

ANALISIS KEVALIDAN DAN KEPRAKTIKAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM GENIALLY KELAS V SEKOLAH DASAR

Intan Putri Nur'aini^{1*}, Bagus Amirul Mukmin², Kharisma Eka Putri³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

E-mail: intanput410@gmail.com^{1*}, bagusamirul@gmail.com², kharismaputri@unpkediri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially untuk mata pelajaran IPA kelas V, khususnya pada topik mata dan fungsinya. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses pengembangan media dilakukan secara sistematis sesuai dengan tahapan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Hasil validasi oleh ahli media dan materi masing-masing memperoleh skor sebesar 89% dan 90%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid dan layak digunakan. Uji kepraktisan melalui angket yang diberikan kepada guru dan siswa menghasilkan skor sebesar 92% dan 94%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis. Media ini mendukung proses pembelajaran dengan fitur interaktif yang memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran ini dapat dianggap sebagai alternatif efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Validitas; Kepraktisan; Media Pembelajaran Interaktif; Platform Genially.

Abstract

This study aims to analyze the validity and practicality of an interactive learning media based on the Genially platform for fifth-grade science subjects, specifically on the topic of the eye and its functions. The research uses a Research and Development (R&D) model with the ADDIE approach (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The media development process was carried out systematically according to the ADDIE stages to produce valid and practical learning media. Validation by media and content experts yielded scores of 89% and 90%, respectively, indicating the media is highly valid and suitable for use. Practicality tests through questionnaires given to teachers and students resulted in scores of 92% and 94%,

347

Nur'aini, I P., Mukmin, B A., PUTRI, KE. (2025). ANALISIS KEVALIDAN DAN KEPRAKTIKAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PLATFORM GENIALLY KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 347-359.

<https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3333>

<http://ejournal.ummba.ac.id/index.php/JIPTI/>

showing the media is highly practical. This media supports the learning process with interactive features that facilitate material comprehension and increase student engagement. Based on these results, this learning media can be considered an effective alternative to improve the quality of elementary school education.

Keywords: *Validity; Practicality; Interactive Learning Media; Genially Platform.*

Submitted: 2025-06-02. **Revision:** 2025-07-26. **Accepted:** 2025-07-26. **Publish:** 2025-11-02.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang terus bergerak menghadirkan berbagai tantangan baru dalam dunia pendidikan Indonesia. Sejak kemerdekaan, pendidikan telah menjadi pilar penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana tercantum dalam UUD 1945 (Amelia, 2019). Menurut beberapa ahli, pendidikan merupakan proses holistik yang bertujuan membimbing individu agar dapat mengembangkan potensi diri secara optimal untuk berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat. Dari beberapa Pendidikan adalah proses utama dalam membentuk kepribadian dan mengubah perilaku peserta didik agar menjadi individu yang mandiri, cerdas, bertanggung jawab, serta mampu beradaptasi dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Ciptaningtyas et al., 2022).

Perkembangan pesat di berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama di jenjang sekolah dasar. Kemajuan teknologi membuka peluang besar untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan interaktif, yang dapat meningkatkan atensi serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Rahayu et al., 2023). Sayangnya,

masih banyak sekolah dasar yang menghadapi keterbatasan dalam media pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Mulyani & Haliza, 2021). Keterbatasan media ini menjadi hambatan serius dalam pengelolaan informasi dan pemahaman materi pembelajaran. Di sisi lain, pemanfaatan IPTEK secara optimal tidak hanya menunjang proses pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kritis siswa (Samijo et al., 2023). Oleh karena itu, pengenalan dan penguatan kompetensi teknologi sejak dini menjadi penting dalam membekali siswa menghadapi tantangan masa depan.

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan, dan suatu medium dikatakan sebagai media pendidikan apabila mampu menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran (Nursifa et al., 2022). Media pembelajaran memiliki peran penting tidak hanya dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam memotivasi siswa, meningkatkan tanggung jawab belajar, serta membantu mereka mengelola dan merancang pembelajaran jangka panjang secara mandiri. Media pembelajaran membawa pesan instruksional yang dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh pemahaman baru, kompetensi,

dan keterampilan. Guru dituntut untuk kritis dalam memilih jenis media yang sesuai agar pembelajaran menjadi efektif. Seiring perkembangan teknologi, dunia pendidikan juga mengalami kemajuan yang signifikan, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran digital. Kemajuan ini telah merevitalisasi berbagai aspek pendidikan dengan menyediakan fasilitas teknologi dan informasi yang mendukung proses belajar (Hasan et al., 2021). Untuk memastikan efektivitas penggunaan media digital tersebut, diperlukan identifikasi kebutuhan peserta didik melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru kelas.

