

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GENIALLY PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI AKTIVITAS MEMENUHI KEBUTUHAN DI SMP SEPULUH NOPEMBER SIDOARJO

**Rahmi Ratih Purnawati¹⁾, Nurul Hasanah²⁾, Niswatin³⁾, Katon Galih
Setyawan⁴⁾**

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya,
Indonesia

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009), yang meliputi tahap analisis kebutuhan guru dan siswa, tahap desain berupa pemilihan media, penyusunan materi, dan perancangan tampilan awal, tahap pengembangan melalui validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas, tahap implementasi melalui uji coba produk pada siswa dan guru pengampu, serta tahap evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan. Subjek dalam implementasi media pembelajaran *genially* dilakukan pada kelas VII-C SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dengan jumlah 36 siswa. Hasil uji kelayakan media pembelajaran *Genially* diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi. Ahli media memberikan skor 96%, sedangkan ahli materi memberikan skor 100%, yang keduanya termasuk kategori “Sangat Layak”. Uji keefektifan berdasarkan angket respon menunjukkan skor 100% dari guru dan 90% dari siswa, yang keduanya termasuk kategori “Sangat Efektif”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Genially* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS pada materi aktivitas memenuhi kebutuhan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Genially*, Aktivitas Memnuhi Kebutuhan IPS, Pembelajaran IPS

Abstract

This research and development used the ADDIE model developed by Robert Maribe Branch (2009), which includes the stages of analyzing the needs of teachers and students, the design stage in the form of media selection, material compilation, and initial display design, the development stage through expert validation, revision, and limited trials, the implementation stage through product trials with students and teachers, and the evaluation stage carried out at each stage of development. The subjects in the implementation of *Genially* learning media were 36 students in class VII-C at SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. The results of the *Genially* learning media feasibility test were obtained from media experts and material experts. The media expert gave a score of 96%, while the subject matter expert gave a score of 100%, both of which fall into the “Very Feasible” category. The effectiveness test based on the response questionnaire showed a score of 100% from teachers and 90% from students, both of which fall into the “Very Effective” category. These results indicate that *Genially* learning media is feasible and effective for use in social studies learning on material that meets the needs..

Keywords: *Interactive Learning Media, Genially, Activities Meeting Social Studies Needs, Social Studies Learning.*

How to Cite: Purnawati, R.R. Hasanah, N., Niswatin., & Setyawan, K. G. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *GENIALLY* pada Mata Pembelajaran IPS Materi Aktivitas Memenuhi Kebutuhan di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol (3): halaman 261 - 271

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar mengajar yang dijalankan oleh individu guna mengembangkan keterampilan tertentu, yang akan menjadi bekal mereka di masa depan. Pendidikan adalah aspek utama yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari umat manusia. Pendidikan dimulai sejak seseorang dilahirkan dan terus berlanjut hingga akhir hayatnya (Tumanggor et al., 2021). Pendidikan diakui sebagai kekuatan pendorong yang memungkinkan manusia untuk mencapai kemajuan dalam peradaban. Selain itu, pendidikan juga membimbing kita untuk menghadapi masa depan yang lebih baik dan lebih beradab. Oleh sebab itu, sangat penting bagi setiap individu merasakan serta menjalani proses belajar. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran sangat bergantung terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di kelas (Wulandari et al., 2023).

Proses belajar merupakan pondasi utama dalam menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran yang berfungsi untuk mengetahui perkembangan pengetahuan, tingkah laku, serta kompetensi siswa. Keberhasilan tujuan pembelajaran juga dipengaruhi oleh peran guru yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membantu siswa berkembang dalam aspek sikap, fisik, dan psikis dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan agar siswa terlibat aktif dan terhindar dari kejenuhan. Cara pengajaran guru sangat memengaruhi antusiasme dan pemahaman siswa, sehingga pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung oleh pemanfaatan media yang sesuai dan inovatif sebagai penunjang. Dalam pembelajaran IPS yang efektif perlu adanya bantuan dari media. Media adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu proses belajar supaya lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023). Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) di Amerika, media didefinisikan sebagai segala macam bentuk dan saluran yang digunakan oleh untuk menyampaikan pesan atau informasi (Sapriyah, 2019).

