 Koto Baru. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 420-430.
- [7] Ayuningtyas et al., 2024)Ayuningtyas, G., Bilqis, N. M., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2404–2407. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3697>.
- [8] Hanannika & Sukartono, 2022)Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- [9] Ramdani et al., 2021)Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sumber Belajar untuk Guru dan Peserta Didik. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v4i4.1026>
- [10] Muina & Rifda, 2024)Muina, S., & Rifda, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis genially pada materi sumber energi kelas iii madrasah ibtidaiyah negeri 3 jember 2024.
- [11] Wulandari et al., 2021)Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1205>