Observasi dan wawancara dilakukan pada 29 Agustus 2024 di kelas V SDN 1 Buluagung, Kabupaten Trenggalek. Hasil angket menunjukkan bahwa 67% pembelajaran sudah menggunakan media, namun masih terbatas pada media konkret seperti peta dan torso, sementara 71% guru hanya menggunakan LKS, membuat siswa merasa bosan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tergolong rendah (21%), padahal 98% siswa menyatakan lebih antusias saat belajar menggunakan media berbasis teknologi yang interaktif, seperti animasi dan kuis. Namun, antusiasme menurun (75%) jika hanya menonton video tanpa aktivitas. Wawancara dengan guru kelas, Ibu Yulias Dwiana Sari, mengonfirmasi bahwa media konkret sering digunakan, namun kurang menarik bagi siswa karena sudah terbiasa. Ia menyebut penggunaan media interaktif seperti video dan game yang pernah dibawa mahasiswa PPL terbukti meningkatkan

antusiasme dan hasil belajar. Sarana pendukung seperti LCD dan ruang TIK sudah tersedia, namun pembelajaran IPA, khususnya materi mata dan fungsinya, masih rendah pencapaian KKM, sehingga perlu pendekatan media yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Permasalahan di kelas V SDN 1 Buluagung menunjukkan bahwa guru belum optimal dalam menggunakan teknologi berbasis digital sebagai alat bantu pembelajaran di kelas, keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran menurunkan daya tarik dan juga motivasi belajar peserta didik, seandainya pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran menurunkan hasil belajar peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya interaksi, motivasi, serta hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan semangat dan pemahaman siswa. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially untuk materi IPAS, khususnya bagian mata dan fungsinya. Media ini menyajikan tampilan yang menarik melalui gambar, suara, video, dan game dalam satu kesatuan. Menurut (Afifah et al., 2022), media interaktif dapat memfasilitasi pemahaman siswa secara efektif dan efisien, karena menciptakan interaksi langsung antara siswa dan materi yang disampaikan.

Genially adalah platform online yang memungkinkan pembuatan konten

multimedia interaktif seperti animasi, video, dan game yang mendukung pembelajaran modern. Platform ini mudah diakses secara online dan menawarkan berbagai template menarik sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Meski demikian, Genially memiliki keterbatasan, seperti fitur lengkap yang hanya tersedia pada versi berbayar dan penggunaan bahasa yang terbatas (Yolanda & Sri Indriani, 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan interaksi serta pemahaman (Aprilia et al., 2024).

Pada perkembangan teknologi dan tuntutan Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mampu memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan interaktif. Namun, di tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas V, masih banyak ditemukan penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik minat belajar siswa. Selain itu, keterampilan guru dalam mengembangkan media digital juga masih terbatas. Platform Genially, meskipun telah banyak digunakan di jenjang pendidikan tinggi, masih jarang dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran SD. Padahal, Genially memiliki potensi besar dalam menciptakan media yang interaktif, visual, dan mudah diakses. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi tinggi untuk mengembangkan dan menganalisis media pembelajaran interaktif berbasis Genially, khususnya ditinjau dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini juga menawarkan keterbaruan dengan mengkaji implementasi Genially dalam konteks kelas

V SD, yang belum banyak dieksplorasi dalam studi sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tujuannya adalah menghasilkan produk media pembelajaran interaktif dan menguji kepraktisannya dalam proses belajar. Subjek penelitian terdiri dari validator ahli materi dan media serta 1 guru kelas V dan siswa kelas V SDN 1 Buluagung Trenggalek sebagai responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, serta lembar respons yang diperuntukkan bagi guru dan siswa. Dari dua ahli tersebut hasil penilaiannya kemudian dianalisis menggunakan rumus Akbar dalam penelitian (Arifien & Asmarani, 2022) sebagai berikut:

$$\text{Validitas ahli (V - ah)} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \% = \dots \%$$

Keterangan:

Tse : Total skor empiris (nilai yang diperoleh dari validator)

Tsh : Total skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

No	Kriteria (Kevalidan)	Tingkat Kevalidan
1.	81% - 100%	Sangat valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup valid