Guru perlu memulai menggunakan alat pembelajaran interaktif untuk memperbaiki pemahaman siswa terhadap kegiatan belajar di kelas. media yang dibuat harus sesuai dengan konten pembelajaran agar siswa mampu menangkap materi secara maksimal melalui bantuan yang disiapkan oleh pendidik (Daniyati et al., 2023). Pembelajaran terealisasi dengan efektif jika guru mampu membuat rencana atau mendesain pembelajaran secara teratur dan cermat. Satu dari elemen yang perlu diperhatikan dalam perencanaan proses belajar yaitu pemilihan alat atau media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk materi yang diajarkan selama proses pembelajaran (Harahap & Pradana, 2024). Fakta dan hasil dari pra-penelitian di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo menunjukkan adanya keterbatasan guru saat menggunakan media pembelajaran yang interaktif pada saat kegiatan belajar mengajar. Penggunaan metode yang didominasi dengan ceramah menjadikan siswa merasa bosan, mengantuk, serta jarang mencermati pelajaran karena menurut siswa pembelajarannya tidak interaktif apalagi mata pelajaran IPS yang cenderung teoritis. Keterlibatan secara aktif dalam kegiatan belajar dapat berpengaruh pada seberapa baik mereka memahami materi yang diajarkan (Susanti et al., 2024).

Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, siswa merasa lebih terdorong untuk belajar karena mereka merasa bahwa proses pembelajaran tersebut relevan dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kemampuan yang signifikan dalam meningkatkan semangat siswa terhadap kegiatan belajar mengajar (Rahmanda & Maharani, 2022). Media adalah segala yang bisa menyampaikan informasi dari pengirim informasi kepada penerima informasi (Nelawati, 2021). Menurut (Munthe et al., 2023) jenis media pembelajaran terbagi ke dalam tiga kategori yakni media pembelajaran audio, media pembelajaran visual, serta media pembelajaran audio visual. Media yang interaktif dapat memicu ketertarikan siswa untuk lebih aktif dalam belajar, terutama jika

media tersebut disajikan dalam bentuk video atau gambar yang relevan dengan materi pelajaran. Mereka dapat langsung menyaksikan contoh atau simulasi yang ditampilkan dalam video maupun gambar, sehingga dapat mengaitkan teori dengan praktik di dunia nyata (Ummar, 2023).

Oleh karena itu, peneliti menawarkan sebuah solusi yaitu membantu menyediakan media pembelajaran yang inovatif guna memberikan pilihan untuk guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Satu diantara media pembelajaran yang peneliti tawarkan guna membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran pada pembelajaran IPS di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo yaitu media pembelajaran interaktif melalui website *Genially*. Media pembelajaran *Genially* menawarkan fitur yang menarik dan bervariasi serta dapat diakses melalui website tanpa perlu mendownload ataupun menginstal aplikasi. Pernyataan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Enstein et al., 2022) yang mengemukakan bahwa *genially* mempermudah para guru dalam menciptakan alat pembelajaran interaktif yang juga cocok bagi siswa untuk memperluas wawasan mereka.

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Genially* perlu dilakukan untuk membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang interaktif. Media yang interaktif dapat memicu ketertarikan siswa untuk lebih aktif dalam belajar, terutama jika media tersebut disajikan dalam bentuk video atau gambar yang relevan dengan materi pelajaran. Mereka dapat langsung menyaksikan contoh atau simulasi yang ditampilkan dalam video maupun gambar, sehingga dapat mengaitkan teori dengan praktik di dunia nyata (Ummar, 2023). Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2023) bahwa *Genially* memberikan dukungan kepada guru dalam merancang media pembelajaran inovatif dan interaktif, yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran secara efektif dan efisien. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Safira, 2024) bahwasannya media interaktif *Genially* cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Desain yang teratur dan menarik dari media ini dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk terlibat pada aktivitas belajar di kelas. Kombinasi warna, animasi video, dan narasi audio dalam media tersebut mampu memicu perhatian siswa. Dari penelitian tersebut, bisa disimpulkan bahwa media interaktif *Genially* bisa membantu guru untuk membuat pelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan. Penelitian ini memiliki kebaruan yang terletak pada penggunaan website *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di kelas, serta belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran IPS di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Genially* yang akan dibuat dengan sistematis dan diuji efektivitasnya untuk menentukan produk yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Desain (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) yang dikembangkan oleh “Robert Maribe Branch” (Branch, 2009). Peneliti memilih model ADDIE karena model ini memiliki tahapan yang lebih sederhana dan tidak memerlukan waktu yang lama dibandingkan dengan model pengembangan yang lain. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket respon. Angket respon digunakan untuk menilai keefektifan media. Dan untuk menilai kelayakan menggunakan angket validasi ahli media dan ahli materi dengan menggunakan skala likert 1-4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilakukan karena adanya temuan kebutuhan media pembelajaran sebagai alat bantu saat pembelajaran di kelas. Berikut hasil dari tahapan ADDIE.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa. Analisis yang digunakan yaitu menggunakan metode analisis kebutuhan dengan cara melakukan wawancara kepada guru SMP Sepuluh Nopember dan siswa kelas VII-C mengenai kegiatan pembelajaran di kelas.

a. Hasil analisis kebutuhan guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo, diperoleh informasi mengenai adanya kendala terkait keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Guru masih dominan menerapkan metode ceramah karena pihak sekolah jarang menyelenggarakan pelatihan atau seminar tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat mendukung proses belajar siswa.

b. Analisis kebutuhan siswa

Wawancara mengenai kebutuhan siswa dilakukan secara terbatas kepada beberapa siswa kelas VII-C terkait proses pembelajaran IPS di kelas. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa merasa pembelajaran berlangsung kurang menarik. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran masih terbatas pada papan tulis dan gambar cetak sebagai alat bantu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa belum terdapat pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat membantu siswa memvisualisasikan materi IPS yang disampaikan guru. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif guna mendukung guru dalam menyediakan sarana pembelajaran yang lebih efektif di kelas.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa tahapan rancangan sebagai berikut :

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan pemilihan media yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada tahap hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Alasan memilih media pembelajaran *genially* disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, selain itu juga media pembelajaran ini belum pernah digunakan oleh guru sebelumnya.

b. Penyusunan Format Isi

Format media pembelajaran yang dibuat diantaranya meliputi pemilihan format materi yang didasarkan pada materi pembelajaran IPS dengan tema 1, materi aktivitas memenuhi kebutuhan kelas VII. Format yang akan ditampilkan dalam media mencakup penggolongan kebutuhan, alat pemuas kebutuhan, aktivitas memenuhi kebutuhan manusia, dan interaksi antar wilayah untuk pemenuhan kebutuhan. Materi ini akan disampaikan melalui bentuk audio visual, teks, dan dilengkapi dengan kuis berisi 20 pertanyaan sebagai sarana untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari menggunakan media pembelajaran *Genially*.

c. Penyusunan Desain Awal Media Pembelajaran *Genially* dengan membuat storyboard

d. Pengembangan Desain media pembelajaran *genially*

3. Tahap Pengembangan (Development)

a. Validasi Ahli Media

Dilakukan uji kelayakan untuk media pembelajaran *genially* yang dikembangkan, berikut hasil yang diperoleh dari uji validasi ahli materi dan media:

Tabel Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pada Tahap 1

No	Aspek	Skor yang diperoleh
1.	Materi	6
2.	Ilustrasi	6
3.	Kualitas dan tampilan media	6
Total		18
Presentase		75%
Kategori		Layak

Berdasarkan pada hasil perhitungan ahli media, diperoleh nilai sebesar 75% dengan kategori “Layak” meskipun dikategorikan layak, media masih memerlukan revisi berdasarkan masukan atau saran dari ahli media seperti mengganti tampilan warna background, melengkapi dengan soal-soal, menyesuaikan soal dengan tingkat kesulitan setiap misi dalam permainan agar media yang dibuat menjadi lebih siap untuk di implementasikan pada pembelajaran IPS.