4.	21% - 40%	Tidak valid
5.	0% - 20%	Sangat tidak valid

(Arifien & Asmarani, 2022)

Uji kepraktisan dilakukan untuk menilai seberapa mudah media pembelajaran interaktif berbasis Genially dapat diterima dan digunakan oleh guru dan siswa (Sakti et al., 2024). Tujuan dari penilaian ini adalah untuk memastikan bahwa media dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Respon guru dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \% = \dots\%$$

Keterangan:

P : Presentase

f : Jumlah jawaban yang diperoleh

n : Jumlah responden

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

No	Kriteria (Kepraktisan)	Tingkat Kepraktisan
1.	81% - 100%	Sangat praktis
2.	61% - 80%	Praktis
3.	41% - 60%	Cukup praktis
4.	21% - 40%	Tidak praktis
5.	0% - 20%	Sangat tidak praktis

(Irawan et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kevalidan

Uji validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media

pembelajaran, untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media yang dikembangkan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum media diuji coba.

1. Validasi Materi

Validasi materi bertujuan untuk menilai penyampaian materi tentang bagian mata dan fungsinya. Penilaian dilakukan oleh Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd, dengan memberikan skor pada setiap aspek penilaian yang telah ditentukan.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi materi dengan CP & TP	√				
2.	Keruntutan dan kelengkapan materi		√			
3.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas materi		√			
4.	Materi yang disajikan mudah dipahami dan dimengerti siswa	√				
5.	Penyampaian materi dikemas sesingkat mungkin		√			

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	namun tidak mengurangi inti materi					
6.	Penyampaian materi disajikan juga dalam video pembelajaran	√				
7.	Pengulasan materi disampaikan melalui kuis	√				
8.	Memberikan soal evaluasi sesuai dengan isi materi		√			
9.	Penggunaan Bahasa yang sesuai kaidah EYD		√			
10.	Menggunakan Bahasa yang komunikatif	√				
Jumlah Skor		25	20			
Total Jumlah Skor		45				
Skor Maksimal		50				
Rata-rata (%)		90%				

Berdasarkan kriteria kevalidan materi pembelajaran memperoleh presentasi rata-rata 90% masuk dalam kriteria sangat valid. Validator memberikan komentar dan saran yaitu :

- Tambahkan gambar yang sesuai dengan materi
- Kurangi konseptual dalam media, tambahkan yang kontekstual
- Materi sesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

2. Validasi Media Pembelajaran

Validasi dilakukan oleh ahli media, Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., untuk menilai aspek tampilan dan fitur interaktif media pembelajaran. Penilaian mencakup cover slide, font, gambar, dan kesesuaian fitur. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum tahap uji coba.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kemenarikan slide opening	√				
2.	ketepatan jenis dan ukuran huruf pada opening dan isi materi pada media.		√			
3.	seluruh teks dapat terbaca pengguna		√			
4.	ketepatan tata letak gambar, ukuran gambar, dan kejelasan gambar		√			
5.	penambahan video pembelajaran	√				

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	di dalam media sudah tepat					
6.	penambahan audio pada media sudah tepat.		√			
7.	penambahan tombol-tombol sesuai dengan slide dan sesuai dengan fungsi	√				
8.	kemenarikan background dengan kombinasi warna yang menarik		√			
9.	keseuaian petunjuk yang digunakan	√				
10.	system pengoperasian sangat mudah dikendalikan	√				
11.	kelengkapan runtutan media (judul, petunjuk penggunaan, materi, video, game atau kuis)	√				

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
12.	Kelengkapan fitur yang dapat mengakses langsung ke laman.		√			
13.	Fitur open window memudahkan untuk gambar/tulisan lain tanpa menambah slide.		√			
Jumlah Skor		30	28			
Total Jumlah Skor		58				
Skor Maksimal		65				
Rata-rata (%)		89%				

Validator memberikan komentar dan saran. Berdasarkan kriteria kevalidan media pembelajaran, nilai kevalidan dengan presentase 89 % masuk dalam kriteria sangat valid dan dapat digunakan untuk penelitian. Validator memberikan saran dan komentar yaitu:

- Kata dalam tombol lebih baik menggunakan Bahasa Indonesia
- Tambahkan referensi jika mengambil video dari youtube
- Gambar diperbesar

Berdasarkan perolehan angket dari ahli media dengan presentase 89 % dan perolehan angket dari ahli materi dengan presentase 90 % dengan kriteria sangat valid, sehingga media dapat digunakan

untuk implementasi di sekolah dasar. Setelah divalidasi dan diberikan saran perbaikan dari ahli, hasil pengembangan media sebagai berikut :