Setelah dilakukan revisi, peneliti melakukan uji validasi tahap 2 kepada ahli media untuk meningkatkan kategori kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan. Hasil uji validasi ahli media pada tahap 2 sebagai berikut :

Tabel Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media Tahap Dua

No	Aspek	Skor yang diperoleh
1.	Materi	7
2.	Ilustrasi	8
3.	Kualitas dan tampilan media	8
Total		28
Presentase		96%
Kategori		Sangat Layak

Hasil dari validasi ahli media tahap 2 diperoleh nilai sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak” yang berarti terdapat peningkatan dari kelayakan media yang dikembangkan serta dari saran dan komentar ahli media yang menyatakan media sangat layak diimplementasikan dan tidak terdapat revisi.

b. Validasi ahli materi

Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli materi Ibu Prof. Dr. Jun Surjanti, S.E., M.Si. perhitungan hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor yang diperoleh
1.	Materi	12
2.	Ilustrasi	8
3.	Kualitas dan tampilan media	4

Total	24
Presentase	100%
Kategori	Sangat layak

Berdasarkan pada hasil perhitungan ahli materi, diperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak” meskipun dikategorikan sangat layak, media masih perlu revisi berdasarkan masukan atau saran dari ahli materi, agar materi yang dibuat menjadi lebih siap untuk diimplementasikan pada pembelajaran IPS. Revisi dilakukan seperti mengembangkan dengan contoh yang relevan, cek pada materi kebutuhan primer, sekunder, tersier, cek pada bagian barang komplementer.

c. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas dilakukan setelah produk di validasi, dan revisi, yang melibatkan 10 siswa kelas VII-C SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo sebagai tahapan terakhir pada tahap pengembangan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan pada proses pembelajaran. Dari data angket respon yang didapat dari uji coba dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel Hasil Uji Coba Terbatas

No	Inisial Siswa	Skor	Presentase Rata-Rata
1.	AW	22	69%
2.	FZ	26	81%
3.	FM	28	87,4%
4.	MS	23	72%
5.	RN	30	94%
6.	AS	25	78,1%
7.	MH	29	97%
8.	AS	26	81,2%
9.	MC	26	81,2%
10.	AD	30	94%
Skor Total			83,5%
Kriteria			Sangat efektif

Berdasarkan respon dari siswa pada uji coba terbatas terhadap produk yang telah dikembangkan, bahwa media pembelajaran *genially* diperoleh presentase 83,5% dengan kategori “Sangat efektif”. Terdapat pula kritik maupun saran yang diberikan oleh beberapa siswa yakni suara pada video materi pembelajaran terlalu kecil. Oleh karena itu, dilakukan revisi pada bagian audio video materi pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap keempat adalah tahap implementasi, di mana produk *Genially* diterapkan pada proses pembelajaran IPS pada kelas VII-C SMP Sepuluh Nopember Sidoarjo dengan jumlah 36 siswa, untuk melihat respon penggunaan produk yang diperoleh dengan hasil angket respon siswa dan guru sebagai alat ukur keefektifan produk yang telah dikembangkan. Hasil respon siswa dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel Hasil Angket Respon Siswa

No	Inisial Siswa	Skor	Presentase Rata-Rata
1.	ZA	29	91%

2.	ND	29	91%
3.	RA	29	91%
4.	DS	32	100%
5.	FF	30	94%
6.	CW	27	84,3%
7.	HK	27	84,3%
8.	MM	26	81,2%
9.	RD	28	87,5%
10.	MD	22	69%
11.	AS	28	87,5%
12.	RN	30	94%
13.	MH	30	94%
14.	AS	29	91%
15.	ND	32	100%
16.	UN	31	97%
17.	CC	32	100%
18.	SK	32	100%
19.	AH	31	97%
20.	MC	27	84,3%
21.	AD	29	91%
22.	MS	24	75%
23.	AW	24	75%
24.	FZ	27	84,3%
25.	FM	29	91%
26.	KA	31	97%
27.	EA	32	100%
28.	AP	31	97%
29.	EM	24	75%
30.	FK	31	97%
31.	GA	29	91%
32.	AU	31	97%
33.	NP	30	94%
34.	LS	30	94%
35.	BD	26	81%
36.	YA	26	81%
Skor Total			90%
Kriteria			Sangat Efektif

Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh bahwa produk media pembelajaran mendapat skor nilai sebesar 90% dengan kategori “Sangat Efektif”. Hal ini menunjukkan bahawa media pembelajaran *genially* sudah sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas. Produk media pembelajaran *genially* juga diujikan kepada guru IPS yang digunakan sebaagai penelitian dengan memberikan lembar angket respon guru, hal ini dimaksudkan untuk menilai keterimaan produk (Acceptance) yang sudah dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran IPS di kelas. Hasil respon guru pada media pembelajaran *genially* dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel Hasil Respon Guru

Skor yang diperoleh	Persentase (%)	Kategori
40	100%	Sangat efektif

Hasil angket respon guru menunjukkan bahwa produk yang digunakan sebagai media pembelajaran saat pembelajaran IPS di kelas memperoleh kategori “Sangat efektif” dengan hasil presentase sebesar 100%.

5. Tahap Evaluasi (Evaluate)

Evaluasi dilakukan secara formatif untuk mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan sebelumnya dengan me-revisi produk dari hasil para ahli validasi yang berupa saran maupun kritik untuk memperbaiki produk agar produk menjadi lebih bagus dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Evaluasi juga dilakukan pada tahap uji coba terbatas dari hasil respon siswa mengenai produk yang telah dikembangkan.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *genially* bertujuan untuk membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran interaktif berbasis website. Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, peneliti melakukan wawancara kepada guru IPS di SMP Sepuluh Nopember untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran seperti apa yang akan dibutuhkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada guru, pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan adalah adanya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut dibutuhkan untuk menyelaraskan dengan perkembangan teknologi digital dalam pendidikan dan bisa memberikan visualisasi kepada siswa dalam pembelajaran IPS. Merujuk pada penelitian (Septiyaningsih et al., 2025) bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang interaktif dan menarik sebagai bentuk pengembangan teknologi pembelajaran. Teknologi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, bagi siswa. Media pembelajaran yang perlu dikembangkan sesuai kebutuhan yakni adanya visualisasi untuk menyampaikan informasi pada materi aktivitas memenuhi kebutuhan agar siswa dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

1. Kelayakan Media Pembelajaran *Genially*

Hasil pengembangan media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 75% dan termasuk dalam kategori “Layak”. Meskipun telah memenuhi kriteria kelayakan, media pembelajaran tersebut masih memerlukan beberapa perbaikan dan penyempurnaan berdasarkan masukan serta saran yang diberikan oleh ahli media, guna meningkatkan kualitas dan efektivitas media yang dibuat. Saran yang diberikan oleh ahli media meliputi perbaikan pada penggunaan warna latar belakang agar lebih menarik dan nyaman dilihat, melengkapi pertanyaan pada kuis, serta menyesuaikan soal dengan tingkat kesulitan pada setiap misi agar selaras dengan kemampuan dan perkembangan siswa. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan rekomendasi ahli media, media pembelajaran kembali dinilai dan memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Revisi lanjutan selanjutnya dilakukan setelah pelaksanaan uji coba terbatas pada siswa, yaitu dengan melakukan perbaikan pada aspek teknis berupa peningkatan volume audio pada video materi pembelajaran agar informasi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan lebih jelas dan optimal.

Hasil pengembangan materi pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Persentase tersebut menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi seluruh kriteria penilaian, baik dari segi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, keakuratan isi, kejelasan penyajian, maupun keterpaduan materi dengan

kebutuhan siswa. Walaupun memperoleh skor sebesar 100%, materi pembelajaran yang dikembangkan tetap mendapatkan saran dan masukan dari ahli materi yang mengharuskan dilakukannya revisi. Adapun saran tersebut antara lain mengembangkan materi dengan menambahkan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, melengkapi materi agar selaras dengan contoh yang disajikan, serta menambahkan unsur audio dan visual berupa animasi yang lebih variatif dan menarik guna meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi sehingga sangat layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi pembelajaran tersebut juga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal dengan membantu siswa memahami materi secara lebih jelas, sistematis, dan bermakna.