Gambar 1. Cover Multimedia Antasi



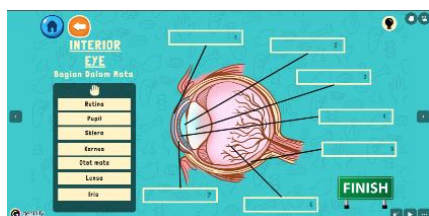
Gambar 2. Muatan Multimedia antasi (6 muatan)



Gambar 3. Penjelasan materi bagian mata dan fungsinya



Gambar 4. Contoh fitur open window



Gambar 5. Dragging game yang terdapat dalam muatan multimedia



Gambar 6. Penutup

B. Kepraktisan

1. Respon Guru

Media pembelajaran interaktif berbasis Genially dinilai sangat praktis oleh Ibu Yulias Dwiana Sari, S.Pd, guru kelas V SDN 1 Buluagung, Trenggalek. Berdasarkan angket dengan 11 indikator, media ini dianggap mudah digunakan, menarik, interaktif, serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran materi bagian mata dan fungsinya.

Tabel 5. Hasil Respon Guru

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis genially mudah digunakan dalam pembelajaran	✓				
2.	Dapat digunakan	✓				

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	kembali atau tahan lama					
3.	Cara pemakaian media pembelajaran interaktif sangat mudah		√			
4.	Media pembelajaran yang efisien waktu.		√			
5.	Tampilan media pembelajaran yang menarik meningkatkan antusias dan motivasi peserta didik		√			
6.	Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik		√			
7.	Media pembelajaran sudah mencakup materi, video dan kuis	√				
8.	Media video pembelajaran cocok digunakan pada era teknologi	√				

No	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	sekarang					
9.	Media dapat digunakan dengan fasilitas yang sudah ada di sekolah	√				
10.	Media video pembelajaran cocok digunakan pada materi bagian mata dan fungsinya di kelas V	√				
11.	kuis yang digunakan dapat membantu proses evaluasi	√				
Jumlah skor		35	16	0	0	0
Total Jumlah Skor		51				
Skor Maksimal		55				
Rata-rata (%)		92%				

Hasil perhitungan menunjukkan media pembelajaran ini memiliki kepraktisan sebesar 92%, termasuk kategori sangat praktis. Media tersebut mudah digunakan oleh guru dan siswa serta mendukung pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan efisien, khususnya pada materi bagian mata dan fungsinya.

2. Respon Siswa

Tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Genially diukur dari skor yang diberikan siswa terhadap beberapa komponen evaluasi. Data tersebut menunjukkan sejauh mana media ini mudah digunakan dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif menurut perspektif siswa.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Media pembelajaran interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran	21	3
2.	Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	24	0
3.	mempermudah meningkatkan pengetahuan materi bagian mata dan fungsinya	24	0
4.	menyajikan materi, video, kuis dan game dalam satu platform	24	0
5.	Tampilan yang menarik meningkatkan membuat saya semangat belajar	22	2
6.	Saya tertarik dengan media pembelajaran interaktif karena terdapat fitur yang dilakukan dengan mengeklik sendiri	22	2

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
7.	Saya lebih memahami materi bagian mata dan fungsinya, karena terdapat gambar yang lebih detail.	22	2
8.	Saya lebih memahami materi bagian mata dan fungsinya, karena terdapat video untuk mengulas ulang materi.	21	3
9.	fitur tombol sesuai dengan slide yang diinginkan	24	0
10	kuis di akhir membuar saya tertantang untuk menyelesaikan soal	23	1
Jumlah Skor		227	13
Total Jumlah Skor		227	
Skor Maksimal		240	
Rata-rata (%)		94 %	

Media pembelajaran interaktif berbasis Genially memperoleh tingkat kepraktisan 94%, termasuk kategori sangat praktis. Media ini mudah digunakan dan diterima baik oleh siswa, memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara interaktif, serta meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially pada mata pelajaran IPAS

kelas V SD, khususnya pada materi bagian mata dan fungsinya. Penilaian kevalidan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Sesuai dengan pendapat Sulestry dalam (Eka et al., 2023), validitas ditentukan berdasarkan penilaian dari kedua validator tersebut, di mana “validator ahli media menilai dari bentuk atau tampilan media pembelajaran secara menyeluruh, sedangkan validator ahli materi menilai dari pembahasan isi materi.”