2. Efektivitas Media Pembelajaran *Genially*

Pengukuran tingkat keefektifan media pembelajaran ini dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan angket respons siswa dan guru sebagai pengguna media. Angket respons siswa diisi oleh 36 siswa kelas VII-C, sedangkan angket respons guru diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran IPS, yaitu Ibu Nur Chori'ah, S.Pd., Gr., sebagai pihak yang berperan langsung dalam proses pembelajaran. Pemberian angket respons kepada seluruh responden dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam kegiatan pembelajaran, sehingga penilaian yang diberikan didasarkan pada pengalaman nyata selama proses pembelajaran berlangsung. Efektivitas media pembelajaran *Genially* dapat diketahui melalui data hasil angket respons siswa dan guru yang diberikan setelah implementasi media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil angket respons siswa, media pembelajaran *Genially* memperoleh skor sebesar 90% yang menunjukkan kategori "Sangat Efektif" terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain itu, hasil angket respons guru menunjukkan perolehan skor sebesar 100% yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Efektif". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Genially* yang dikembangkan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Keefektifan media pembelajaran berbasis website *Genially* ini didukung oleh Teori Multimedia yang dikemukakan oleh Richard Mayer.

Menurut Mayer, multimedia tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga dapat berfungsi sebagai media utama dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan bermakna. Penerapan teori multimedia dalam pembelajaran IPS menuntut perhatian yang mendalam terhadap kualitas dan kejelasan isi materi yang disajikan, sehingga informasi yang diterima siswa dapat diproses secara optimal dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Melalui penggunaan unsur teks, gambar, audio, animasi, dan video yang terintegrasi secara interaktif, media pembelajaran *Genially* mampu menciptakan kondisi belajar yang inovatif, menarik, serta menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dengan memperkaya pengalaman belajar mereka. Pembelajaran menggunakan website *Genially* yang telah dikembangkan oleh peneliti mampu menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Ketertarikan tersebut didukung oleh tampilan visual yang disajikan dalam bentuk audiovisual, yang memadukan unsur gambar, teks, animasi, dan suara secara interaktif. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Genially* sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas dan dapat menjadi salah satu opsi media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, keberadaan media pembelajaran *Genially* juga dapat

dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas serta menjadi dorongan bagi siswa untuk meningkatkan minat dan ketertarikan terhadap mata pelajaran IPS.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate). Dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran interaktif *Genially* dalam pembelajaran IPS materi aktivitas memenuhi kebutuhan merupakan media yang menyenangkan dan menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai sarana media pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran *Genially* juga mempermudah guru untuk menyampaikan materi dengan baik dan benar agar bisa menghindari kebosanan siswa di kelas. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, media pembelajaran *Genially* memperoleh persentase sebesar 96% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil dari kedua validasi tersebut direkapitulasi dan menghasilkan skor akhir sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Layak”, sehingga media pembelajaran *Genially* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian keefektifan media pembelajaran dilakukan melalui angket respons siswa dan guru. Hasil angket respons siswa memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Efektif”, sedangkan hasil angket respons guru memperoleh skor sebesar 100% dengan kategori “Sangat Efektif”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Genially* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS..

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/Jjp.V2i01.150>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal On Education*, 06(03), 17218–17223.
- Munthe, M. V. R., Simangunsong, R., Tarigan, J. R., Damanik, J. W., Tampubolon, W., Sinaga, C., Sitinjak, G. F., Saragih, E. F., Limbong, O., Napitupulu, E., Nadeak, D., Bata, Y. J., Mei Kristina Saragih, Gultom, A., & Siahaan, F. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Nelawati, U. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran IPS SMP*. 8, 103–117.
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Membuat Media Pembelajaran Dengan Bantuan Website Genially

- Pada Guru-Guru Smk Islam Batu. *Prima Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 270–277. <https://doi.org/10.55047/Prima.V2i3.783>
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–49. <https://doi.org/10.31932/Jpdp.V8i1.1543>
- Safira, S. (2024). *Pengembangan Media Permainan Ludo Berbasis Genially Pada Pembelajaran Ips Materi Negara-Negara Asean Kelas Vi Sekolah Dasar*. 12(10), 111–120.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 2, 470–477.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2), 86–93.
- Tumanggor, A., Tambunan, J. R., & Simatupang, P. (2021). *Manajemen Pendidikan*.
- Ummar, S. (2023). Penerapan Media Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas X SMK Negeri Pertanian 1 Sukaraja. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 92–96. <https://doi.org/10.37150/Jut.V9i2.2235>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074>