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor 89% dari ahli media dan 90% dari ahli materi, dengan kategori “sangat valid” menurut kriteria yang ditetapkan oleh Akbar dalam (Arifien & Asmarani, 2022). Media tersebut memuat unsur materi, video, dan game yang saling terintegrasi, serta didesain secara visual dengan tombol navigasi, teks, gambar, dan animasi yang jelas. Hal ini sejalan dengan temuan (Triana & Widowati, 2021), bahwa “pengembangan media pembelajaran interaktif mencakup isi materi, video, dan kuis untuk evaluasi.”

Platform Genially dinilai memiliki banyak keunggulan, seperti menyediakan template yang bervariasi, mendukung integrasi berbagai format media, dan memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa. (Yanto, 2019) dan (Yolanda & Sri Indriani, 2023), mengungkapkan bahwa platform ini “mudah disesuaikan, mendukung kolaborasi, dan kompatibel dengan berbagai perangkat serta koneksi internet.” Materi dalam media dikembangkan berdasarkan buku guru dan buku siswa IPAS kelas V, mencakup topik

pengertian, bagian mata, fungsinya, serta skema cara kerja mata.

Aspek kepraktisan diuji melalui angket kepada guru dan siswa. Hasilnya, guru memberikan skor 92% dan siswa 94%, keduanya termasuk dalam kategori “sangat praktis” menurut kriteria Akbar dalam (Irawan et al., 2021). Media dinilai mudah digunakan, tahan lama, dan cocok digunakan di era teknologi. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi, sedangkan siswa merasa lebih semangat belajar karena tampilan media yang menarik dan fitur interaktifnya.

Media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa, karena mereka dapat mengoperasikan media secara langsung dan tidak hanya menjadi pendengar pasif. Hal ini memperkuat temuan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020), bahwa “kepraktisan media pembelajaran sangat krusial untuk meningkatkan partisipasi siswa dan mendukung keberhasilan proses pembelajaran.” Respon positif dari guru dan siswa menandakan bahwa media ini sangat potensial untuk diimplementasikan di kelas. Selain menyampaikan materi, media ini juga menyajikan video dan kuis dalam satu tampilan, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengkaji kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis platform Genially pada mata pelajaran IPAS kelas V

materi bagian mata dan fungsinya. Hasil analisis validasi dari ahli media 89% dan ahli materi 90% menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik, baik dari segi isi maupun tampilan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil angket respon guru 92% dan siswa 94%, media ini juga terbukti sangat praktis digunakan karena mudah dipahami, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini tidak hanya memenuhi standar kevalidan tetapi juga kepraktisan yang tinggi, sehingga dapat dijadikan alternatif efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Amelia, C. (2019). PROBLEMATIKA PENDIDIKAN DI INDONESIA. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* (Vol. 3).
- Aprilia, I. N., Siti Sundari, F., & Wijaya, A. (2024). Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tajur 1 Bogor. *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Pengembangan Media*, Volume 12. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.8356>
- Arifien, M. S., & Asmarani, R. (2022). *The Development of Profkids Learnibg Media in Science Learning in Digestive System Materials*. 02.
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Eka, R., Sarwendah, N., Putri, K. E., & Hunaifi, A. A. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JITPI)*, 4(1).
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Irawan, A., Arif, M., & Hakim, R. (2021). KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA PADA MATERI HIMPUNAN KELAS VII SMP/MTs. *PHYTAGORAS; Jurnal Progam Studi Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). *Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan* (Vol. 3).
- Nursifa, F., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JUTKEL: Jurnal*

- Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, vol.3-No.2.
- Rahayu, I. T., Faiza Pramuswari, M., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). ANALISIS HASIL PENGARUH PERKEMBANGAN IPTEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD/MI. In *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal of Social Sciences* (Vol. 01).
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Samijo, S., Wenda, D. D. N., Jatmiko, J., & Handayani, A. D. (2023). Multimedia pembelajaran berbasis learning trajectory untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV sekolah dasar. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 118–131. <https://doi.org/10.30738/wd.v11i2.1641>
- 1
- Triana, P., & Widowati, H. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI KESEIMBANGAN LINGKUNGAN DENGAN MENINGTEGRASIKAN NILAI-NILAI KEISLAMAN UNTUK MENUMBUHKAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN. *BIOEDUKASI : Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN PENTINGNYA MEDIA DALAM PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Yolanda, A., & Sri Indriani, R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN GENIALLY PADA MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 08 Nomor 01.